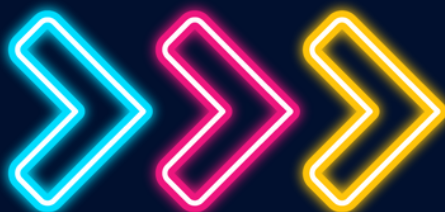




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Iekļaujošu stāstījumu
veidošana videospēlēs

<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:	90– 100 minūtes
Vecums:	20 – 25 gadu vecums
Grupas lielums:	3 – 6 dalībnieki grupā
Mērķis:	Veicināt radošumu, komandas darbu, problēmu risināšanu un radošumu, kopīgi radot spēli.
Uzdevumi:	• Iepazīstināt dalībniekus ar spēļu dizaina un izstrādes pamatiem. • Sniegt pārskatu par galvenajiem principiem saistošu un iekļaujošu spēļu stāstu radīšanā. • Uzlabot problēmu risināšanas un kritiskās domāšanas prasmes, analizējot un risinot problēmas spēļu dizainā.
Materiāli:	• Digitālie rīki un spēļu dizaina rīki • Šabloni – spēļu dizains, tēlu attēlojums un testēšana • Balta tāfele vai fliphcharti prāta vētras rīkošanai • Lielas papīra lapas, līmlapas, marķieri, pildspalvas un stāstu veidnes. • Pēc izvēles: Digitālie rīki (piemēram, Canva, Figma, Google Docs).

Darbseminārs “Iekļaujošu stāstu veidošana videospēlēs” ir seminārs, kura mērķis ir palīdzēt dalībniekiem radīt stāstus, kas atbalsta daudzveidību un iekļaušanu. Strādājot nelielās grupās, dalībnieki kopīgi izstrādā un pilnveido stāstu, koncentrējoties uz pārstāvniecības trūkumu identificēšanu un novēršanu. Veicot tādas aktivitātes kā stāsta veidošana, grupu diskusijas un tēlu attīstīšana, viņi mācās izvairīties no tādām bieži sastopamām kļūdām kā simbolisms un kultūras neiejūtība. Seminārs veicina empātiju un nodrošina dalībniekus ar praktiskiem rīkiem, lai veidotu jēgpilnus un iekļaujošus stāstus, kas atspoguļo daudzveidīgu pieredzi.



Darbnīcas struktūra



1. Gatavošanās (pirms darbnīcas):

- Apkopot materiālus:
 - Sagatavojiet materiālus: lielas papīra lapas, līmlapas, marķierus, pildspalvas un stāstu veidnes.
 - Pēc izvēles: Digitālie rīki (piemēram, Canva, Figma, Google Docs).
- Sagatavot videospēļu stāstu piemērus, kas ilustrē iekļaujošu stāstu stāstīšanu, uzsverot:
 - Izaicinājumi: Kā varoņi saskaras ar nozīmīgiem šķēršļiem, kas saistīti ar daudzveidību un iekļaušanu.
 - Biežāk sastopamie mīnusi: Kļūdas, piemēram, simbolisma vai kultūras neiejūtības izpausmes.

2. Ledus laušanas aktivitātes (10 minūtes):

- Sāciet ar jauktu, interaktīvu aktivitāti, lai dalībnieki justos atslābināti un gatavi sadarboties.

3. Mazajās grupās kopā veidojiet stāstu (25–30 minūtes)

Norādījumi koordinatoriem:

- Sadaliet dalībniekus mazās grupās:
 - Izveidojiet grupas pa 3–5 dalībniekiem katrā.
- Sniedziet vienkāršu aicinājumu:
 - Katrai grupai sākumā dodiet vienu un to pašu stāsta pamudinājumu, piemēram:
 - “Tālā zemē piedzima varonis...”.
 - Ja vēlaties veicināt radošumu, piedāvāji arī iespēju izvēlēties no vairākiem ieteikumiem, piemēram:
 - “Kādā rosīgā pilsētā jauns izgudrotājs izdarīja atklājumu...”
 - “Aizmirstā ciematā pamodās senu noslēpumu sargātājs...”.

- Stāsta izveide:
 - Katrs grupas dalībnieks pēc kārtas pievieno stāstam vienu teikumu.
 - Mudiniet viņus balstīties uz cits cita idejām, vienlaikus saglabājot stāsta viengabalainību un saistību.
 - Izraudzīts grupas dalībnieks pieraksta stāstu tā tapšanas gaitā.
- Grupu analīze:
 - Pēc tam, kad stāsts ir pabeigts, aiciniet grupu to kopīgi izlasīt un pārrunāt:
 - Vai stāstā ir daudzveidīgi un vispusīgi personāži?
 - Vai ir kādi stereotipi vai elementi, kas šķiet neiejūtīgi vai neiekļaujoši?
 - Vai konflikti un atrisinājumi ir jēgpilni un taisnīgi?
- Stāsta pilnveidošana:
 - Pamatojoties uz analīzi, lūdziet grupas pārstrādāt savu stāstu, lai padarītu to iekļauošāku.
 - Mudiniet tās:
 - Padziļiniet raksturus un pārlicinieties, ka to iezīmes ir autentiskas.
 - Pievērsieties visiem stereotipiem vai pielāgojiet elementus, kas varētu būt netīši neiejūtīgi.
 - Padariet uzdevumus un atrisinājumus tādus, kas vairāk atspoguļo iekļaušanu un daudzveidību.
 - Pārlicinieties, ka esat radījuši autentisku apmaiņu starp varoņiem.

4. Prezentācija: Iekļaujošu stāstu stāstīšanas pamatprincipi (15 minūtes):

Saturs:

- Apspriediet šādus principus, minot piemērus:
 - Izaicinājumi: Kā šķēršļi, ar kuriem saskaras varoņi, atspoguļo daudzveidību un iekļaušanu, piemēram, stereotipu vai pieejamības šķēršļu pārvarēšana.
 - Bieži sastopamie mīnusi: Piemēri:
 - Simbolisms: Ja varonis ir pievienots tikai izrādīšanai, bez dziļuma vai mērķa.
 - Kultūras neiejūtība: Kultūras vai pieredzes sagrozīšana vai pārāk vienkāršošana.
- Uzsveriet, kā pārdomāts stāstu stāstījums var radīt pozitīvu ietekmi uz spēlētājiem un sabiedrību.

5. Stāstu pārskatīšana mazajās grupās (10 minūtes):

Instrukcijas:

- Palūdziet komandām vēlreiz pārskatīt iepriekš sagatavotos stāstus un tos pilnveidot, izmantojot prezentācijā izklāstītos principus.
- Mudiniet tās:
 - pievērsties iespējamiem stereotipiem vai kultūras neiejūtībai.
 - padziļināt savu varoņu stāstus un izaicinājumus, lai padarītu tos jēgpilnākus un saistošākus.

6. Stāstu apmaiņa un diskusija (20 minūtes):

Instrukcijas:

- Katra komanda dalās savā pārskatītajā stāstā ar grupu.
- Izveidojiet vietu konstruktīvai atgriezeniskajai saitei, kur dalībnieki var komentēt:
 - Cik labi stāsts atbalsta daudzveidību un iekļaušanu.
 - Ieteikumi uzlabojumiem vai papildinājumiem.

7. Apspriešana un pārdomas (10 minūtes):

Diskusijas jautājumi:

- Ko jūs uzzinājāt par to, kā radīt stāstus, kas atbalsta daudzveidību un iekļaušanu?
- Kā darbnīcas laikā uzlabojās jūsu stāsts?
- Ar kādiem izaicinājumiem jums nācās saskarties, cenšoties līdzsvarot radošumu un iekļaušanu?
- Kā jūs varat piemērot šos principus savos projektos vai darbā?



Iekļaujošs stāstu stāstījums un biežāk sastopamie mīnusi

Labi iekļaujošas stāstīšanas piemēri

Šajās spēlēs ir uzsvērts, kā varoņi saskaras ar nozīmīgiem šķēršļiem, kas saistīti ar daudzveidību un iekļaušanu, vienlaikus izvairoties no simbolisma un kultūras neiejūtības:

1. The Last of Us Part II

- Izaicinājums: Ellija kā queer personība pēc-apokaliptiskā pasaulē saskaras ar personisko zaudējumu, identitāti un aizspriedumiem.
- Kas darbojas: Autentiska LGBTQ+ reprezentācija ar dziļi emocionālu stāstījumu.
- Izvairītie mīnusi: Ellijas identitāte ir neatņemama stāsta sastāvdaļa, nevis simboliska vai sekundāra doma.

2. Celeste

- Izaicinājums: Madelīnas ceļojums uz kalnu atspoguļo viņas iekšējo cīņu ar trauksmi un šaubām par sevi.
- Kas darbojas: Psihiskā veselība ir attēlota pārdomāti, koncentrējoties uz izaugsmi un sevis pieņemšanu.
- Izvairītās kļūdas: Izvairās no tādu sarežģītu jautājumu kā trauksme, parādot viņas ceļojuma nianšes.

3. Hellblade: Senua's Sacrifice

- Izaicinājums: Senua saskaras ar psihozi, dodoties mokošā ceļojumā, lai glābtu sava mīlotā dvēseli.
- Kas darbojas: Psihiskās veselības problēmas ir attēlotas jutīgi, un to risināšanā piedalījušies psihiskās veselības eksperti.
- Izvairītie trūkumi: Senua raksturs ir labi izstrādāts, un viņas garīgā veselība ir daļa no viņas stāsta, bet ne vienīgā raksturojošā iezīme.

Slikti stāstu stāstīšanas piemēri (biežāk sastopamie mīnusi)

Šīs spēles izceļ tādas kļūdas kā simbolisms un kultūras neiejūtība, kas var mazināt stāstu iekļaušumu:

1. Tokenisms

- Piemērs: Dažās spēlēs ir iekļauti dažādi personāži, bet netiek tiem piešķirts dziļums, izmantojot tos, lai "atzīmētu lodziņu", nevis jēgpilni integrētu.
- Kļūda: Sekli, viendimensiju tēli šķiet piespiedu un nav būtiski stāstam.
- Kā izvairīties: Padariet varoņa iezīmes un identitāti stāsta centrā un attēlojiet tās autentiski.

2. Kultūras neiejūtība

- Piemērs: Far Cry 3 stereotipiski attēlo vietējos salu iedzīvotājus kā "mežonīgos", bet balto varoni pozicionē kā "glābēju".
- Kļūda: Šāda pieeja: Pastiprina kaitīgus stereotipus un kultūras elementus izmanto tikai kā fonu.
- Kā izvairīties: Izveidojiet labi izstrādātus personāžus un izvairieties no kultūru reducēšanas līdz klišejām.

3. Pārāk vienkāršošana

- Piemērs: Mass Effect: Andromeda ir sekls LGBTQ+ personāžu loks, kuram salīdzinājumā ar citiem sižetiem trūkst dziļuma.
- Kļūda: Pārstāvība šķiet sasteigta vai sekundāra, mazinot tās ietekmi.
- Kā izvairīties: Ieguldiert laiku, lai vienlīdzīgi attīstītu visu varoņu loku, tādējādi nodrošinot autentiskumu un dziļumu.

Kā izmantot šos piemērus sagatavošanas posmā

- Izceliet izaicinājumus: Apspriediet, kā varoņi saskaras ar nozīmīgiem šķēršļiem, kas atspoguļo reālās pasaules daudzveidības un iekļaušanas problēmas, piemēram, aizspriedumus, garīgo veselību vai kultūras barjeras.
- Ilustrējiet grūtības: Izmantojiet sliktus piemērus, lai parādītu, kā izskatās simbolisms vai kultūras neiejūtība un kāpēc tas ir problemātiski.
- Iedvesmojiet risinājumus: Mudiniet dalībniekus pārdomāt šos piemērus, veidojot savus stāstus, cenšoties izvairīties no šīm kļūdām un veidot pārdomātus, autentiskus stāstus.



- 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/>