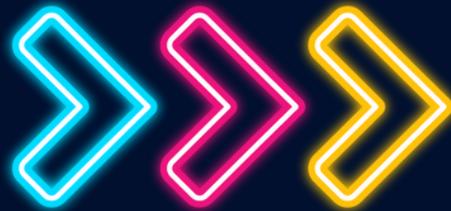




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

Atelier de design
narratif

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur ; la Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Durée:	2 semaines (2-3h chacune)
Âge:	20 à 30 ans
Taille du groupe :	Groupes de 4 ou individuels
But:	Permettre aux participants de concevoir des récits significatifs et immersifs qui stimulent l'engagement des joueurs et inspirent une transformation du monde réel grâce à des techniques de narration et des mécanismes de jeu.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> • Créer une histoire captivante • Tester l'histoire à l'aide de groupes de discussion
Matériel nécessaire :	<p>Selon la méthode de test :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notes autocollantes, tableau, quelque chose pour afficher des images physiques ou numériques à un petit public • Moyens de recueil de feedback : formulaire en ligne (google), questionnaires imprimés...

Cet atelier explore les techniques de conception narrative pour créer des récits significatifs et transformateurs dans les jeux vidéo. Les participants apprendront à créer des récits linéaires grâce au Cercle d'histoire et à développer des arcs narratifs.



Structure de l'atelier



Semaine 1 : Créer des histoires linéaires

Tout d'abord, expliquez que les histoires décrivent comment les personnages changent leurs croyances, ce qui est la métaphore d'un conflit philosophique : un débat entre les visions du monde.

Les participants identifient deux visions du monde opposées : le système de croyances initial du personnage (point de vue 1) et le système de croyances opposé qu'il doit adopter (point de vue 2).

Exemple : Un personnage croit initialement que « la force fait le droit », mais doit apprendre que la compassion et l'humilité sont plus puissantes.

Les participants définiront ensuite les ingrédients clés de leur histoire, notamment le mensonge, le désir, le besoin et la vérité.

Étapes:

1. Le mensonge, le désir et le fantôme (15 minutes) :

- Les participants identifient une croyance néfaste (le mensonge) qui motive l'objectif principal de leur personnage (le désir). Cette croyance leur est venue d'un événement de leur vie antérieure : le fantôme.
- Exemple : Un personnage aspire au pouvoir parce qu'il croit que la force est la vertu suprême. Il le croit parce que son père ne l'aimait que lorsqu'il faisait preuve de force durant son enfance.

2. Le besoin et la vérité (30 minutes) :

- Les participants explorent ce que leur personnage a vraiment besoin de découvrir sur lui-même ou sur le monde (Le Besoin).
- Ils définissent une nouvelle croyance ou compréhension (la Vérité) qui aidera le personnage à changer sa vision du monde.
- Exemple : Le personnage réalise que le pouvoir corrompt, il doit apprendre l'humilité et la compassion pour devenir entier.

Les participants utiliseront désormais ces ingrédients pour tracer le parcours de leur personnage, de leur zone de confort initiale jusqu'au point culminant de leur transformation.

Étapes:

- Zone de confort initiale et premier point de l'intrigue
 - Les participants décrivent la zone de confort initiale de leur personnage, où leur mensonge semble efficace.
 - Ils identifient un choix ou un événement crucial (premier point de l'intrigue) qui propulse le personnage dans un monde nouveau et inconnu.
- Lutte et aperçus de la vérité
 - Les participants décrivent des scènes dans lesquelles le personnage fait face aux conséquences de son adhésion au mensonge et commence à entrevoir la vérité.
 - Exemple : Un mentor guide le personnage, lui offrant des idées qui remettent en question ses croyances initiales.
- Point médian et acceptation de la vérité
 - Les participants créent un tournant métaphorique (point médian) où le personnage expérimente une profonde réalisation de la Vérité.
 - Ils décrivent comment le personnage commence à comprendre et à appliquer la Vérité, malgré les tentations du Désir.
- Troisième point de l'intrigue et point culminant
 - Les participants identifient un autre choix crucial (troisième point de l'intrigue) où le personnage choisit le besoin plutôt que le désir.
 - Ils créent un point culminant où le personnage rejette complètement le mensonge et embrasse la vérité, utilisant cette compréhension pour surmonter l'antagoniste.

Semaine 2 : Test de jeu de l'histoire

Demandez aux participants de préparer le test de jeu de leur histoire. Ils doivent sélectionner le public parmi les participants correspondant à leur cible. Pour ce faire, ils peuvent présenter leurs piliers de conception de jeu sur des post-its, et les participants peuvent s'abonner aux tests qui les intéressent le plus.

Ils choisissent une méthode de test ou une combinaison parmi celles présentées dans notre cours en ligne (WP2A2 module 2) :

- Présentation du story pitch
- Storyboard visuel
- Procédure pas à pas narrative
- Discussion de scénario interactif
- Cartographie émotionnelle
- Analyse comparative

Ils doivent préparer du matériel de feedback (questionnaires, post-it sur un tableau...) et un plan de l'animation : Introduction, Présentation de l'histoire, Animation de la discussion, Recueil des feedbacks et Conclusion.

Les participants peuvent ensuite analyser les commentaires, identifier les frustrations ou attentes récurrentes et affiner l'histoire. Ils peuvent ensuite partager leurs conclusions avec les autres et les remercier pour leur aide.



Références



- Weiland, K. M. (2016). Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development. PenForASword Publishing.
- Ashwell, S. K. (2015, January 26). Standard Patterns in Choice-Based Games. Retrieved from <https://heterogenoustasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/>
- Player's Narrative. (2018). Hidden Story Design in Celeste | Player's Narrative. Retrieved from Transformational Framework. (n.d.). The transformational framework. Retrieved from Lendzhova, V. (2024). Inclusive education and game-based learning for learners with disabilities: Perspectives from teachers in Bulgaria. Environment and social psychology, 9 (10). [doi: 10.59429/esp.v9i10.3073](https://doi.org/10.59429/esp.v9i10.3073)
- Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.