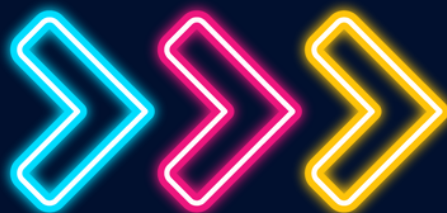




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Dažādības un
reprezentācijas izpēte
videospēļu personāžos**

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu programmas Erasmus+ ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas

Ilgums	120 – 180 minūtes
Vecums:	16 – 20 gado
Grupas lielums:	Grupas pa 4 personām vai pāriem
Mērķis:	Veicināt izpratni par dažādību un iekļaušanu videospēļu personāžu attēlojumā.
Uzdevumi:	• Izpratnes veicināšana dalībniekiem par cilvēku un kultūru daudzveidību, reprezentāciju un identitāti videospēlēs. • Apsvērt un pārvērtēt savu skatījumu uz aizspriedumiem spēlēs, t.i., dzimumu, kultūru, rasi utt. • Palīdzēt dalībniekiem izprast reprezentācijas ietekmi uz sevis uztveri un kopienas veidošanu. • Iedvesmot radošumu dažādu kultūru, stāstu un personāžu atveidošanā, izmantojot spēles.
Materiāli:	• Spēļu vai scenāriju piemēri, kurus dalībnieki var analizēt un kritiski izvērtēt. • Personāžu profilēšanas paraugi, kurus dalībnieki var aizpildīt. • Materiāli vai mākslas piederumi personāžu izveidei

Šī semināra mērķis ir veicināt izpratni par to, kā videospēļu tēli var veicināt pieejamību un iekļautību. Dalībnieki vispirms apzinās un apspriedīs tēlus, kas efektīvi veicina iekļaušanu, pētot īpašības un sižetus, kas padara tos ietekmīgus. Balstoties uz šīm atziņām, dalībnieki izstrādā savus tēlus un attīsta stāsta elementus, kas veicina daudzveidību un pārstāvniecību. Izmantojot interaktīvo Foruma teātra metodi, viņi iedzīvina šos tēlus, gūstot praktisku pieredzi autentisku, empātisku un jēgpilnu tēlu radīšanā, kas atbilst nepietiekami pārstāvēto spēlētāju vajadzībām, vienlaikus izvairoties no stereotipiem un simbolisma.



Darbnīcas struktūra



1. Ledus laušanas spēle (5-10 minūtes):

- Sāciet ar interaktīvu aktivitāti, lai aktivizētu dalībniekus un veicinātu sadarbību.

2. Atpazīt personāžus, kas atbalsta iekļaušanu (15-20 minutes):

Instrukcijas:

- Dalībnieki pa pāriem izvēlas kādu videospēles, filmas vai stāsta varoni, kas, viņuprāt, atbalsta iekļaušanu un daudzveidību.
- Mudiniet viņus pārdomāt konkrētus tēla dizaina vai lomas elementus, piemēram:
 - Kā personāžs izaicina stereotipus.
 - Kā personāžs pārstāv nepietiekami pārstāvētas grupas vai spējas.
 - Kā varoņa sižeta līnijas veicina empātiju un pieejamību.

Padoms: Jūs varat sniegt viņiem personāžu sarakstu, lai tos atbalstītu.

3. Diskusija (10-15 minūtes):

- Veiciniet grupu diskusiju, kurā pāri dalās ar saviem izvēlētajiem varoņiem un paskaidro savu izvēli.
- Izceliet atkārtojošās iezīmes vai sižeta līnijas, kas padara šos tēlus efektīvus iekļaušanas atbalstam, piemēram, autentiska pārstāvība, pielāgošanās spējas vai nozīmīgs ieguldījums stāstījumā.

4. Prezentācija par iekļaujošu tēlu dizainu (15-20 minūtes):

Uzdevums:

- Sniegt dalībniekiem ieskatu par to, kā videospēļu varoņi var atbalstīt iekļaušanu un daudzveidību.

Saturs:

- Pieejamības un daudzveidības veicināšanai izstrādātu tēlu piemēri, tostarp:
 - Personāži ar invaliditāti (piemēram, ar palīgierīcēm vai adaptīvām spējām).
 - Personāži ar bagātīgu kultūras vai personisko izcelsmi, kas izaicina stereotipus.
 - Piemēram: Kratos no God of War, Mario, Lara Croft, Bayonetta, Ellie no The Last of Us, Zelda, Cassandra no Assassin's Creed Odyssey vai pat bezvārdu avatāri no multiplayer spēlēm.
- Apspriediet, kā tēlu dizains, stāstījuma izvēle un spēles elementi var uzlabot iekļaušanu.
- Identificēt biežāk sastopamās kļūdas, piemēram, simbolismu vai pārāk vienkāršošanu.

5. Iekļaušanu atbalstošu personāžu veidošana (30-40 minūtes):

Instrukcijas:

- Dalībnieki strādā mazās grupās, lai izstrādātu tēla konceptu.
- Nodrošiniet tēla dizaina veidni, lai vadītu dalībniekus:
 - Personāža iezīmes un vēsture.
 - Kā personāžs atbalsta iekļaušanu spēles pasaulē (piemēram, pieejamības funkcijas, reprezentācija vai šķēršļu pārvarēšana).
 - Iespējamie sižeta elementi vai problēmas, ar kurām varonis varētu saskarties, veicinot iekļaušanu.

Vadlīnijas:

- Uzsveriet, ka jārada tēli, kas autentiski pārstāv dažādas pieredzes.
- Pārliecinieties, ka sižetos ir uzsvērtā šo personāžu ietekme uz empātijas, kopienas veidošanu vai pieejamības veicināšanu.

6. Foruma teātris (50-60 minūtes):

Skatuves izveide (15 minūtes):

- Grupas izveido īsu ainu, kurā to varoņi mijiedarbojas spēles scenārijā.
- Scenārijās jāparāda, kā viņu varoņi atbalsta iekļaušanu, izaicina stereotipus vai novērš šķēršļus.

Foruma teātris (35 minūtes):

- Katra grupa izspēlē savu ainu, kamēr pārējie dalībnieki to vēro.
- Novērotāji var apturēt ainu, lai uzdotu jautājumus, ierosinātu alternatīvas darbības vai ierosinātu uzlabojumus.
- Pamatojoties uz atsauksmēm, grupas pilnveido un atkārtο savas ainas.

7. Apspriešana un pārdomas (10-15 minūtes):

Diskusijas punkti:

- Personāžu un sižeta līniju vienotība:
 - Pārdomājiet, kā pārdomāts tēlu dizains un jēgpilni sižeti var darboties kopā, lai atbalstītu iekļaušanu un pieejamību..
- Galvenie secinājumi:
 - Apspriediet, kā dalībnieki var piemērot šos principus citos radošos vai profesionālos kontekstos.
- Nākotnes pielietojumi:
 - Mudiniet dalībniekus turpināt pētīt iekļaujošu dizainu savos projektos, uzsverot autentiskas reprezentācijas un jēgpilnas iesaistīšanās nozīmi.



- 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
- 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>