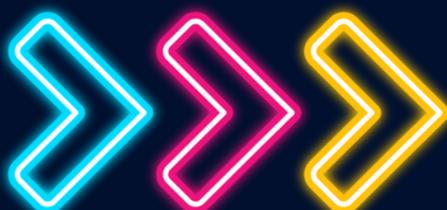




Cofinanziato
dall'Unione europea



VIDEO GAMES FOR GOOD

Workshop di design
narrativo

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Durata:	2 settimane (2-3 ore per ognuna)
Età:	20 - 30
Numero partecipanti:	Gruppi di 4 o individualmente
Scopo:	Consentire ai partecipanti di progettare narrazioni significative e coinvolgenti che stimolino l'impegno dei giocatori e ispirino una trasformazione del mondo reale attraverso tecniche di narrazione e meccaniche di gioco.
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none">• Creare una storia coinvolgente• Testare la storia utilizzando gruppi di discussione
Materiale richiesto:	A seconda del metodo di test: <ul style="list-style-type: none">• Post-it, lavagna, qualcosa per mostrare immagini fisiche o digitali a un piccolo pubblico• Mezzi per raccogliere feedback: modulo online (google), questionari stampati...

Questo workshop esplora le tecniche di progettazione narrativa per creare una narrazione significativa e trasformativa nei videogiochi. I partecipanti impareranno a creare narrazioni lineari utilizzando il cerchio della storia e a sviluppare i personaggi.



Struttura del Workshop



Settimana 1: Creare storie lineari

Innanzitutto, spiega che le storie descrivono come i personaggi cambiano le loro convinzioni, che è la metafora di un conflitto filosofico: un dibattito tra visioni del mondo.

I partecipanti identificano due visioni del mondo opposte: il sistema di credenze iniziale del personaggio (Punto di vista 1) e il sistema di credenze opposto che devono abbracciare (Punto di vista 2).

Esempio: un personaggio inizialmente crede che “la forza faccia il diritto”, ma deve imparare che la compassione e l'umiltà sono più potenti.

I partecipanti definiranno quindi gli ingredienti chiave della loro storia, tra cui la bugia, il desiderio, il bisogno e la verità.

Fasi:

- La bugia, il desiderio e il fantasma (15 minuti):
 - I partecipanti identificano una convinzione dannosa (la bugia) che guida l'obiettivo primario del loro personaggio (il desiderio). Hanno acquisito questa convinzione a causa di un evento della vita passata: il fantasma.
 - Esempio: un personaggio vuole il potere perché crede che la forza sia la virtù suprema. Ci crede perché suo padre lo ha amato solo quando ha mostrato forza durante la sua infanzia.
- Il bisogno e la verità (30 minuti):
 - I partecipanti esplorano ciò di cui il loro personaggio ha veramente bisogno per scoprire se stesso o il mondo (Il bisogno).
 - Definiscono una nuova convinzione o comprensione (La verità) che aiuterà il personaggio a cambiare la sua visione del mondo.
 - Esempio: il personaggio si rende conto che il potere corrompe, ha bisogno di imparare l'umiltà e la compassione per diventare completo.

I partecipanti useranno ora questi ingredienti per tracciare il percorso del loro personaggio, dalla sua zona di comfort iniziale al culmine della sua trasformazione.

Fasi:

- Zona di comfort iniziale e primo punto di svolta
 - I partecipanti descrivono la zona di comfort iniziale del loro personaggio, dove la bugia sembra efficace.
 - Identificano una scelta o un evento cruciale (primo punto di svolta) che spinge il personaggio in un mondo nuovo e sconosciuto.
- Lotta e scorci di verità
 - I partecipanti delineano scene in cui il personaggio affronta le conseguenze dell'aver creduto alla bugia e inizia a intravedere la verità.
 - Esempio: un mentore guida il personaggio, offrendo intuizioni che mettono in discussione le sue convinzioni iniziali.
- Punto di svolta e abbraccio della verità
 - I partecipanti creano un punto di svolta metaforico (punto di svolta) in cui il personaggio sperimenta una profonda realizzazione della verità.
 - Tracciano come il personaggio inizia a comprendere e applicare la verità, nonostante le tentazioni del desiderio.
- Terzo punto della trama e climax
 - I partecipanti identificano un'altra scelta cruciale (terzo punto della trama) in cui il personaggio sceglie il bisogno piuttosto che il desiderio.
 - Creano un climax in cui il personaggio rifiuta completamente la menzogna e abbraccia la verità, usando questa comprensione per superare l'antagonista.

Settimana 2: Test della storia

Chiedi ai partecipanti di preparare il playtesting della loro storia.

Dovrebbero selezionare il pubblico tra i partecipanti che corrispondono al loro target. Per farlo, possono presentare i pilastri del loro game design su post-it e le persone si “iscrivono” ai playtest che ritengono più interessanti.

Scelgono un metodo di test o una combinazione tra quelli presentati nel nostro corso online (WP2A2 modulo 2):

- Presentazione dello Story Pitch
- Storyboard visivo
- Procedura dettagliata narrativa
- Discussione interattiva sullo scenario
- Mappatura emotiva
- Analisi comparativa

Devono preparare materiale per il feedback (questionari, post-it su una lavagna...) e una bozza dell'evento: Introduzione, Presentazione della storia, Facilitazione della discussione, Raccolta del feedback e Conclusione.

I partecipanti possono quindi analizzare il feedback, trovare frustrazioni o aspettative ricorrenti e perfezionare la storia. Possono quindi condividere le loro scoperte con i partecipanti e ringraziarli per il loro aiuto.



Riferimenti



- 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.