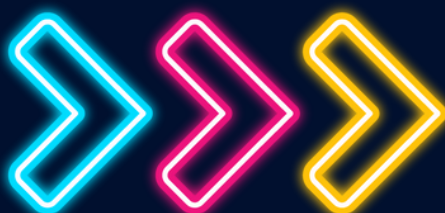




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Workshop narativního designu

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	2 týdny (každý 2-3 hodiny)
Věk:	20 – 30 let
Velikost skupiny:	Skupiny po 4 nebo jednotlivci
Záměr:	Umožnit účastníkům navrhnout smysluplné a pohlcující příběhy, které podněcují zapojení hráčů a inspirují k transformaci skutečného světa prostřednictvím technik vyprávění příběhů a herních mechanismů.
Cíle:	• Vytvoření poutavého příběhu • Testování příběhu pomocí ohniskových skupin
Potřebný materiál:	V závislosti na metodě testování: • Nalepovací papírky, tabule, něco k zobrazení fyzických nebo digitálních obrázků malému publiku • Způsoby získávání zpětné vazby: online (google) formulář, tištěné dotazníky...

Tento workshop zkoumá techniky narativního designu k vytvoření smysluplného a transformativního vyprávění ve videohrách. Účastníci se naučí vytvářet lineární příběhy pomocí Story Circle, rozvíjet oblouky postav.



Struktura workshopu



1. týden: Vytváření lineárních příběhů

Nejprve vysvětlíte, že příběhy zobrazují, jak postavy mění své přesvědčení, což je metafora pro filozofický konflikt: debatu mezi světonázory.

Účastníci identifikují dva protichůdné pohledy na svět: původní systém přesvědčení postavy (Pohled 1) a opačný systém přesvědčení, který musí přijmout (Pohled 2).

Příklad: Postava zpočátku věří „Moc dělá pravdu“, ale musí se naučit, že soucit a pokora jsou mocnější.

Účastníci poté definují klíčové ingredience svého příběhu, včetně lži, chtění, potřeby a pravdy.

kroky:

- Lež, chtění a duch (15 minut):

Účastníci identifikují škodlivé přesvědčení (Lie/Lež), které řídí primární cíl jejich postavy (Desire/Chtění). Tuto víru získali díky události z minulého života: Ducha.

Příklad: Postava chce moc, protože věří, že síla je konečná ctnost. Věří tomu, protože jejich otec je miloval, jen když v dětství projevili sílu.

- Potřeba a pravda (30 minut):

Účastníci zkoumají, co jejich postava skutečně potřebuje objevit o sobě nebo o světě (The Need/Potřeba).

Definují novou víru nebo porozumění (The Truth/pravda), které postavě pomůže změnit její pohled na svět.

Příklad: Postava si uvědomuje, že moc korumpuje, potřebuje se naučit pokoře a soucitu, aby se stala celistvou.

Účastníci nyní použijí tyto ingredience, aby zmapovali cestu své postavy, od počáteční zóny pohodlí až po vyvrcholení jejich proměny.

Kroky:

- Počáteční komfortní zóna a první bod vykreslení
 - Účastníci popisují počáteční komfortní zónu své postavy, kde se jejich lež zdá efektivní.
 - Identifikují klíčovou volbu nebo událost (první bod zápletky), která postaví postavu do nového, neznámého světa.
- Boj a záblesky pravdy
 - Účastníci nastíní scény, kde postava čelí následkům za spoléhání se na Lež a začíná vidět záblesky Pravdy.
 - Příklad: Mentor vede postavu a nabízí postřehy, které zpochybňují její počáteční přesvědčení.
- Střed a přijetí pravdy
 - Účastníci vytvářejí metaforický bod obratu (Midpoint), kde postava zažívá hlubokou realizaci Pravdy.
 - Mapují, jak postava začíná chápat a uplatňovat Pravdu, navzdory pokušením ze strany Chtíče.
- Třetí dějový bod a vyvrcholení
 - Účastníci identifikují další zásadní volbu (třetí bod zápletky), kde postava volí potřebu před chtěním.
 - Vytvářejí vyvrcholení, kde postava plně odmítá Lež a přijímá Pravdu, pomocí tohoto porozumění k překonání protivníka.

2. týden: Playtesting příběhu

Požádejte účastníky, aby si připravili herní test svého příběhu.

Měli by vybrat publikum mezi účastníky, které odpovídá jejich cíli. Aby tak učinili, mohou své pilíře herního designu prezentovat na lepicích papírcích a lidé se „přihlásí“ k odběru herních testů, o kterých si myslí, že je nejvíce zajímaví.

Vyberou si testovací metodu nebo kombinaci metod uvedených v našem online kurzu (WP2A2 modul 2):

- Presentace příběhu
- Vizuální scénář
- Narativní návod
- Interaktivní diskuse o scénáři
- Emoční mapování
- Srovnávací analýza

Musí připravit materiál pro zpětnou vazbu (dotazníky, nalepovací poznámky na tabuli...) a nástin hostování: Úvod, Prezentovat příběh, Usnadnit diskusi, Shromáždit zpětnou vazbu a Závěr.

Účastníci pak mohou analyzovat zpětnou vazbu, najít opakující se frustrace nebo očekávání a vylepšit příběh. Své poznatky pak mohou sdílet s účastníky a poděkovat jim za pomoc.



Zdroje



- 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.