



Creative Futures FESTIVAL

Zrównoważony rozwój, inkluzywność
oraz użycie technologii na larpach

I. Wprowadzenie

Larp (Live-Action Role-Playing) to rodzaj gry fabularnej, w której uczestnicy fizycznie wcielają się w role postaci w stworzonym świecie. Gra odbywa się w czasie rzeczywistym i często w specjalnie przygotowanej przestrzeni, która może być zarówno naturalnym otoczeniem (np. lasem), jak i wnętrzem budynku stylizowanym na określoną epokę, miejsce czy uniwersum. Larp łączy elementy teatru improwizowanego, gier planszowych, literatury i technologii, oferując uczestnikom unikalne, angażujące doświadczenie.

Na larpach gracze:

- Przyjmują tożsamość fikcyjnych postaci, które tworzą sami lub otrzymują od organizatorów;
- Współtworzą historię poprzez interakcje z innymi graczami oraz reagowanie na wydarzenia przewidziane przez scenariusz;
- Wykorzystują kostiumy, rekwizyty i przestrzeń do wzbogacenia immersji (poczucia zanurzenia w świecie gry).



Zdjęcie: Rekografia

II. Miejsce larpów w kulturze współczesnej

1. Ewolucja rozrywki i storytellingu

Larpy stanowią naturalną ewolucję tradycyjnych gier fabularnych i teatrów improwizacyjnych. Współczesne technologie oraz wzrost zainteresowania interaktywnymi formami opowieści sprawiają, że larpy stają się coraz bardziej zaawansowane pod względem formy i treści, przyciągając zarówno pasjonatów, jak i nowe grupy odbiorców.

2. Przestrzeń eksperymentów społecznych i artystycznych

W wielu kulturach larpy są wykorzystywane jako narzędzie eksploracji tematów społecznych, takich jak tożsamość, konflikty czy różnorodność. Umożliwiają bezpieczne eksplorowanie doświadczeń, które w rzeczywistości mogłyby być niedostępne lub trudne do przeżycia.

3. Narzędzie edukacji

Larpy znajdują zastosowanie w edukacji, oferując możliwości nauki poprzez działanie w zaimprovizowanym, kontrolowanym środowisku. Mogą służyć jako metoda rozwijania umiejętności miękkich, takich jak komunikacja, rozwiązywanie problemów, szlifowanie pracy w grupie, zdolności przywódczych, oraz empatii. Pomagają one także uczestnikom w odkrywaniu własnych emocji oraz w rozumieniu i reagowaniu na emocje innych osób.

4. Część popkultury

Dzięki popularności filmów, seriali, gier komputerowych i RPG oraz literatury, larpy znalazły swoje miejsce w szerszym krajobrazie kulturalnym. Festiwale i wydarzenia larpowe przyciągają tysiące uczestników z całego świata, a ich organizacja staje się coraz bardziej profesjonalna. Niedługo dostępne głównie w lokalnych domach kultury lub na konwentach lokalnych, obecnie larpy można spotkać również w formie międzynarodowych "blockbusterów", które ściągają uczestników z całego świata.

5. Narzędzie budowania społeczności

Larpy oferują uczestnikom przestrzeń do budowania silnych więzi społecznych opartych nie tylko na wspólnym hobby, lecz także na przeżywanych wspólnie emocjach, zrozumieniu swoich potrzeb i uczuć, oraz wzajemnej pomocy. Działając w grupach, gracze wspólnie tworzą historie, co sprzyja nauce konstruktywnej współpracy i rozwijaniu poczucia wspólnoty.

Współczesne larpy często przekraczają granice tradycyjnych form rozrywki, oferując przestrzeń, gdzie fikcja i rzeczywistość mogą się wzajemnie przenikać, a uczestnicy mogą eksplorować nowe światy, role i relacje. Rozwój larpów oraz poszerzanie ich tematyki świadczy o rosnącej potrzebie interaktywnych i immersyjnych doświadczeń w XXI wieku.



Zdjęcie: Rekografia

III. Zrównoważony rozwój w larpach

Wyzwania środowiskowe

Organizacja larpów, zwłaszcza dużych wydarzeń otwartych na uczestników z różnych krajów, niesie ze sobą istotne wyzwania środowiskowe. Poniżej omówiono główne aspekty związane z ich wpływem na środowisko.

Ślad węglowy

1. Transport

- Larpy często odbywają się w odległych lokalizacjach, takich jak lasy, zamki czy specjalnie wynajęte przestrzenie z dala od miast.
- Uczestnicy często przybywają na wydarzenie z różnych miejsc, często używając transportu lotniczego, samochodów lub autobusów, co znacząco zwiększa emisję dwutlenku węgla.
- Organizatorzy mogą mieć trudności z zaproponowaniem bardziej ekologicznych rozwiązań transportowych, takich jak carpooling czy wynajem wspólnego transportu zbiorowego.

2. Materiały

- Budowa scenografii, rekwizytów i kostiumów wymaga użycia różnorodnych materiałów, takich jak drewno, tworzywa sztuczne czy tkaniny, z których wiele nie jest ekologicznych ani biodegradowalnych.
- Jednorazowe elementy, takie jak opakowania żywności czy materiały promocyjne (ulotki, plakaty), dodatkowo zwiększają ilość zużywanych zasobów.

3. Logistyka

- Transport sprzętu, rekwizytów i zapasów, zwłaszcza na duże odległości, generuje znaczne emisje gazów cieplarnianych.
- Utrzymanie energii elektrycznej na miejscu, szczególnie w przypadku używania generatorów, może przyczynić się do zużycia paliw kopalnych.

Minimalizacja odpadów

1. Recykling

- Jednym z głównych wyzwań jest skuteczna segregacja i recykling odpadów generowanych podczas larpów, takich jak opakowania jednorazowe, odpady organiczne czy materiały scenograficzne.
- Brak odpowiednich systemów zbiórki odpadów w lokalizacjach wydarzeń może utrudniać proces recyklingu, co prowadzi do nadmiaru odpadów trafiających na wysypiska.

2. Ponowne wykorzystanie kostiumów i rekwizytów

- Larpki wymagają często unikalnych kostiumów i rekwizytów, które po wydarzeniu mogą stać się zbędne. Często zamiast szukać materiałów z drugiej ręki, organizatorzy oraz gracze sięgają po stroje i rekwizyty robione na zamówienie, na miarę, lub spersonalizowane w taki sposób, że ich ponowne użycie jest możliwe w bardzo ograniczonym kontekście.
- Organizatorzy często stają przed dylematem, jak przechowywać, odnawiać lub utylizować rekwizyty, kostiumy oraz elementy scenografii przedmioty w sposób przyjazny środowisku.
- Promowanie praktyki „reuse” poprzez wypożyczalnie kostiumów i rekwizytów lub wymianę między graczami a nawet organizatorami jest krokiem w kierunku zrównoważonego rozwoju.

3. Minimalizacja zużycia przedmiotów jednorazowego użytku

- Używanie wielorazowych naczyń, kubków czy sztućców może znacząco ograniczyć ilość odpadów, ale wymaga dodatkowej infrastruktury do ich mycia i przechowywania.
- Rezygnacja z plastikowych opakowań na rzecz kompostowalnych lub nadających się do recyklingu alternatyw może zmniejszyć ilość produkowanych odpadów.

Zarządzanie wyzwaniami środowiskowymi wymaga świadomego podejścia i planowania na każdym etapie organizacji larpów. Działania takie jak optymalizacja transportu, promowanie ponownego użycia materiałów i minimalizacja odpadów mogą znacząco zmniejszyć ich wpływ na środowisko naturalne.

Praktyki zrównoważonego projektowania

Zrównoważone projektowanie larpów od strony produkcyjnej opiera się na podejmowaniu świadomych decyzji mających na celu zmniejszenie wpływu na środowisko naturalne. Poniżej przedstawiono dwa kluczowe aspekty, które mogą znacząco wpłynąć na ekologiczny charakter takich wydarzeń.

Wybór lokalizacji z minimalnym wpływem na środowisko

1. Naturalne i przyjazne środowisku lokalizacje

- Kryteria wyboru miejsca: Idealna lokalizacja powinna być łatwo dostępna transportem publicznym lub położona blisko uczestników, aby ograniczyć emisje związane z podróżą.
- Preferowanie przestrzeni już przystosowanych do wydarzeń (np. centrów rekreacyjnych, hoteli czy wiosek tematycznych), co redukuje konieczność budowy dodatkowej infrastruktury.
- Unikanie obszarów chronionych i delikatnych ekosystemów, które mogą ucierpieć wskutek intensywnego użytkowania przez uczestników.

2. Minimalizacja ingerencji w otoczenie

- Dostosowanie scenografii i rekwizytów do istniejącego krajobrazu, zamiast nadmiernego modyfikowania przestrzeni.
- Zasady ochrony przyrody w trakcie wydarzenia, np. wyznaczanie stref chronionych, gdzie uczestnicy nie mogą ingerować w florę i faunę, palić ognia ani zachowywać się głośno.
- Ograniczenie generowania odpadów na miejscu i zapewnienie odpowiedniej infrastruktury do ich zbierania oraz segregacji.

3. Współpraca z lokalnymi społecznościami

- Wspieranie lokalnych dostawców i usług, co zmniejsza potrzebę transportu z dalszych odległości.
- Edukowanie uczestników na temat lokalnych zasobów przyrodniczych i kulturowych, co może sprzyjać budowaniu świadomości ekologicznej.

Użycie technologii do redukcji materiałów fizycznych

1. Digitalizacja dokumentacji gry

- Wykorzystanie aplikacji mobilnych, emaili i platform online do udostępniania kart postaci, opisów fabuły i zasad gry. Dzięki temu ogranicza się drukowanie dużej ilości materiałów papierowych.
- Przykłady: aplikacje umożliwiające graczom łatwy dostęp do informacji w czasie rzeczywistym, aktualizacje scenariusza czy zgłaszanie działań w grze bez konieczności użycia papieru.

2. Elektroniczne rekwizyty i mechaniki gry

- Zastąpienie fizycznych kart, żetonów czy innych elementów gry cyfrowymi odpowiednikami, np. QR-kodami, które gracze mogą skanować telefonami.
- Wykorzystanie wearables (np. opasek RFID) jako alternatywy dla drukowanych baz danych o postaciach i graczach.

3. Oszczędności energetyczne

- Korzystanie z energooszczędnych urządzeń (np. ładowarek solarnych, przenośnych akumulatorów) w miejscach, gdzie trudno o dostęp do energii elektrycznej.
- Zastosowanie lokalnych serwerów lub chmur danych zoptymalizowanych pod kątem niskiego zużycia energii.

4. Promowanie korzystania z technologii przez uczestników

- Zachęcanie do używania własnych urządzeń (telefonów, tabletów) w celu dostępu do cyfrowych zasobów gry, co zmniejsza potrzebę organizatorów do drukowania materiałów lub tworzenia jednorazowych gadżetów.
- Proponowanie aplikacji offline lub niskich wymagań sprzętowych, aby uniknąć problemów z dostępem do internetu w odległych lokalizacjach.

Zastosowanie tych praktyk pomaga larpom nie tylko stać się bardziej ekologicznymi, ale także wzmacnia ich innowacyjny charakter, przyciągając uczestników ceniących ekologiczne i nowoczesne podejście do larpów.

Edukacja uczestników

Edukacja ekologiczna w ramach larpów jest nie tylko sposobem na podnoszenie świadomości uczestników, ale także narzędziem do wprowadzania realnych zmian w ich codziennych postawach. Dzięki immersyjnej i interaktywnej naturze larpów można skutecznie przekazywać wartości związane z ochroną środowiska.

Promowanie świadomości ekologicznej poprzez storytelling

1. Fabuła skupiona na temacie ekologii

- Wplecenie w scenariusz tematów takich jak zmiany klimatyczne, ochrona przyrody czy zrównoważony rozwój (np. w postaci larpów edukacyjnych, czyli tzw. edu-larpów). Na przykład:
 - Gracze wcielają się w członków społeczności walczącej o przetrwanie w świecie dotkniętym katastrofą ekologiczną.
 - Konflikty fabularne, które wymagają ochrony zasobów naturalnych lub podejmowania decyzji związanych z ekologiczną równowagą.
- Eksplorowanie konsekwencji działań ludzkich na środowisko w fikcyjnym świecie, którego problemu są odzwierciedleniem problemów świata rzeczywistego.

2. Budowanie świadomości poprzez postacie i frakcje w grze

- Tworzenie postaci lub frakcji reprezentujących ekologiczne wartości, takich jak strażnicy natury, aktywiści klimatyczni, lub też społeczności samowystarczalne.
- Projektowanie scenariusza w taki sposób, aby nagradzał on decyzje postaci dążące do życia z zasadami zrównoważonego rozwoju (np. za unikanie konfliktów prowadzących do destrukcji środowiska). Uwaga: nagradzane są wyłącznie postacie, nie gracze. Gra powinna być fair wobec wszystkich, aby uniknąć frustracji uczestników; scenariusz natomiast może dowolnie faworyzować dowolną grupę postaci, tak długo, jak jest to świadoma decyzja projektantów gry i fragment designu, który zostaje zakomunikowany graczom przed larpem.

3. Kontekst historyczny i kulturowy

- Wykorzystanie elementów historycznych, takich jak tradycyjne sposoby gospodarowania zasobami, aby uczyć graczy o dawnych praktykach zrównoważonego życia.
- Pokazywanie różnorodnych kultur, które stawiają harmonię z naturą w centrum swojego działania, np. poprzez mechaniki lub opowieści inspirowane np. rdzennoamerykańskimi, skandynawskimi czy azjatyckimi tradycjami. Uwaga: aby wprowadzić elementy konkretnych kultur, zalecane jest przeprowadzenie konsultacji pośród członków danej kultury, po to, aby ująć jej niuanse z odpowiednim szacunkiem i nie sphycając tematu.



Zdjęcie: Rekografia

Promowanie świadomości ekologicznej poprzez mechaniki gry

1. Symulacja zarządzania zasobami

- Wprowadzenie mechanik gry, które symulują zarządzanie ograniczonymi zasobami, np. woda, jedzenie, energia. Gracze muszą podejmować decyzje, które mają długoterminowe konsekwencje dla świata gry.
- Przykład: jeśli gracze zdecydują się na intensywną eksploatację lasów w grze, może to prowadzić do fabularnych skutków, takich jak wyginięcie zwierząt czy powódzie.

2. Ograniczenia związane z produkcją odpadów w grze

- Mechaniki, które zachęcają uczestników do ponownego użycia rekwizytów lub zasobów zamiast ich marnowania.
- Wprowadzenie zasad dotyczących śmiecenia w świecie gry – postacie mogą być „ukarane” fabularnie za pozostawianie odpadów lub nagradzane za ekologiczne podejście (jak np. wyżej wymieniony przykład z ginięciem zwierząt w konsekwencji działań postaci).

3. Ekologiczne technologie w grze

- Wykorzystanie w mechanikach gry technologii odnawialnych źródeł energii jako elementu fabularnego.
- Przykład: postacie muszą zbudować farmę wiatrową lub słoneczną, aby zasilić swoją społeczność w grze. Aby tego dokonać, muszą pokonać wewnętrzne konflikty w grupie, nieufność wobec nowych technologii oraz inne przeciwności wynikające ze scenariusza.

4. Ograniczenie konsumpcji w świecie gry

- Mechaniki, które uczą, jak ograniczać konsumpcję wirtualnych zasobów (np. zmniejszenie zużycia energii lub produkcji w sposób zrównoważony).
- Edukacja na temat recyklingu i minimalizowania odpadów poprzez zadania związane z „naprawianiem” przedmiotów zamiast ich wyrzucania.

Efekt edukacyjny dla uczestników

- Pośrednia edukacja: Poprzez grę uczestnicy zaczynają dostrzegać, jak ich działania wpływają na środowisko, zarówno w fikcyjnym, jak i realnym świecie.
- Bezpośrednie przesłanie: Organizatorzy mogą wzbogacić wydarzenie o briefing, warsztaty czy materiały edukacyjne związane z tematyką ekologii.
- Wpływ długoterminowy: Wartości i postawy promowane w grze mogą zostać przeniesione do życia codziennego uczestników, wpływając na ich decyzje konsumenne i ekologiczne.

Poprzez integrację narracji i mechanik ekologicznych, larpy stają się nie tylko rozrywką, ale również skutecznym narzędziem edukacyjnym, które pozwala uczestnikom doświadczyć konsekwencji działań ekologicznych w praktyczny, immersyjny sposób.



Zdjęcie: Rekografia

IV. Inkluzywność na larpach

Inkluzywność w larpach odnosi się do tworzenia przestrzeni, w której wszyscy uczestnicy, niezależnie od swojej tożsamości, doświadczeń czy potrzeb, mogą czuć się mile widziani i w pełni uczestniczyć w grze. Poniżej opisano kluczowe aspekty promowania inkluzywności.

Tworzenie otwartego środowiska

1. Projektowanie fabuły uwzględniających różnorodne tożsamości i doświadczenia

- Rozbudowa światów gry: Tworzenie narracji, które odzwierciedlają różnorodność społeczeństw, uwzględniając różne kultury, orientacje seksualne, tożsamości płciowe, doświadczenia osób z niepełnosprawnościami i inne aspekty.
- Unikanie stereotypów: Ważne jest przedstawianie postaci i grup w sposób realistyczny i wolny od uprzedzeń. Niektórzy organizatorzy konsultują swoje gry z osobami z danych środowisk, aby upewnić się, że ich larpy podchodzą do tematu z szacunkiem i z uniknięciem szkodliwych stereotypów.
- Dostosowanie fabuły: Umożliwienie graczom personalizacji ich postaci w taki sposób, aby mogli wyrażać swoje własne doświadczenia lub eksplorować inne tożsamości w bezpiecznym środowisku.

2. Usuwanie barier dostępu

- Fizyczne bariery: Jeżeli to możliwe, upewnienie się, że lokalizacja wydarzenia jest dostępna dla osób z niepełnosprawnościami, np. poprzez używanie wind, toalet dla osób z ograniczeniami ruchowymi, czy terenów możliwych do przemieszczania się na wózkach.
- Językowe i kulturowe bariery: Tworzenie czytelnych dokumentów oraz materiałów audiowizualnych, unikanie wykluczającego języka, a także uwzględnianie tradycji i norm różnych grup z zachowaniem ostrożności, aby nie przerysowywać szkodliwych stereotypów.
- Finansowe bariery: Rozważenie możliwości dofinansowania uczestnictwa dla osób, które mogą mieć trudności z pokryciem kosztów udziału. Coraz częściej organizatorzy decydują się na pulę biletów sponsorowanych, które są znacznie tańsze, niż normalne wejściówki. Bilety te są finansowane z pozostałych biletów, albo z osobnej puli wejściówek sponsorskich wykupowanych przez lepiej sytuowanych graczy, którzy chcą wspomóc finansowo środowisko larpowe.

Rola reprezentacji

1. Włączanie postaci reprezentujących różnorodność etniczną, płciową i społeczno-kulturową

- Zróżnicowane role: Umożliwienie graczom wcielania się w postacie o różnych pochodzeniach, tożsamościach i statusach społecznych.
- Unikanie marginalizacji: Ważne jest, aby postacie reprezentujące różnorodność nie były sprowadzane jedynie do swoich cech (np. postaci, której jedyną cechą wyróżniającą jest przynależność do środowiska LGBTQ+) i miały pełnoprawną rolę w fabule.

2. Mechanizmy wsparcia dla graczy z różnymi potrzebami

- Mechanizmy bezpieczeństwa emocjonalnego: Tworzenie przestrzeni, gdzie gracze mogą zgłaszać swoje potrzeby i granice. Wprowadzenie narzędzi takich jak:
 - Słowa bezpieczeństwa: pozwalające graczom przerwać sytuację, która wywołuje dyskomfort.
 - Check-iny: okresowe sprawdzanie stanu emocjonalnego graczy przez organizatorów oraz innych uczestników larpu.
- *Consent-based play* (gra oparta na zgodzie): Jasne zasady dotyczące interakcji między graczami, wymagające ich wzajemnej zgody, szczególnie w scenach konfliktowych lub wymagających bliskiego kontaktu. Zasady te umieszcza się w formie opisowej przed larpem, aby na etapie zapisów gracze wiedzieli, jakie zasady panują na larpie, a także omawia się je na żywo na warsztatach przed larpem.

Rekrutacja inkluzywnych zespołów

Różnorodność wśród organizatorów

- Zróżnicowane perspektywy: Tworzenie zespołów organizatorów, które reprezentują różnorodność społeczną. Dzięki temu fabuły i mechaniki gry mogą być bardziej uniwersalne i inkluzywne.
- Eliminacja uprzedzeń: Szkolenia dotyczące różnorodności i inkluzywności dla zespołów organizatorskich mogą pomóc unikać nieświadomych błędów w projektowaniu.
- Współpraca z ekspertami: Konsultowanie fabuły, postaci i mechanik z osobami doświadczonymi w kwestiach różnorodności, w tym np. aktywistami społecznymi czy osobami z grup reprezentowanych w grze.

Inkluzywność w larpach to proces, który wymaga świadomego projektowania zarówno na etapie tworzenia fabuły, jak i organizacji wydarzenia. Dzięki wprowadzeniu tych praktyk, larp może stać się przestrzenią, gdzie różnorodność jest nie tylko akceptowana, ale także celebrowana, a każdy uczestnik może poczuć się dostrzeżony i szanowany.



Zdjęcie: Rekografia

V. Technologia w larpach

Technologia odgrywa coraz większą rolę w świecie larpów, umożliwiając tworzenie bardziej immersyjnych, dynamicznych i interaktywnych doświadczeń. Jednak jej zastosowanie wiąże się także z wyzwaniami, takimi jak wykluczenie technologiczne czy ograniczona dostępność. Poniżej omówiono kluczowe aspekty wykorzystania technologii w larpach.

Nowoczesne rozwiązania technologiczne

1. Aplikacje mobilne do zarządzania postaciami i fabułą

- Aplikacje umożliwiają graczom dostęp do kart postaci oraz dokumentów projektowych, a także do ważnych informacji fabularnych w czasie rzeczywistym.

Przykłady zastosowań:

- Automatyczna aktualizacja statystyk postaci (np. w formie elektronicznej karty zdrowia pacjenta).
- Przekazywanie tajnych informacji fabularnych (np. wiadomości między postaciami lub wskazówki do zagadek).
- Możliwość integracji z mechanikami gry, np. śledzenie lokalizacji graczy na terenie gry czy też interakcje z NPC-ami (postaciami niezależnymi).

2. Rozszerzona rzeczywistość (AR) i wirtualna rzeczywistość (VR)

- AR: Wykorzystanie technologii rozszerzonej rzeczywistości do wzbogacenia gry, np.:
 - Gracze mogą używać smartfonów lub gogli AR, aby zobaczyć dodatkowe elementy świata gry (np. ukryte przedmioty, magiczne bariery czy informacje o postaciach).
- VR: Tworzenie fragmentów gry w wirtualnych przestrzeniach, które uczestnicy mogą eksplorować za pomocą zestawów VR. Może to być np. symulacja labiryntu czy przestrzeni kosmicznej.

3. Wearables i sensory do wzbogacenia doświadczenia gry

- Technologia noszona, taka jak opaski RFID, zegarki czy sensory ruchu, umożliwia dynamiczne interakcje w grze:
 - Rejestracja obecności gracza w określonych miejscach lub interakcji z innymi postaciami.
 - Symulacja efektów statusowych postaci (np. wibracje opaski sygnalizujące otrzymanie obrażeń).
- Integracja z mechanikami zdrowotnymi czy magicznymi w grze, np. urządzenia wskazujące poziom "energii" postaci lub umożliwiające odczytanie "aury" innej postaci.

Wpływ technologii na narrację

1. Bardziej dynamiczne i interaktywne historie

- Interaktywność w czasie rzeczywistym: Dzięki aplikacjom i sensorom organizatorzy mogą na bieżąco sterować wydarzeniami, reagując na decyzje graczy.
- Nieliniowość fabuły: Technologia umożliwia rozwijanie równoległych wątków fabularnych, które zależą od działań uczestników.
- Wirtualni NPC: Postacie sterowane przez organizatorów lub sztuczną inteligencję, które mogą komunikować się z graczami w czasie rzeczywistym.

2. Integracja realnych i cyfrowych elementów świata gry

- Połączenie fizycznych rekwizytów z technologią, np. skrzynie otwierające się po zeskanowaniu QR-kodu lub urządzenia odczytujące cyfrowe „artefakty”.

Przykłady:

- W grze osadzonej w przyszłości gracze używają aplikacji do „hakowania” systemów bezpieczeństwa.
- Zastosowanie hologramów lub projekcji do wprowadzenia elementów fabularnych, np. wyświetlenia obrazu odległej galaktyki lub wirtualnych planów jakiegoś miejsca.

Wykluczenie technologiczne

1. Ryzyko podziału uczestników ze względu na dostęp do technologii

- Koszty technologii: Nie wszyscy gracze mogą sobie pozwolić na dostęp do drogiego sprzętu, takich jak smartfony o wysokiej wydajności. Larpki, które stosują zaawansowaną technologię będą zwykle droższe w produkcji, a zatem i wstęp na nie będzie droższy.
- Różnice w umiejętnościach: Niektórzy gracze mogą mieć trudności z obsługą technologii, co prowadzi do ich wykluczenia z pełnego doświadczenia gry. Nawet przy odpowiednim przewarsztatowaniu graczy z obsługi narzędzi, nie wszyscy będą w stanie posługiwać się nimi z podobną wprawą.

2. Tworzenie dostępnych rozwiązań technologicznych

- Alternatywy dla zaawansowanych urządzeń: Projektowanie mechanik gry, które umożliwiają korzystanie zarówno z technologii, jak i jej prostszych, fizycznych odpowiedników (np. drukowane informacje).
- Edukacja graczy: Organizowanie warsztatów lub instruktaży przed grą, aby pomóc uczestnikom w zapoznaniu się z technologią, a także ciągła dostępność organizatorów, aby wspomóc graczy w trakcie larpki.
- Minimalizacja wymagań sprzętowych: Stosowanie aplikacji, które działają na szerokiej gamie urządzeń, w tym na starszych modelach telefonów.
- Wsparcie finansowe: Możliwość wypożyczenia urządzeń lub zaoferowania tańszych biletów dla graczy, którzy nie mają dostępu do wymaganych technologii.

Nowoczesne technologie otwierają przed larpkami zupełnie nowe możliwości, zwiększając immersję i złożoność gier. Jednocześnie ważne jest, aby ich zastosowanie było przemyślane i uwzględniało różne potrzeby oraz możliwości uczestników, tak aby doświadczenie pozostało inkluzywne i dostępne dla jak najszerszej gamy uczestników.

VI. Intersekcja zrównoważonego rozwoju, inkluzywności i technologii

Połączenie zrównoważonego rozwoju, inkluzywności i technologii w larpach otwiera nowe możliwości, ale wymaga także przemyślanych działań, aby uniknąć potencjalnych konfliktów. Poniżej omówiono przykłady synergii oraz wyzwania związane z wdrażaniem tych trzech elementów.

Przykłady synergii

1. Zrównoważone aplikacje cyfrowe wspierające inkluzywne fabuły

- Minimalizacja zużycia zasobów fizycznych: Aplikacje mobilne zastępujące drukowane materiały, takie jak karty postaci czy mapy, przyczyniają się do redukcji śladu węglowego wydarzenia.
- Personalizacja doświadczenia graczy: Aplikacje mogą uwzględnić indywidualne potrzeby graczy, np. oferując różne wersje interfejsu lub wersje audio jako dodatek do tekstu, co zwiększa dostępność i inkluzywność.
- Wspieranie różnorodnych narracji: Cyfrowe narzędzia mogą umożliwić graczom eksplorację skomplikowanych wątków fabularnych, w tym tematów związanych z różnorodnością, bez konieczności posiadania zaawansowanej wiedzy organizatorów na dany temat.

2. Technologie wspomagające dostępność

- Tłumaczenia na żywo: Narzędzia do automatycznego tłumaczenia mogą umożliwić uczestnikom z różnych krajów komunikację i lepsze zrozumienie fabuły.
- Systemy audio dla osób niedosłyszących: Wykorzystanie technologii takich jak pętla indukcyjna czy aplikacje wspierające napisy w czasie rzeczywistym, pozwala graczom z problemami słuchu w pełni uczestniczyć w wydarzeniu.
- Rozwiązania dla osób z niepełnosprawnościami ruchowymi: Integracja technologii AR/VR pozwala na tworzenie immersyjnych doświadczeń, które nie wymagają fizycznego przemieszczania się po terenie gry.

Potencjalne konflikty i kompromisy

1. Koszty wdrożenia zaawansowanych technologii w kontekście inkluzywności

- Finanse jako bariera: Koszt wprowadzenia nowoczesnych rozwiązań, takich jak zestawy VR, sensory czy aplikacje mobilne, może być wysoki, co ogranicza dostępność dla organizatorów i graczy z mniejszym budżetem.
- Nierówności technologiczne: Uczestnicy z mniej zaawansowanymi urządzeniami mogą czuć się wykluczeni, jeśli technologia staje się kluczowym elementem gry.
- Kompleksowość obsługi: Wprowadzenie technologii wymaga przeszkolenia zarówno organizatorów, jak i uczestników, co może stanowić barierę czasową i logistyczną.

2. Jak technologie mogą wspierać, a nie ograniczać zrównoważony rozwój

- Energochłonność technologii: Zaawansowane urządzenia, takie jak serwery obsługujące aplikacje czy sprzęt AR/VR, mogą generować wysokie zużycie energii. Kluczowe jest korzystanie z energii odnawialnej lub wybór bardziej efektywnych rozwiązań technologicznych.
- Redukcja fizycznych materiałów kontra produkcja e-odpadów: Przejście na cyfrowe narzędzia może ograniczyć zużycie papieru i plastiku, ale jednocześnie wiąże się z generowaniem elektronicznych odpadów. Ważne jest, aby planować długoterminowe wykorzystanie urządzeń i promować recykling.
- Balans między immersją a prostotą: Co ważne, technologia powinna być dodatkiem wspierającym narrację, a nie elementem, który przytłacza graczy i odciąga ich uwagę od interakcji społecznych.

Intersekcja zrównoważonego rozwoju, inkluzywności i technologii w larpach ma potencjał, aby uczynić gry bardziej dostępne, innowacyjne i odpowiedzialne ekologicznie. Kluczem do sukcesu jest znalezienie równowagi między korzyściami wynikającymi z technologii a jej potencjalnymi ograniczeniami, uwzględniając potrzeby uczestników i środowiska.

VII. Rekomendacje dla organizatorów larpów

1. Zrównoważony rozwój

- Lokalizacja: Jeśli pozwala na to koncepcja larpa, poszukuj miejsc łatwo dostępnych dla uczestników, aby zmniejszyć emisje związane z transportem. Preferuj lokalizacje ekologiczne, takie jak obiekty korzystające z odnawialnych źródeł energii.
- Materiały: Stawiaj na recykling i ponowne wykorzystanie kostiumów, rekwizytów i dekoracji. Twórz elementy wielokrotnego użytku, które mogą być wykorzystywane w przyszłych projektach.
- Minimalizacja odpadów: Wdrażaj politykę "zero waste" poprzez promowanie używania własnych naczyń, ograniczanie opakowań jednorazowych i segregację odpadów.

2. Inkluzywność

- Projektowanie fabuły: Twórz narracje uwzględniające różnorodne tożsamości, kultury i doświadczenia. Upewnij się, że postacie są różnorodne pod względem płci, wieku, orientacji, rasy czy statusu społecznego.
- Dostępność: W miarę możliwości zapewnij dostępność fizyczną i technologiczną dla osób z różnymi potrzebami, np. rampy dla wózków, wersje audio materiałów pisemnych czy alternatywne mechaniki gry dla osób z ograniczeniami ruchowymi.
- Warsztaty i wsparcie: Organizuj warsztaty dla uczestników dotyczące zasad bezpieczeństwa emocjonalnego i mechanizmów consent-based play, które zwiększają komfort wszystkich zarówno graczy, jak i organizatorów.

3. Technologia

- Aplikacje mobilne: Wdrażaj aplikacje ułatwiające zarządzanie postaciami, fabułą i komunikacją. Zadbaj o ich intuicyjność i niskie wymagania sprzętowe, aby były dostępne dla szerokiego grona użytkowników.
- Rozwiązania AR/VR: Wykorzystuj technologię rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości do wzbogacenia doświadczeń gry, z uwzględnieniem alternatyw dla osób bez dostępu do odpowiedniego sprzętu.
- Systemy wspierające dostępność: Zainwestuj w narzędzia, takie jak systemy audio dla osób niedosłyszących, tłumaczenia na żywo czy aplikacje wspierające napisy w czasie rzeczywistym.

Checklisty projektowe:

- Zrównoważony rozwój:
 - Czy lokacja minimalizuje negatywny wpływ na środowisko?
 - Czy używane materiały można recyklingować lub ponownie wykorzystać?
 - Czy planujesz system zarządzania odpadami na miejscu?
- Inkluzywność:
 - Czy gra oraz grupa organizatorska uwzględnia różnorodne tożsamości i doświadczenia?
 - Czy przestrzeń gry i narzędzia są dostępne dla osób z różnymi potrzebami?
 - Czy są zaplanowane warsztaty dotyczące zasad bezpieczeństwa i inkluzywności?
- Technologia:
 - Czy aplikacje i narzędzia są dostępne na szeroką gamę urządzeń?
 - Czy istnieją alternatywy dla technologii, które mogą być niedostępne dla części uczestników?
 - Czy technologia wspiera narrację bez przytłaczania graczy?

Checklisty tego typu mogą znacznie ułatwić wdrażanie powyższych zasad, a jednocześnie pozwalają na unikanie potencjalnych trudności związanych z dostępnością, kosztami i organizacją. Dzięki temu larp'y mogą stać się bardziej otwarte, innowacyjne i odpowiedzialne ekologicznie.



Zdjęcie: Rekografia

VIII. Podsumowanie

Znaczenie integracji zrównoważonego rozwoju, inkluzywności i technologii dla przyszłości larpów

Integracja zasad zrównoważonego rozwoju, inkluzywności i technologii jest kluczowa dla przyszłości larpów, ponieważ ma wpływ na to, jak te wydarzenia są odbierane przez graczy oraz w jaki sposób wpływają na nasze społeczeństwo. Te trzy obszary: zrównoważony rozwój, inkluzywność i technologie, są fundamentami budowania bardziej odpowiedzialnych i innowacyjnych gier, które mogą stawiać wyzwania, inspirować i angażować graczy w sposób etyczny oraz twórczy.

1. Zrównoważony rozwój w larpach nie tylko pozwala na zmniejszenie negatywnego wpływu na środowisko, ale także promuje wartości takie jak odpowiedzialność i dbałość o zasoby. Poprzez wykorzystanie zasobów w sposób efektywny i zmniejszenie odpadów, larp mogą stać się bardziej ekologiczne, przyczyniając się do tworzenia gier, które są przyjazne środowisku. Tego rodzaju podejście może także inspirować graczy do refleksji nad ich własnymi nawykami i stylem życia, co ma długofalowy wpływ na ich postawy w codziennym życiu.

2. Inkluzywność w larpach jest również ważna, ponieważ pozwala na tworzenie przestrzeni, w których mogą w pełni uczestniczyć osoby z różnych środowisk, kultur, tożsamości i z różnymi doświadczeniami. Tworzenie gier dostępnych dla osób o różnych potrzebach i tożsamościach nie tylko wzbogaca doświadczenie gry, ale także buduje bardziej sprawiedliwe i równe społeczeństwo. Dbałość o inkluzywność daje poczucie przynależności jak najszerszej gamie uczestników.

3. Technologia odgrywa ogromną rolę w kształtowaniu larpów, umożliwiając wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań, które mogą wzbogacić doświadczenie gry, a jednocześnie uczynić je bardziej dostępnym. Technologie takie jak VR, AR, aplikacje mobilne czy wearables mogą dodać głębi narracji, pozwalając na bardziej interaktywne i dynamiczne doświadczenie. Równocześnie należy jednak zadbać o to, by technologie te były dostępne dla szerokiej grupy uczestników, biorąc pod uwagę ich możliwości finansowe oraz umiejętności technologiczne.

Rola twórców, uczestników i społeczności w kształtowaniu bardziej odpowiedzialnych i innowacyjnych gier

Aby larpły mogły się rozwijać w sposób zrównoważony, inkluzywny i technologicznie zaawansowany, niezbędna jest aktywna rola zarówno twórców gier, jak i uczestników oraz całej społeczności. Każdy z tych podmiotów ma kluczowy wpływ na proces projektowania, realizacji i oceny wydarzeń, a ich współpraca i zaangażowanie mogą zapewnić trwałą rozwój tej formy rozrywki.

1. Twórcy larpów:

- Mają oni największą odpowiedzialność za projektowanie gier, które łączą aspekty zrównoważonego rozwoju, inkluzywności i technologii. Twórcy powinni dążyć do opracowywania narracji i mechanik, które angażują uczestników w ważne tematy, takie jak równouprawnienie czy przyszłość planety.
- Powinni także podejmować inicjatywy, które pozwolą na mniejsze zużycie zasobów, np. poprzez wybór ekologicznych materiałów, a także wspierać dostępność gier dla osób z różnymi potrzebami.

2. Uczestnicy larpów:

- Gracze mają kluczowe znaczenie dla tworzenia inkluzywnej atmosfery i przestrzeni, w której każdy czuje się szanowany. Ich otwartość na różnorodność i zaangażowanie w dbanie o przestrzeganie zasad mają ogromny wpływ na budowanie społeczności oraz wsparcie integracji uczestników.
- Warto, by uczestnicy aktywnie wspierali inicjatywy ekologiczne, takie jak zbieranie odpadów czy korzystanie z udogodnień, które ograniczają negatywny wpływ na środowisko. Współpraca z twórcami, dzielenie się doświadczeniami i pomysłami na poprawę może pozytywnie wpłynąć na organizację wydarzeń.

3. Społeczność larpowa:

- Społeczność jako całość ma potężny wpływ na kształtowanie norm i wartości obowiązujących w świecie larpów. Wspólne dyskusje, aktywność w mediach społecznościowych oraz spotkania umożliwiają dzielenie się pomysłami i doświadczeniami, które mogą być inspiracją do wprowadzania innowacyjnych rozwiązań.
- Zrzeszanie się i wzajemne wsparcie w ramach społeczności może sprzyjać promowaniu różnorodnych wartości, jednocześnie ułatwiając zarówno organizatorom, jak i uczestnikom larpów dostęp do narzędzi, zasobów i pomysłów niezbędnych do realizacji projektów.

Integracja zrównoważonego rozwoju, inkluzywności i technologii w larpach to kluczowy krok ku przyszłości tej formy rozrywki. Stosowanie tych zasad nie tylko wzbogaca doświadczenia graczy, ale także przyczynia się do tworzenia bardziej sprawiedliwych, ekologicznych i innowacyjnych wydarzeń. Twórcy, uczestnicy i społeczność muszą współpracować, aby te wartości stały się integralną częścią larpów, dzięki czemu będą one mogły rozwijać się w sposób odpowiedzialny i twórczy. Wspólne zaangażowanie w te inicjatywy umożliwi tworzenie gier, które będą inspiracją do pozytywnych zmian w społeczeństwie, a także staną się wzorem dla innych form kultury i rozrywki.



Zdjęcie: Rekografia



KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



Creative Futures

FESTIVAL



WONDERLARP