



Šo projektu finansē Eiropas Savienība
This project is funded by the
European Union



EUROPEAN NEIGHBOURHOOD AND PARTNERSHIP INSTRUMENT
2007-2013 CROSS BORDER COOPERATION PROGRAMME
LATVIA-LITHUANIA-BELARUS

**The Virtual Past is a Keystone for the Future of
Museums, LLB-2-269**

**Game „Go there, don't know where,
bring it, don't know what”**

Spēle „Nūej tī, nazyn kur, atnes tū, nazyn kū”

**Ilga Šuplinska,
spēles koncepta autore**

25.04.2014.

Saturs

- Kāpēc spēle?
- Rotaļa un spēle
- Motīvs «Aizej tur, nezin kur, atnes to, nezin ko»
- Spēles funkcijas
- Spēles 3 līmeņi

Kāpēc spēle?

Dzīves jēgas princips: Cilvēka dzīves jēga slēpjas mākā organizēt savu dzīvi kā piedzīvojumu. Tie, kas to spēj, ļoti reti meklē psiholoģiskas konsultācijas.

(Зинкевич-Естигнеева, Т.Д. (2006). Основы сказкотерапии. Санкт-Петербург, Речь. 89 с.)

www.cka3ka-pro.ru (plašāka informācija par šo metodi)

Kas traucē to piepildīt?

Cilvēks nokļūst **konfliktsituācijā**, nespēj atrisināt psiholoģiskās problēmas **5 gadījumos**:

1. Viņš nesaprot, kurā piedzīvojuma, dzīves ceļa posmā atrodas, kas viņam jādara.
2. Viņš nesaprot, ka pilnīgi katram cilvēkam ir savs unikāls dzīves ceļš, tāpēc pretendē uz kāda cita vietu šai pasaulē, kopē kādu.
3. Viņš ir kā noburts, atrodas kāda destruktīvajā ietekmē vai arī pārdzīvo kādas traumatiskas sekas.
4. **Viņš dzīvo „ne savā pasakā”.**
5. Viņš „ieklemmējies”, iesprūdis paša pasakas provokatīvajā sižetā.

(pēc Zinkevičas-Jestignjevas)

Postmodernisms

- Īpaši ceturto cēloni šobrīd var attiecināt uz literatūras, mākslas tendencēm, jo runcis zābakos vai Sniegbaltīte parādās Šrekā, sižeti un tēli ir tiktāl sajaukti, ka par iekšējo harmoniju vai sakārtotību vispār nav iespējams runāt. Postmodernismā tā ir pamatprasība, pamatpaņēmiens, bet psiholoģiski tā ir katastrofa, jo neļauj cilvēkam pietuvoties savai pasakai, savam ceļa mērķim. Viņš ir pakļauts ceļojumam, kuru pats neizprot.

Spēle un rotaļa (www.tezaurs.lv)

1. Noteiktu darbību kopums, kam ir sacensības pazīmes un ar ko cenšas sasniegt vēlamo (ar sabiedriskiem vai ekonomiskiem mērķiem nesaistītu vai netieši saistītu) rezultātu, izmantojot prasmes, iemaņas, arī apstākļu nejaušu sakritību.

2. Darbība, darbību kopums, ko veic, lai sagādātu prieku, izklaidēšanos, un kam parasti ir raksturīga iztēlē radīta situācija un darbības objekti, kādu norišu, cilvēku, dzīvnieku u. tml. atdarināšana.

- Mūsdienās vārds **spēle** tiek lietots biežāk, vārda spēle otrā nozīme ir identa ar vārda **rotaļas** nozīmi.

Spēle vai rotaļa?

Ādamam bij' septiņ' dēli,
Septiņ' dēli vecam Ādamam,
Un tie visi dara tā.

(Sēdošais variants. Dziedot un atkārtojot pantu, ikreiz nāk klāt kustības: 1) labā roka (sit pa kāju ritmā), 2) kreisā roka, 3) labā kāja, 4) kreisā kāja, 5) labais plecs (cilā augšā, lejā), 6) kreisais plecs, 7) galva.)

Rotaļa un spēle

Rotaļa

- Kopības gars
- Kopā būšanas prieks
- Līdzvērtīga tradīcijas izdzīvošana (aplis, lomu maiņa)
- Atkārtotības princips
- Rotaļdejas zināmā vecumposmā vēl spēlē, bet tad tās kļūst garlaicīgas.

KĀPĒC?

Spēle

- Pārbauda noteiktas prasmes, iemaņas
- Tajā ir uzvarētājs/-i un zaudētājs/-i
- Risks, azarts kā pamatizjūtas
- Neparedzība
- Jaunu zināšanu iegūšana
- Iniciācijas procesa sastāvdaļa

Spēle

20.gs.70.-80.gadi

- Spēles (rotaļlietas) pieejamas ierobežotā daudzumā
- Tās ir vienkāršas savā dizainā, tipveida spēles

TAČU

To spēlēšanai krietni lielāka nozīme iztēlei, pašu spēlētāju iesaistei, izdomai

Pēc 20.gs. 90.gadiem

- Pakāpeniski pieaug izklaides industrijas iespējas, video, vēlāk datorspēļu «bums»
- Tehniskās, vizuālās atšķirības ir svarīgas, jo jaunāks modelis, jo jaunāka versija, jo tās īpašnieks var nodrošināt sev lielāku ietekmi,

TAČU

Iztēlei aizvien mazāka nozīme, konkurence, sacensība kā noteicošais

Spēle mūsdienu kultūrā

- Zinātnes straujā attīstība (informācijas tehnoloģijas) noteica to, ka virtuālās spēles izkonkurēja citus spēļu veidus (ludoloģija – *Game studies*, kopš 20.gs. 80.gadiem)
- Postmodernisma situācija uzsvēra, ka viss šajā pasaulē var tikt uztverts kā spēle
- Amerikāņu psihiatrs un psihoanalītiķis Ēriks Berns (*Eric Berne*) savā grāmatā «Spēles, ko spēlē cilvēki» (*Games People Play*, 1964) ir pamatojis cilvēku attiecību modeļus, kas ir uztverama kā sava veida spēles modeļi

Motīvs «Aizej tur, nezin kur, atnes to, nezin ko» (latviešu, latgaliešu un slāvu (krievu) valodas versijās)

KOPĪGAIS:

- Pasakas sižeta modelis – galvenais varonis ir nabadzīgas izcelsmes, apprec skaistu līgavu (satiek kā putnu), ko ķēniņš grib atņemt
- Darbības 3 kārtējs atkārtojums
- Pēdējais veicamais uzdevums – aiziet tur, nezin kur, atnest to nezin ko

KAS IR TAS, KAS JĀATNES?

MAINĪGAIS:

- Uzdevumi, kas veicami,
- Tēls, kas zina pēdējā veicamā uzdevuma risinājumu (veca varde, *vacs vonogs*)
- Tēls, kas palīdz ķēniņam uzdot veicamos darbus (burvis, cītumnīks, plukata)
- Mantas, ko sieva dod līdz galvenajam varonim

Motīvs «Aizej tur, nezin kur, atnes to, nezin ko»

Spēlē ir izmantots:

- Ceļa motīvs
- 3 reizējs atkārtojums (3 pieļaujamās kļūdas, 3 spēles līmeņi)
- Spēles sarežģītības pakāpe pieaug, virzoties no 1. uz 3.līmeni
- Laimes rats 3.līmenī, no vienas puses, sakrīt ar formulu – atnes to, nezin ko

Spēles mērķis

- **Spēles mērķis** – ceļojot pa Latgales pilsētām un ciemiem, apzināt spilgtākās šo vietu atšķirības zīmes, iemācīties kādu trāpīgu latgalisku izteicienu un pārbaudīt savas dedukcijas spējas – kā no detaļām tikt pie „laimes rata” piešķirtās balvas.
- **Spēles netiešais mērķis** – rosināt interesi par Latgales konceptiem, zīmīgiem kultūras, vēstures, ģeogrāfijas, sabiedriskās dzīves objektiem, kas ir svarīgi latgalieša identitātes apjaušanai, tos studējot Rēzeknes Augstskolas virtuālā muzeja datu bāzē „Latgales koncepti”^{*} vai izdevumā „Latgales lingvoteritoriālā vārdnīca” (2012), kur konceptu apraksti ir arī angļu, krievu valodā.
- **Spēles mērķauditorija** – Latgales kultūrvēstures interesenti, skolēni, studenti, pedagogi, kas apgūst novadmācību, reģiona kultūras vēsturi, mēģina rast atbildes uz eksistenciāliem jautājumiem –

KAS ES ESMU? NO KURIENES ES NĀKU?

- *Nu vylka beitīs, mežā naīt!*

* www.futureofmuseums.eu

1. līmenis

- Improvizēta karte, kur iezīmētas 15 Latgales pilsētas un ciemi.
- Spēlētājs dodas ceļā un izvēlas 1 no tām (*nezin kur*). Parādās izvēlētās pilsētas vai ciema tuvplāns, kurā pareizi ir jāatrod un jānosauc 10 šīs vietas objekti.
- Kļūdīties var 3 reizes, tad spēlētājam piedāvā izlasīt šīs pilsētas vai ciema aprakstu (šķirkli) virtuālajā muzejā „Latgales koncepti”. Kļūda skaitās, ja klikšķina uz nepareizajiem objektiem vai ja nepareizi uzmin atrastā objekta nosaukumu.
- Pēc attiecīgās pilsētas vai ciema apraksta (šķirkļa) izlasīšanas, spēlētājs var turpināt iesāktās pilsētas vai ciema objektu atpazīšanu vai izvēlēties citu pilsētu vai ciemu.
- 2. spēles līmenī spēlētājs nokļūst tad, kad ir atrasti un atpazīti 10 šīs vietas objekti.

2.līmenis

- Spēlētājs satiek ceļā vienu no šiem subjektiem: *bazneickungu, sovvaļnīku, muzykantu, pūdnīku, duraceņu, dzedu, buobu, Andryvu Jūrdžu, Pīteri Miglinīku, Nikodemu Rancānu, Franci Kempu, Ontonu Kūkuoju, Robertu Mūku, Jezupu, Ontonu*, kas uzdod minamu mīklu.
- Tas var būt sakāmvārds vai teiciens, kas ir jāuzmin.
- Arī šajā gadījumā kļūdīties var 3 reizes, nonāk «Virtuālajā muzejā», kur ir apraksts par satikto personāžu.
- Ja minamā mīkla ir atminēta, nonāk spēles pēdējā līmenī.

3. līmenis

- Spēlētājs griež laimes ratu, iegūst objektu, kas arī ir tas *nezin kas: kuozyš, tolka, vakariešona, cukerka, maize, sāta, Rēzeknes Augstskola, gruomota, dziga, svečturs, gosts, ceļš, laime, strūps, Latgolys Radeja.*
- Lai teiktu, ka viņš ir atradis savu meklēto objektu, viņam ir jātiek galā ar pēdējo uzdevumu.
- Ir atainotas darbības, kas jāsaliek tādā secībā, kas ļauj saprast uzgrieztā objekta būtību vai parāda ceļu, kā spēlētājs līdz šim objektam var nonākt.
- Darbību uzrakstus («baļķus») var pārcilāt 3 reizes. Ja saliktā secība ir pareiza, tad spēlētājs ir uzvarējis, ja ne, spēlētājs dodas lasīt informāciju par objektu.
- Ja ir izdevies atrast ceļu uz objektu («baļķi» salikti pareizā secībā, tad tiek iegūts apliecinājums latgaliešu kultūras zināšanām.

Paļdis par viereibu!



Šo projektu finansē Eiropas Savienība
This project is funded by the
European Union



**EUROPEAN NEIGHBOURHOOD AND PARTNERSHIP INSTRUMENT
2007-2013 CROSS BORDER COOPERATION PROGRAMME
LATVIA-LITHUANIA-BELARUS**

**The Virtual Past is a Keystone for the
Future of Museums, LLB-2-269**