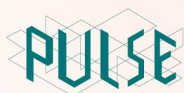
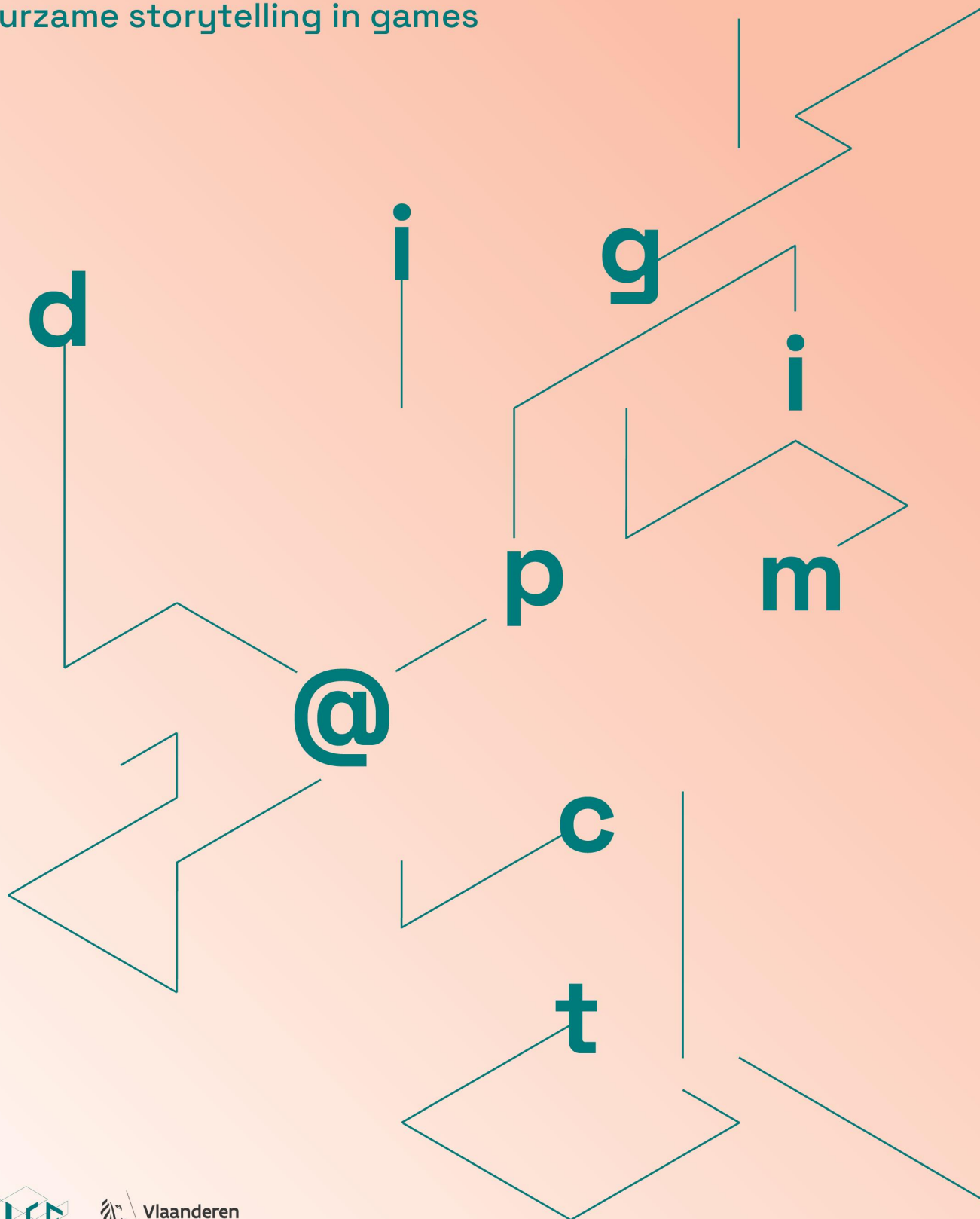


Digimp@ct 2.0

Duurzame storytelling in games



Vlaanderen
verbeelding werkt

Duurzame storytelling in games

Er was eens, heel lang geleden ...

Zes eenvoudige woorden met zo veel impact. Wie kent die iconische zin niet. Bij het horen van die zes woorden worden we onmiddellijk teruggekatapulteerd naar onze kindertijd. Wat ze ons vooral leren, is hoe we als mens verslingerd zijn aan verhalen. Verhalen rond het kampvuur, verhalen voor het slapengaan, maar evenzeer verhalen in de vorm van muziek, kunst, film én games.

Storytelling is van essentieel belang voor de menselijke ervaring. Al sinds het begin der tijden hebben mensen verhalen gedeeld als een manier om kennis door te geven, emoties te uiten en gemeenschappen te verbinden. Het belang van storytelling kan op verschillende niveaus worden begrepen.

Steeds vaker maakt het thema duurzaamheid deel uit van verhaallijnen. Daarbij refereert duurzaamheid niet alleen aan planetaire uitdagingen zoals klimaatverandering, biodiversiteit of luchtvervuiling. Ook eerder sociale uitdagingen zoals onder meer welzijn, diversiteit, gelijkheid, inclusie, vrede, gezondheid, welvaart en een eerlijke economische groei zijn vormen van duurzaamheid die binnen de bredere 17-ledige duurzaamheidsbenadering van de VN vallen. Het zijn duurzame ontwikkelingsdoelen of SDG's die een inspiratiebron of moreel kompas kunnen vormen.

Duurzaamheid kan daarnaast op verschillende manieren aanwezig zijn. Ze kan niet enkel het centrale thema vormen van een verhaal (bijv. een game over een personage dat worstelt met gender), maar kan ook subtiel verwerkt zijn in de achterliggende verhaallijnen (bijv. een game met veel diversiteit in de personages).

Als Simonneke in Thuis naar de Kringwinkel fietst, gelooft half Vlaanderen dat ze daar echt is geweest. Dat is de kracht van storytelling, de kracht van onze media. Vanzelfsprekend zijn de originaliteit en geloofwaardigheid van het verhaal, en de creatieve vrijheid hierin erg belangrijk. Het integreren van duurzaamheid in verhalen is geen verplicht nummertje, maar draait om inhoudelijke keuzes en bewustzijn. Het maakt verhalen realistisch, herkenbaar, hoopvol en maatschappelijk relevant, maar mag zeker en vast niet ontaarden in geitenwollensokkenclichés.



Storytelling

Op praktisch niveau is storytelling een krachtig instrument voor kennisoverdracht. Verhalen bieden een context en een narratieve structuur die gemakkelijker te begrijpen en te onthouden is dan losse feiten. Door middel van verhalen worden complexe ideeën en concepten toegankelijker gemaakt voor het publiek. Verhalen zijn een fundamenteel aspect van hoe we leren en hoe kennis wordt doorgegeven van generatie op generatie.

Daarnaast vervullen verhalen een cruciale rol bij het communiceren van emoties en het creëren van empathie. Ze stellen mensen in staat om zich in te leven in de ervaringen van anderen, om emoties te delen. Hierdoor ontstaat er een diepere verbinding tussen individuen en worden gemeenschappen versterkt. Verhalen dienen als een spiegel waarin we onze eigen emoties en ervaringen kunnen herkennen, wat bijdraagt aan een gevoel van gedeelde menselijkheid.

Op een meer filosofisch niveau geeft storytelling betekenis aan ons bestaan. Verhalen helpen bij het vormgeven van identiteit, cultuur en waarden. Ze stellen ons in staat om de complexiteit van het leven te begrijpen en betekenis te geven aan onze ervaringen. Door verhalen te vertellen, creëren we een narratief voor ons leven en geven we betekenis aan de gebeurtenissen die ons vormen.

Kortom, storytelling is niet alleen een vorm van entertainment, maar ook een fundamenteel menselijk instrument dat kennis overdraagt, emoties deelt, bewustzijn over maatschappelijke uitdagingen versterkt en betekenis geeft aan ons bestaan. Verhalen verbinden ons als mensheid en stellen ons in staat om onze rijke culturele erfenis door te geven. In de wereld van computergames speelt duurzame storytelling een cruciale rol in het betrekken van spelers, het overbrengen van de game-ervaring en het creëren van een diepere verbinding met het virtuele universum.

- [All I Ever Wanted](#) (in productie)
Narratieve game met hoofdzakelijk **zwarte personages**.
Zwarte schrijvers stonden gamestudio Charlie via ons inclusietraject bij in de uitwerking van de personages.
- [Divine Ambition](#) (in productie)
Strategisch spel in VR, waarbij de verschillende speelbare facties **verschillende wereldreligies** symboliseren.
Een historicus stond gamestudio Head First Studios via ons inclusieprogramma bij om de verschillende godsdiensten accuraat, respectvol en evenwaardig te kunnen portretteren.

- [Silver](#)
Serious game met als expliciet doel: de **mentale veerkracht** bij jongeren verbeteren.
- [The Almost Gone](#) (opgelet: lichte spoilers)
Het verhaal raakt (in de latere fases van het spel) thema's als **trauma** door gevolg van kindermisbruik aan, net als het effect daarvan op de **mentale gezondheid**. De game alludeert finaal ook op zelfmoord.
- [Time To Wake Up](#) (in preproductie)
Verhalende game die verschillende vormen van **persoonlijk trauma** analyseert. Om die thema's op een respectvolle manier te kunnen benaderen, wordt mogelijks een samenwerking met VLESP aangegaan.
- [Ysvogel](#) (in productie)
Zowel een story driven misdaaddrama als een serious game die informeert over **autisme**. Als speler kijk je door de ogen van personages die al dan niet autisme hebben.
- [CosmiClean](#)
Game met focus op de thema's **afval en circulaire economie**.
- [Super Gerrit](#)
Educatieve game over **wiskunde**, voor kinderen van 6 tot 8 jaar.
- [Battle for Donetsk](#)
Oorlogsgame met **anti-oorlogsboodschap**.
- [Pajama Llama Games](#)
Flotsam-game waarin je **afval** uit de zee haalt en er een nieuwe maatschappij mee opbouwt.
- [Shadowgame](#)
Verhalende game die je laat zien hoe het is om **vluchteling** te zijn.

In al deze voorbeelden kan je zien dat storytelling niet alleen dient als entertainment. Het is ook een krachtig middel om kennis over te dragen, emoties te delen, betekenis te geven aan ervaringen en zelfs de identiteit van spelers vorm te geven. Hierbij is het verhaal vaak net zo belangrijk als de gameplay zelf. Storytelling draagt evenwaardig bij aan de hele game-ervaring.

Filmpact

Een sterk verhaal, waarin het thema duurzaamheid al dan niet verweven zit, vormt een goede basis. Maar hoe kan je de boodschap ook bij de juiste 'klant' krijgen? Dat is de hamvraag waarmee Filmpact, een initiatief binnen de audiovisuele sector, vaak mee aan de slag gaat in documentaires.

Onze samenleving kampt immers met vraagstukken over democratie, zorg & vergrijzing, klimaat, superdiversiteit, mentaal welzijn, genderidentiteit, verantwoord werk & ondernemen ... Een film kan helpen in de zoektocht naar antwoorden. Door ideeën aan te reiken of mensen in contact te brengen met andere opvattingen en standpunten zet een film aan tot nadenken.

Filmpact stimuleert de samenwerking tussen filmmakers & filmdistributeurs, sociale & middenveldorganisaties en NGO's, academici & politici, die iets willen veranderen in de wereld. Zo zorgen ze voor een duurzame, positieve verandering op lange termijn.

Want impact, dat maak je. Met films. Film is een krachtige eyeopener die mensen kan mobiliseren om samen een verschil te maken. Film houdt een spiegel voor, roept vragen op en verbreedt je kijk op de wereld. Hij kan dat eerste dominosteentje zijn dat al de rest in beweging zet. De start van verandering.

Maar impact maak je niet alleen. Daarom zorgt Filmpact graag voor een duwtje in de rug. Ze brengen mensen samen: publiek, filmmakers, producenten, beleidsmakers, organisaties ... Ze bieden steun, inspiratie en informatie. Filmpact creëert een draagvlak, een springplank voor iedereen die, gedreven en boordevol engagement, sociale impact wil maken.

Ook games kunnen 'impactproducties' zijn. Neem die interessante denkpiste, van bij de ontwikkeling van een game, mee in het productieproces.

Meer info:

<https://news.un.org/en/story/2022/05/1119292>

www.filmpact.be

https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2022/04/06/100719/EnvironmentalGameDesignPlaybook_Alpha_Release_Adj.pdf