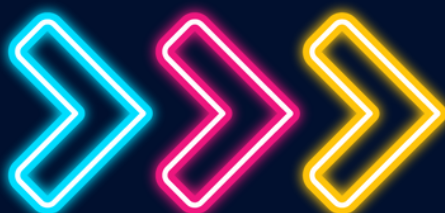




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Stāstījuma dizaina darbnīca

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu programmas Erasmus+ ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Ilgums:	2 nedēļas (2-3h katrā)
Vecums:	20 – 30 gadu vecums
Grupas lielums:	Grupas pa 4 personām vai individuāli
Mērķis:	Dot iespēju dalībniekiem izstrādāt jēgpilnus un aizraujošus stāstus, kas veicina spēlētāju iesaisti un iedvesmo reālās pasaules transformāciju, izmantojot stāstu stāstīšanas metodes un spēļu mehāniku.
Uzdevumi:	• Aizraujoša stāsta radīšana • Stāsta testēšana, izmantojot fokusa grupas
Materiāli	Atkarībā no testēšanas metodes: • Līmlapiņas, tāfele, kaut kas, lai parādītu fiziskus vai digitālus attēlus nelielai auditorijai. • Atgriezeniskās saites apkopošanas līdzekļi: tiešsaistes (google) veidlapa, drukātas anketas...

Šajā darbnīcā tiek pētītas stāstījuma veidošanas metodes, lai radītu jēgpilnu un pārveidojošu stāstījumu videospēlēs. Dalībnieki iemācīsies veidot lineārus stāstus, izmantojot stāstu loku, izstrādāt personāžu loka līknes.



Darbnīcas struktūra



1. nedēļa: Lineāru stāstu veidošana

Vispirms paskaidrojiet, ka stāsti attēlo to, kā varoņi maina savus uzskatus, kas ir metafora filozofiskam konfliktam – debatēm starp pasaules uzskatiem.

Dalībnieki identificē divus pretējus pasaules uzskatus: varoņa sākotnējo uzskatu sistēmu (1. skatpunkts) un pretējo uzskatu sistēmu, kas viņiem jāpieņem (2. skatpunkts).

Piemērs: Varonis sākotnēji tic, ka “spēks ir taisnība”, bet viņam ir jāiemācās, ka līdzcietība un pazemība ir spēcīgāka.

Pēc tam dalībnieki noteiks sava stāsta galvenās sastāvdaļas, tostarp melus, vēlmi, vajadzību un patiesību.

Soļi:

1. Meli, vēlme un spoks (15 minūtes):

- Dalībnieki identificē kaitīgu pārliecību (Meli), kas virza viņu varoņa galveno mērķi (Vēlēšanās). Šo pārliecību viņi ir ieguvuši pagātnes dzīves notikuma dēļ: Spoks.
- Piemērs: Varonis vēlas varu, jo tic, ka spēks ir augstākais tikums. Viņi tā uzskata, jo tēvs viņus mīlēja tikai tad, kad viņi bērnībā izrādīja spēku.

2. Vajadzība un patiesība (30 minūtes):

- Dalībnieki pēta, ko viņu varonim patiesi nepieciešams atklāt par sevi vai pasauli (Vajadzība).
- Viņi definē jaunu pārliecību vai izpratni (Patiesība), kas palīdzēs varonim mainīt savu pasaules uzskatu.
- Piemērs: Varonis saprot, ka vara bojā, viņam ir jāiemācās pazemība un līdzjūtība, lai kļūtu vesels.

Tagad dalībnieki izmantos šīs sastāvdaļas, lai iezīmētu sava varoņa ceļojumu no sākotnējās komforta zonas līdz transformācijas kulminācijai.

SSoļi:

- Sākotnējā komforta zona un pirmais plāna punkts
 - Dalībnieki apraksta sava varoņa sākotnējo komforta zonu, kurā viņa meli šķiet efektīvi.
 - Viņi nosaka izšķirošo izvēli vai notikumu (pirmais sižeta punkts), kas virza varoni uz jaunu, nepazīstamu pasauli.
- Cīņa un patiesības atspulgi
 - Dalībnieki ieskicē ainas, kurās varonis saskaras ar sekām, kas saistītas ar paļaušanos uz Meli, un sāk ieraudzīt Patiesības atspulgus.
 - Piemērs: Mācītājs vada varoni, piedāvājot atziņas, kas apšaubā viņa sākotnējos uzskatus.
- Viduspunkts un Patiesības aptveršana
 - Dalībnieki izveido metaforisku pagrieziena punktu (viduspunktu), kurā varonis piedzīvo dziļu Patiesības izpratni.
 - Viņi iezīmē, kā varonis sāk saprast un piemērot Patiesību, neraugoties uz kārdinājumiem no Vēlēšanās.
- Trešais sižeta punkts un kulminācija
 - Dalībnieki nosaka vēl vienu izšķirošu izvēli (Trešais sižeta punkts), kurā varonis izvēlas vajadzību, nevis vēlmi.
 - Viņi veido kulmināciju, kurā varonis pilnībā noraida melus un pieņem Patiesību, izmantojot šo izpratni, lai uzvarētu antagonistu.

2. nedēļa: Stāsta testēšana

Uzdodiet dalībniekiem sagatavot sava stāsta izspēles testēšanu.

Viņiem no dalībnieku vidus jāizvēlas auditorija, kas atbilst viņu mērķauditorijai.

Lai to izdarītu, viņi var uz līmlapiņām attēlot savus spēles dizaina pīlārus, un cilvēki “parakstās” uz tiem playtestiem, kuri, viņuprāt, viņus interesē visvairāk.

Viņi izvēlas testēšanas metodi vai to kombināciju no tām, kas izklāstītas mūsu tiešsaistes kursā (WP2A2 2. modulis):

- Stāstu prezentācija
- Vizuālais stāstu panelis
- Stāstījuma vadlīnijas
- Interaktīva scenārija apspriešana
- Emocionālā kartēšana
- Salīdzinošā analīze

Viņiem ir jāgatavo atgriezeniskās saites materiāli (anketas, līmlapiņas uz tāfeles...) un viesošanās izklāsts: levads, Stāsta izklāsts, Diskusijas veicināšana, Atsauksmes apkopošana un secinājumi.

Pēc tam dalībnieki var analizēt atgriezenisko saiti, atrast atkārtotas vilšanās vai gaidas un pilnveidot stāstu. Pēc tam viņi var dalīties savos secinājumos ar dalībniekiem un pateikties viņiem par palīdzību.



Atsauces



- 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.