

Model innowacji „Gra w spektrum”, czyli jak wdrożyć zmianę społeczną przy pomocy gry planszowej.

1. Wstęp

Innowacja „Gra w spektrum” była realizowana w Inkubatorze pomysłów – przedsięwzięciu Fundacji Stocznia oraz Gminy Miasta Gdynia, którego istotą było wsparcie w rozwoju nowatorskich w skali kraju, oddolnie wypracowywanych rozwiązań (innowacji społecznych) dotyczących usług, produktów i rozwiązań w obszarze włączania społecznego.

Przedsięwzięcie realizowane było w ramach projektu „Innowacje na ludzką miarę 2. Wsparcie w rozwoju mikroinnowacji w obszarze włączania społecznego”.

Idea innowacji „Gra w spektrum” zakłada przeciwdziałanie społecznemu wykluczeniu osób w spektrum autyzmu poprzez edukowanie społeczne za pomocą gry planszowej „Czy wypada rzucać tortem?”. Społeczeństwo zwykle oczekuje od osób w spektrum autyzmu, że te osoby poddadzą się terapii w celu lepszego dostosowania do obowiązujących norm. Innowacyjny charakter utworzonej w projekcie gry planszowej polega na tym, że jest ona skierowana do osób neurotypowych – to członkowie społeczeństwa, ustalającego normy, mają zdobyć doświadczenie i zrozumieć osoby w spektrum autyzmu. Poprzez to doświadczenie, gra daje graczom, możliwość samodzielnego odkrycia odmiennego sposobu funkcjonowania ludzkiego umysłu.

Nie ma normalnych i nienormalnych sposobów funkcjonowania umysłu – jest neuroróżnorodność i świadomość wartości każdego typu umysłu i sposobu myślenia.

2. Do kogo jest skierowana innowacja?

Głównymi beneficjentami i pośrednimi odbiorcami innowacji są osoby w spektrum autyzmu.

Drugą grupą odbiorców to rodzice i opiekunowie osób w spektrum autyzmu, a także inni członkowie ich rodzin i ich otoczenia.

Trzecia grupa odbiorców innowacji to: edukatorzy i edukatorki, nauczyciele i nauczycielki, pracownicy i pracownice placówek edukacyjnych lub specjalistycznych oraz inne osoby zajmujące się zawodowo tematem autyzmu lub szeroko pojętą edukacją szkolną i pozaszkolną. Odbiorcami i odbiorczyniami są przedstawiciele i przedstawicielki tej grupy, którzy mogą mieć kontakt z osobami z autyzmem w ramach wykonywanych przez siebie obowiązków zawodowych, działalności społecznej i charytatywnej, a jednym z ich zadań jest propagowanie wiedzy o autyzmie i włączanie społeczne osób w spektrum autyzmu i ich rodzin.

Czwarta grupa odbiorców innowacji to gracze. To osoby, które w jakikolwiek sposób są zainteresowane grami planszowymi i są otwarte na własny rozwój, spędzanie wolnego czasu, budowanie relacji międzyludzkich, a także zdobywanie doświadczeń i wiedzy o świecie za pomocą gier planszowych. Ta grupa odbiorców jest jednocześnie najmniej związana z tematyką spektrum autyzmu i głównymi beneficjentami innowacji, a jednocześnie określono ją jako najbardziej liczną i to właśnie gracze są kluczowymi użytkownikami produktu – jako reprezentanci społeczeństwa, które wyklucza ma być edukowane i którego świadomość ma być zwiększana.

3. Na jaki problem społeczny odpowiada innowacja?

W grupie osób w spektrum autyzmu innowacja odpowiada na problem dyskryminacji, wykluczenia społecznego oraz braku zrozumienia dla wielu zachowań, czego skutkiem jest postrzeganie osób w spektrum autyzmu z lękiem, dystansem lub dyskredytacją.

W grupie rodziców oraz opiekunek i opiekunów osób w spektrum autyzmu innowacja odpowiada na problem dyskryminacji, wykluczenia społecznego, braku zrozumienia i wsparcia rodziny i otoczenia, niewystarczającej pomocy instytucjonalnej, a także braku społecznej świadomości na temat autyzmu, skutkującej przerzucaniem na opiekunów odpowiedzialności za edukowanie społeczne. Opiekunowie i rodzice osób w spektrum autyzmu nie dysponują atrakcyjnymi i prostymi narzędziami do edukowania i przekazywania informacji na temat autyzmu.

W grupie edukatorów i edukatorek innowacja odpowiada na problem braku społecznej świadomości na temat autyzmu, braku atrakcyjnych i prostych narzędzi do edukowania, a także braku czasu i środków finansowych na samodzielne przygotowanie dedykowanych materiałów edukacyjnych.

W grupie graczy innowacja odpowiada na problem intencjonalnego lub nieintencjonalnego wykluczania osób w spektrum autyzmu i ich rodzin oraz braku społecznej świadomości na temat autyzmu.

4. Co powstało w projekcie?

Produktem projektu jest gra planszowa „Czy wypada rzucać tortem?” o następujących cechach:

- gra rodzinna od 12 lat;
- gra kooperacyjna od 1 do 5 graczy;
- gra karciana;
- gra z bardzo prostymi zasadami;
- gra symulacyjna, dająca jednorazowe doświadczenie odmiennego sposobu funkcjonowania umysłu;
- gra dotycząca wybranych zagadnień funkcjonowania ludzkiego umysłu: trudności z rozpoznawaniem emocji, trudności z rozpoznawaniem ludzkich twarzy, problemów z funkcjonowaniem społecznym oraz dwuznaczności języka;
- gra składająca się z 4 scenariuszy – każdy z nich dotyczy innego zagadnienia.
- gra z czasem rozgrywki około 30 minut na scenariusz.

Gra jest dostępna bezpłatnie w wersji do samodzielnego wydruku. Do instrukcji gry dołączono materiały edukacyjne i scenariusz zajęć dla edukatorów i edukatorek oraz opiekunów i opiekunek osób w spektrum autyzmu. Komplet dokumentów można pobrać na stronie Fundacji Rozwoju Bombonierka pod linkiem:

<https://fundaciabombonierka.pl/gra-w-spektrum/pliki/>

W ramach innowacji powstało także 50 egzemplarzy gry w wersji pudełkowej.

5. Skuteczna diagnoza potrzeb, czyli o czym ma być ta gra?

Wiedza o problemach i potrzebach grupy, do której jest skierowana innowacja, jest kluczowa dla uzasadnienia jej realizacji, a także skutecznego wdrożenia. Dobrą decyzją było zaangażowanie do realizacji projektu osoby w roli samorzeczniczki. Taka osoba, reprezentująca grupę docelową, zwiększy wiarygodność projektu w tej grupie, zapewni lepszy do niej dostęp oraz zwiększy skłonność grupy do podzielenia się wiedzą i własnymi doświadczeniami. Bazując na tych założeniach w innowacji „Gra w spektrum” innowatorzy wraz z samorzeczniczką zebrali bardzo szczegółowe oczekiwania od osób w spektrum autyzmu dotyczące tego, o czym powinna być gra planszowa, realizująca cele określone w innowacji. Oczywiście nie było możliwe, aby wszystkie te wymagania zostały ujęte w projekcie, ale zebrano bardzo dużo informacji, które są doskonałą podstawą i inspiracją do dalszego rozwoju gry. Oczekiwania grupy docelowej były zbierane w formie wystandaryzowanej ankiety. Za pomocą ankiety zebrano też kontakty do osób zainteresowanych przetestowaniem gry. Rolą samorzeczniczki był także udział w przygotowaniu materiałów edukacyjnych, dołączonych do gry.

Utworzona w ramach innowacji gra planszowa ma dawać graczom doświadczenie odmiennego sposobu funkcjonowania ludzkiego umysłu. W trakcie testów niektórzy gracze zgłaszali wątpliwości dotyczące tego, czy zastosowana w grze symulacja odwzorowuje faktyczny sposób funkcjonowania umysłu, radzącego sobie z trudnościami w rozpoznawaniu emocji, czy innych sytuacjach modelowanych w grze. Pytanie dotyczyło tego, na ile wiarygodne i potencjalnie zgodne z rzeczywistością, w tym przypadku z tym, co może się dzieć w umyśle osoby w spektrum autyzmu, jest doświadczenie gracza w trakcie rozgrywki. W związku z tym zasadne byłoby, oprócz udziału samorzecznika lub samorzeczniczki, zapewnienie w projekcie także konsultanta lub konsultantki merytorycznej – osoby, która wzmocniłaby podstawy naukowe gry. Rolą konsultantów mogłoby być także przygotowanie rozszerzonej wersji materiałów edukacyjnych, przeznaczonych dla edukatorów lub pozostałych osób, u których tematyka gry wzbudziła większe zainteresowanie.

Przy realizacji etapu diagnozy potrzeb w harmonogramie i wycenie projektu należy brać pod uwagę następujące działania:

- rekrutacja samorzeczników i ekspertów merytorycznych;
- pozyskanie wymagań do gry i materiałów edukacyjnych we współpracy z reprezentantami i reprezentantkami odbiorców i użytkowników innowacji;
- przygotowanie kwestionariusza ankiety;
- przeprowadzenie badania ankietowego;
- analiza wyników ankiet i wybór zagadnień do implementacji w grze.

6. Co to znaczy stworzyć grę?

Realizatorzy innowacji „Gra w spektrum” jako twórcy gier planszowych, są mocno związani ze społecznością twórców i wydawców, znają specyfikę branży i mają w niej kontakty. Warto mieć świadomość, że wbrew powszechnie panującym opiniom, tworzenie i wydawanie gier planszowych wymaga wielu kompetencji. Jeśli jako innowatorzy, nie macie doświadczenia w tworzeniu gier planszowych, rekomendujemy zlecenie tego zadania specjalistom z branży.

Innowacja „Gra w spektrum” objęła swoim zakresem kompleksowy proces tworzenia gry. Proces ten był podzielony na dwie fazy – przygotowanie wersji prototypowej do testów oraz przygotowanie wersji ostatecznej i wydruk wersji pudełkowej gry po zebraniu uwag w fazie testów.

W realizacji innowacji bardzo istotne są założenia do gry, do jakiego odbiorcy ma być skierowana gra, jaki cel ma spełniać i w jaki sposób ma być dystrybuowana. W innowacji „Gra w spektrum” przyjęto założenia, że w projekcie ma powstać gra rodzinna z bardzo prostymi zasadami, dostępna dla osób, które nie grają zbyt dużo w gry planszowe. Ponadto gra ma być dostępna darmowo w wersji do samodzielnego wydruku. W praktyce oznaczało to bardzo duże ograniczenie komponentowe – zdecydowano, że w projekcie powstanie gra karciana. Kolejnym założeniem był ograniczony czas rozgrywki, zapewniający możliwość wykorzystania gry na lekcjach w szkole.

Przy realizacji innowacji w fazach tworzenia gry (wersji prototypowej lub ostatecznej) w harmonogramie i wycenie projektu należy brać pod uwagę następujące działania:

6.1. Rekrutacja ekspertów do projektu.

W innowacji brały udział osoby odpowiedzialne za: stworzenie gry, developowanie gry, ilustracje, grafiki, utworzenie dokumentów, skład dokumentów, korektę i redakcję, wykonanie zdjęć, przygotowanie materiałów audiowizualnych, wydruk wersji pudełkowej gry, obsługę strony internetowej.

6.2. Stworzenie mechaniki i fabuły gry.

Autorami gry, fabuły oraz osobami odpowiedzialnymi za zaprojektowanie doświadczeń płynących z gry byli innowatorzy.

6.3. Developowanie gry.

W roli developerów gry w innowacji „Gra w spektrum” wystąpili innowatorzy. Warto podkreślić, że jest to zadanie inne, niż tworzenie mechaniki gry. Głównym celem tego działania jest utworzenie z gry kompleksowego produktu.

6.4. Utworzenie dokumentów.

W ramach innowacji powstała gra w wersji do samodzielnego wydruku, wytyczne do wydruku, instrukcja gry, materiały edukacyjne oraz scenariusz zajęć lekcyjnych. Treść dokumentów została przygotowana przez autorów gry. Warto zaznaczyć, że co do zasady autor gry planszowej może nie mieć kompetencji i doświadczenia do przygotowania scenariusza lekcji. Istnieje więc duże prawdopodobieństwo, że zdanie to będzie musiało być zlecone innemu ekspertowi lub ekspertce. Materiały edukacyjne były tworzone z udziałem samorzecznicy.

6.5. Oprawa graficzna.

W ramach oprawy graficznej wykonano ilustracje, grafiki, skład dokumentów i ich przygotowanie do wydruku, a także zdjęcia. W zakresie ujęto także redakcję i korektę dokumentów. Wykonanie dedykowanych zdjęć nie zostało pierwotnie zaplanowane w projekcie – w trakcie realizacji projektu pojawiła się jednak konieczność ujęcia w scenariuszu zdjęć specjalnie na potrzeby gry.

6.6. Wydruk wersji pudełkowej gry.

Zadanie utworzenia wersji pudełkowej gry obejmuje wybór drukarni i przekazanie plików, wydruk zaplanowanej liczby egzemplarzy, a także etap dystrybucji gry. Warto nawiązać współpracę z drukarnią, która ma doświadczenie w drukowaniu gier planszowych i przygotowuje małe nakłady. W innowacji skorzystano z usług Agencji ArtSun, www.artsun.pl.

6.7. Zamieszczenie informacji na stronie internetowej.

Jeśli gra planszowa ma być dystrybuowana w wersji do samodzielnego wydruku, to istotne jest wskazanie jednego źródła, z którego może być pobierana. Gra „Czy wypada rzucać tortem?” została zamieszczona na stronie Fundacji Rozwoju Bombonierka - realizatora innowacji. W projekcie należy zaplanować działania związane z ewentualnym utworzeniem dedykowanej strony internetowej, a także wziąć pod uwagę koszty jej powstania i utrzymania.

W zakres innowacji „Gra w spektrum” weszły też prace polegające na umieszczeniu na stronie internetowej podpowiedzi i odpowiedzi do gry. Planowo odpowiedzi do gry miały być zamieszczone na kartach lub w instrukcji. Ze względu na specyfikę gry zdecydowano się na zamieszczenie podpowiedzi i odpowiedzi do gry na stronie internetowej z dostępem za pomocą kodów QR.

6.8. Utworzenie materiałów audiowizualnych.

W innowacji zaplanowano przygotowanie instrukcji do gry w formie materiałów audiowizualnych z napisami i tłumaczem języka migowego. Z uwagi na specyfikę gry nie było możliwe przygotowanie instrukcji gry w takiej formie. Jednocześnie w trakcie testów niektórzy gracze zgłaszali problem ze zrozumieniem celu poszczególnych scenariuszy lub intencji doświadczenia, jakie przeżyli podczas rozgrywki. Dlatego zdecydowano się zamieścić na stronie internetowej wypowiedzi autorów wyjaśniające cele i tematykę scenariuszy.

W ramach zadania utworzenia materiałów wizualnych wykonano zadania: przygotowanie scenariusza filmu, nagranie i montaż filmu, utworzenie napisów, tłumaczenie na język migowy, zamieszczenie filmów na stronie internetowej.

7. Testy, testy, testy

Testy gry były przeprowadzane odrębnie w każdej grupie docelowej:

- edukatorów i edukatorek, z udziałem uczniów szkoły podstawowej i szkoły średniej;
- graczy, z uwzględnieniem osób w spektrum autyzmu;
- rodziców lub opiekunów i opiekunek osób w spektrum autyzmu.

Każdy test miał koordynatora lub koordynatorkę, osobę odpowiedzialną za wypełnienie raportu z testu, spisanie obserwacji i wniosków, a także pozyskanie uwag testerów.

Testerzy wypełniali wystandardyzowaną ankietę oceny testu. Kwestionariusz ankiety został przygotowany w oparciu o założone cele innowacji i przyjęte kryteria oceny jej skuteczności. Kwestionariusz ankiety oceny gry można zobaczyć pod linkiem:

<https://forms.gle/5kLnS3gGzRZuNVs78>

Testerów i testerki gry można rekrutować wśród twórców i twórczyń gier, klubów planszówkowych lub grup testerskich, zrzeszających miłośników testowania gier planszowych. Jest to środowisko otwarte i osoba z zewnątrz nie powinna mieć problemów, żeby pozyskać wsparcie merytoryczne od tych grup. Poniżej przedstawiono listę wybranych grup, z którymi można związać współpracę:

- Twórcy gier planszowych:
<https://www.facebook.com/groups/2112856658963624>
- Kluby gier planszowych:
<https://www.facebook.com/groups/1826502307430499>
- Portotypy - trójmiejska grupa testerska:
<https://www.facebook.com/PortoTypy>
- Pamper – poznańska grupa testerska:
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100047313110626>
- Fatamorgana Wrocław – grupa testerska:
<https://www.facebook.com/groups/334338980706361>

- Warszawscy testerzy gier:
<https://www.facebook.com/groups/warszawscytesterzygier>
- TnT – Trochę Nałogowi Testerzy – krakowska grupa testerska:
<https://www.facebook.com/groups/232381000293641>

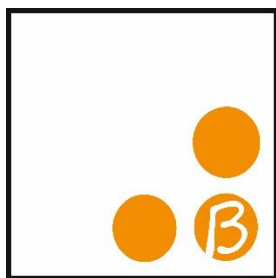
Kolejni partnerzy, których warto pozyskać do fazy testowania innowacji, to placówki edukacyjne. Wydaje się, że jest dość łatwo pozyskać do współpracy zaangażowanych nauczycieli i szkoły, w których innowatorzy chcieliby przeprowadzić nieodpłatnie atrakcyjne zajęcia edukacyjne dla dzieci i młodzieży.

Przy realizacji innowacji w fazie testowania w harmonogramie i wycenie projektu należy brać pod uwagę następujące działania:

- przygotowanie materiałów informacyjnych dla koordynatorów testów i testerów;
- przygotowanie fizycznych wersji prototypów gry do testów (nie wszyscy koordynatorzy i testerzy mieli możliwość lub wolę samodzielnego wydruku gry);
- pozyskanie koordynatorów testów i testerów z poszczególnych grup docelowych;
- organizacja, prowadzenie i dokumentowanie testów;
- analiza uwag zgłoszonych w raportach i ankietach oceny gry, określenie zakresu zmian do gry i poszczególnych dokumentów.

8. Realizatorzy innowacji

8.1. Realizator innowacji



Fundacja Rozwoju Bombonierka

8.2. Innowatorzy i autorzy gry



Katarzyna Cioch

Inicjatorka i miłośniczka robienia fajnych rzeczy z ludźmi, którym się chce. Współautorka gier: Partytura, Gutenberg, AI Space Puzzle. Członkini trójmiejskiej grupy testerskiej Portotypy. Prezeska Fundacji Rozwoju Bombonierka. Trenerka i edukatorka. Liderka projektów i innowacji społecznych. Matematyczka.



Krzysztof Głoński

Nałogowy twórca i poszukiwacz zachwyty. Autor gier Elekt, ZONA i nadchodzących Kurzołaków. Trener warsztatów projektowania gier dla dzieci i dorosłych. Zafascynowany grami fabularnymi - wieloletni mistrz gry, obecnie redaktor naczelny drugiej edycji systemu Klanarchia.

8.3. Samorzeczniczka innowacji



Joanna Musiał

Urodzona w Krakowie w 1991 roku. Fotografka i artystka wizualna w spektrum autyzmu, edukatorka. Autorka projektu fotograficznego o kobietach w spektrum autyzmu „You don't look autistic”. Członkini Fundacji *Dziewczyny w spektrum*. W 2020 roku otrzymała dyplom magisterski z wyróżnieniem w Pracowni Fotografii I na Wydziale Grafiki Krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki. Członkini Archiwum Protestów Publicznych (APP). Prace artystki były publikowane m.in. w *The British Journal of Photography*, *Vogue.com*, *Chime for Change by Gucci*, *National Geographic Polska*, *Vogue Polska*, *The Zeit*, *Le Monde*. Zajmuje się głównie fotografią dokumentalną, konceptualną oraz pracą na archiwach.