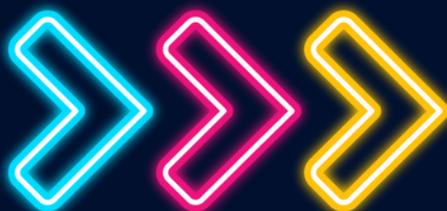




Cofinanziato
dall'Unione europea



VIDEO GAMES FOR GOOD

Creare narrazioni inclusive
nei 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

Durata:	90- 100 minuti
Età:	20 - 25 anni
Numero partecipanti:	3 - 6 partecipanti in un gruppo
Scopo:	Promuovere la creatività, il lavoro di squadra, il problem solving e la creatività attraverso la creazione collaborativa di giochi.
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurre i partecipanti ai fondamenti della progettazione e dello sviluppo di giochi. • Fornire una panoramica dei principi chiave per la creazione di narrazioni di gioco coinvolgenti e inclusive. • Migliorare le capacità di problem solving e di pensiero critico analizzando e affrontando le sfide del game design.
Materiale richiesto:	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti digitali e strumenti di game design • Modelli - progettazione del gioco, rappresentazione dei personaggi e test • Lavagna per il brainstorming • Fogli di carta grandi, foglietti adesivi, pennarelli, penne e template per le storie. • Facoltativo: Digital tools (e.g., Canva, Figma, Google Docs).

Creare narrazioni inclusive nei videogiochi è un workshop progettato per aiutare i partecipanti a creare storie che supportino la diversità e l'inclusività. Lavorando in piccoli gruppi, i partecipanti sviluppano e perfezionano in modo collaborativo una storia, concentrandosi sull'identificazione e la risoluzione delle lacune nella rappresentazione. Attraverso attività come la creazione di storie, discussioni di gruppo e lo sviluppo di personaggi, imparano a evitare le insidie più comuni, come il tokenismo e l'insensibilità culturale. Il workshop promuove l'empatia e fornisce ai partecipanti strumenti pratici per creare narrazioni significative e inclusive che riflettano esperienze diverse.



Struttura del workshop



1. Preparazione (prima del workshop):

- Raccogliere i materiali:
 - Fogli di carta grandi, foglietti adesivi, pennarelli, penne e template per le storie.
 - Facoltativo: Digital tools (e.g., Canva, Figma, Google Docs).
- Preparare esempi di narrazioni di videogiochi che illustrino la narrazione inclusiva, evidenziando:
 - Sfide: Come i personaggi affrontano gli ostacoli più significativi legati alla diversità e all'inclusione.
 - Ostacoli comuni: Errori come il tokenismo o l'insensibilità culturale.

2. Icebreaker ed energiser (10 minuti):

- Iniziate con un'attività divertente e interattiva per aiutare i partecipanti a sentirsi rilassati e pronti a collaborare.

3. Costruire insieme una storia in piccoli gruppi (25-30 minuti):

Istruzioni per i facilitatori:

- Dividete i partecipanti in piccoli gruppi:
 - Formare gruppi di 3-5 partecipanti ciascuno.
- Fornite una semplice richiesta:
 - Date a ogni gruppo lo stesso spunto per iniziare la storia, ad esempio:
 - "In una terra lontana, nacque un eroe..."
 - In alternativa, se volete incoraggiare la creatività, offrite una serie di spunti, come ad esempio:
 - "In una città in fermento, un giovane inventore fece una scoperta..." oppure
 - "In un villaggio dimenticato, un guardiano di antichi segreti si è risvegliato..."

- Ideazione della storia:
 - Ogni partecipante del gruppo aggiunge a turno una frase alla storia.
 - Incoraggiateli a prendere spunto dalle idee degli altri, mantenendo la storia coerente e collegata.
 - Un membro del gruppo designato scrive la storia man mano che si sviluppa.
- Analisi di gruppo:
 - Una volta completata la storia, chiedete al gruppo di leggerla insieme e di commentarla:
 - La storia include personaggi diversificati e ben caratterizzati?
 - Ci sono stereotipi o elementi che sembrano poco sensibili o non inclusivi?
 - I conflitti e le risoluzioni sono significativi e giusti?
- Perfezionamento della storia:
 - Sulla base della loro analisi, chiedete ai gruppi di rivedere la loro storia per renderla più inclusiva.
 - Incoraggiateli a:
 - Aggiungete maggiore profondità ai personaggi e assicuratevi che i loro tratti siano autentici.
 - Affrontate gli stereotipi o modificate gli elementi che potrebbero essere involontariamente poco sensibili.
 - Rendete le sfide e le soluzioni più attinenti all'inclusione e alla diversità.
 - Assicuratevi di aver creato interazioni autentiche tra i personaggi.

4. Presentazione: Principi chiave della narrazione inclusiva (15 minuti):

Contenuti:

- Discutete i seguenti principi con alcuni esempi:
 - Sfide: Come gli ostacoli affrontati dai personaggi riflettono la diversità e l'inclusione, ad esempio il superamento degli stereotipi o delle barriere di accessibilità.
 - Insidie comuni: Esempi di:
 - Tokenismo: Quando un personaggio viene aggiunto solo per fare scena, senza profondità o scopo.
 - Insensibilità culturale: Rappresentare in modo errato o semplificare eccessivamente una cultura o un'esperienza.
- Evidenziare come una narrazione intelligente possa creare un impatto positivo sui giocatori e sulla società.

5. Revisione delle storie in piccoli gruppi (10 minuti):

Istruzioni:

- Chiedete ai team di rivedere le storie create in precedenza e di perfezionarle utilizzando i principi condivisi nella presentazione.
- Incoraggiateli a:
 - Affrontare ogni potenziale stereotipo o insensibilità culturale.
 - Approfondite le storie e le sfide dei personaggi per renderle più significative e comprensibili.

6. Condivisione della storia e discussione (20 minuti):

Istruzioni:

- Ogni gruppo condivide la propria storia revisionata.
- Create uno spazio per il feedback costruttivo, dove i partecipanti possono commentare:
 - In che misura la storia supporta la diversità e l'inclusione.
 - Suggerimenti per miglioramenti o aggiunte.

7. Debriefing e riflessione (10 minuti):

Punti di discussione:

- Che cosa avete imparato sulla creazione di storie che supportano la diversità e l'inclusione?
- Come è migliorata la vostra storia durante il workshop?
- Quali sfide avete dovuto affrontare per bilanciare creatività e inclusione?
- Come potete applicare questi principi nei vostri progetti o nel vostro lavoro?



Allegati



Storytelling inclusivo e insidie comuni

Buoni esempi di narrazione inclusiva

Questi giochi evidenziano come i personaggi affrontino ostacoli significativi legati alla diversità e all'inclusione, evitando al contempo il tokenismo e l'insensibilità culturale:

1. The Last of Us Part II

- Sfida: Ellie affronta la perdita personale, l'identità e il pregiudizio come personaggio queer in un mondo post-apocalittico.
- Cosa funziona: Autentica rappresentazione LGBTQ+ con una narrazione emotiva profonda.
- Insidie evitate: L'identità di Ellie è parte integrante della storia, non è un elemento simbolico o un ripensamento.

2. Celeste

- Sfida: Il viaggio di Madeline per scalare una montagna riflette le sue lotte interne con l'ansia e i dubbi su se stessa.
- Cosa funziona: La salute mentale è rappresentata in modo ponderato, con un'attenzione particolare alla crescita e all'accettazione di sé.
- Insidie evitate: Evita di semplificare eccessivamente questioni complesse come l'ansia, mostrando le sfumature del suo viaggio.

3. Hellblade: Senua's Sacrifice

- Sfida: Senua affronta la psicosi mentre intraprende un viaggio straziante per salvare l'anima del suo amante.
- Cosa funziona: Le sfide della salute mentale sono rappresentate in modo sensibile, con il contributo di esperti di salute mentale.
- Insidie evitate: Il personaggio di Senua è ben strutturato, e la sua salute mentale fa parte della sua storia ma non è il suo unico tratto distintivo.

Cattivi esempi di Storytelling (insidie comuni)

Questi giochi evidenziano errori come il tokenismo e l'insensibilità culturale, che possono minare l'inclusività delle narrazioni:

1. Tokenismo

- Esempio: Alcuni giochi includono personaggi diversificati ma non riescono a dar loro spessore, usandoli per "spuntare una casella" invece di integrarli in modo significativo.
- Insidia: I personaggi superficiali e monodimensionali risultano forzati e irrilevanti per la storia.
- Come evitarla: Rendere i tratti e l'identità del personaggio centrali per la storia e ritrarli in modo autentico.

2. Insensibilità Culturale

- Esempio: Far Cry 3 stereotipa i nativi dell'isola come "selvaggi" e posiziona il protagonista bianco come "salvatore".
- Insidia: Rafforza stereotipi dannosi e utilizza elementi culturali come semplici sfondi.

Come evitarla: Creare personaggi a tutto tondo ed evitare di ridurre le culture a cliché.

3. Semplificazione eccessiva

- Esempio: Mass Effect: Andromeda presenta archi di personaggi LGBTQ+ poco approfonditi rispetto ad altre trame.
- Insidia: La rappresentazione sembra affrettata o secondaria, riducendo il suo impatto.
- Come evitarla: Investire tempo nello sviluppo di tutti gli archi dei personaggi in egual misura per garantire autenticità e profondità.

Come utilizzare questi esempi in fase di preparazione

- Evidenziare le sfide: Discutere su come i personaggi affrontano ostacoli significativi che riflettono i problemi di diversità e inclusione del mondo reale, come i pregiudizi, la salute mentale o le barriere culturali.
- Illustrare le insidie: Usate i cattivi esempi per mostrare come si manifestano il tokenismo o l'insensibilità culturale e perché sono problematici.
- Ispirare soluzioni: Incoraggiate i partecipanti a riflettere su questi esempi quando creano le proprie narrazioni, con l'obiettivo di evitare le insidie e di abbracciare una narrazione ponderata e autentica.



Riferimenti



- Neto, L.V., Fontoura Junior, P.H., Bordini, R.A. et al. Design and implementation of an educational game considering issues for visually impaired people inclusion. Smart Learn. Environ. 7, 4 (2020). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0103-4>
- Oliva-Zamora, M.Á., Larreina-Morales, M.E. (2024). Cognitive Accessibility in Educational Games: A Set of Recommendations. In: Marcus-Quinn, A., Krejtz, K., Duarte, C. (eds) Transforming Media Accessibility in Europe. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4_16
- Gooch, D., Vasalou, A., Benton, L., & Khaled, R. (2016). Using Gamification to Motivate Students with Dyslexia. Human Machine Interaction. DOI:[10.1145/2858036.2858231](https://doi.org/10.1145/2858036.2858231)
- Centre of Excellence in Game Culture Studies December 15, 2020 Blog, Education, Events, Research, Results and impact. Retrieved from <https://coe-gamecult.org/2020/12/15/impact-story-creating-opportunities-for-inclusive-game-creation/>