

Μέρος 2 - B1.1

Τεχνικές Αφήγησης



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Ο παίκτης και το άβαταρ στα παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης



Τα δωμάτια απόδρασης προσφέρουν βιωματική μάθηση και προσελκύουν το ενδιαφέρον των παικτών που αναζητούν ένα μη παραδοσιακό παιχνίδι (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Ένα από τα κύρια διακριτά χαρακτηριστικά των Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης έχει να κάνει με τη σχέση μεταξύ του παίκτη και του άβαταρ.

Συγκεκριμένα, σε αντίθεση με τα ψηφιακά παιχνίδια όπου στο κόσμο του παιχνιδιού υπάρχει ένας διαχωρισμός μεταξύ του παίκτη και του άβαταρ, σε παιχνίδια δωματίου απόδρασης, ο παίκτης και το άβαταρ είναι το ίδιο άτομο (Nicholson, σ. 1).

Η έννοια του ουσιαστικού παιχνιδιού

Βασισμένοι στο βιβλίο "Rules of Play" των Salen και Zimmerman και στις απόψεις τους όσον αφορά στο σχεδιασμό παιχνιδιών, μια από τις σημαντικότερες πτυχές για την επιτυχία ενός παιχνιδιού έχει να κάνει με το *παιχνίδι με νόημα* (*meaningful play*) (2004).



Εμπλοκή του παίκτη σε δραστηριότητες με νόημα



NEET SYSTEM

Για να μπορεί ένας παίκτης να συμμετέχει σε δραστηριότητες παιχνιδιών που έχουν νόημα, οι ενέργειες του παίκτη πρέπει να είναι:

Διακριτές

- πράγμα που σημαίνει ότι ο παίκτης καταλαβαίνει το αποτέλεσμα αυτού που κάνει

Ενσωματωμένες

- κάθε δράση του να κάνει τη διαφορά στην πλοκή του παιχνιδιού



Καθήκοντα με νόημα στα Δωμάτια Απόδρασης

Στο πλαίσιο των παιχνιδιών δωματίων απόδρασης, το Παιχνίδι με Νόημα έγκειται στο ότι οι προκλήσεις που θα δημιουργηθούν και τα καθήκοντα



"δεν είναι απλώς εκεί ως εμπόδια για τη νίκη του παιχνιδιού, αλλά κάθε πρόκληση έχει σκοπό και συνδέεται με τη μεγαλύτερη αφήγηση, δίνοντας στον παίκτη ένα τρόπο να αποδώσει νόημα στις πράξεις του"

(Nicholson, 2015, σελ. 6)



Σύνδεση του παίκτη με την πλοκή

Ο πρώτος τρόπος με τον οποίο οι προκλήσεις μπορούν να πάρουν νόημα είναι μέσω της άμεσης σύνδεσης του παίκτη με την πλοκή του παιχνιδιού (Howard, 2008). Συγκεκριμένα, αν το παιχνίδι δεν προσφέρει την ενεργό συμμετοχή του παίκτη στην ιστορία του παιχνιδιού από την αρχή, τότε ο παίκτης μπορεί να ξεχάσει τον ρόλο που πρέπει να παίξει.

Από αυτή την άποψη, η αφήγηση του παιχνιδιού πρέπει να παρέχει μια ισορροπία μεταξύ της αφήγησης και της σημασίας του παιχνιδιού, προκειμένου να προωθηθεί η ενεργός συμμετοχή και το ενδιαφέρον του παίκτη (Nicholson, 2015, σ. 7).





Δυστοπία;

Ντεντεκτίβ;

Ταξίδι στο χρόνο;

Διασημότητες;

**Ενδιαφέρουσα
ιστορία;**



**Μπορείτε να σκεφτείτε ένα ενδιαφέρον σκηνικό
που θα εμπλέξει τους NEETs στο να παίζουν τα
παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης;**



Πλοκές που δεν εμπλέκουν τον παίκτη

Η έρευνα σχετικά με το σχεδιασμό των παιχνιδιών δωματίων απόδρασης δείχνει ότι υπάρχουν πολλά δωμάτια απόδρασης που

«αποτελούνται από προκλήσεις που δεν έχουν νόημα με το είδος, την ιστορία ή τον κόσμο στον οποίο τοποθετείται το παιχνίδι»

(Nicholson, 2015, σ.2).





Αποφυγή της απεμπλοκής του παίκτη



Προκειμένου να αποφευχθεί η μη ενεργός συμμετοχή του παίκτη, οι σχεδιαστές παιχνιδιών δωματίων απόδρασης μπορούν να ακολουθήσουν τις συμβουλές του Lee Sheldon (Nicholson, 2016) σχετικά με τα τρία πράγματα που θέλουν οι παίκτες από την αφήγηση του παιχνιδιού:

Πάρε με σε ένα μέρος που δεν πήγα ποτέ.

Μετάτρεψε με σε κάποιον που δεν θα μπορούσα ποτέ να είμαι.

Επιτρέψτε μου να κάνω πράγματα που δεν θα μπορούσα ποτέ να κάνω.

Συνέπεια στο αφήγημα του δωματίου απόδρασης



NEET SYSTEM

Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού Δωματίου Απόδρασης, ο παίκτης συναντά μια σειρά προκλήσεων που συνδέονται με την αφήγηση του παιχνιδιού, την ιστορία του παιχνιδιού και τις ενέργειες του παίκτη. Ωστόσο, αν δεν υπάρχει συνέπεια των παραπάνω στο παιχνίδι δωματίου απόδρασης, τότε ενδέχεται να μην συμμετάσχει ενεργά ο παίκτης. Πολλές φορές, υπάρχουν ασυνέπειες στα παιχνίδια επειδή ο σχεδιαστής του παιχνιδιού απλά δεν διερωτήθηκε «Γιατί να υπάρχει αυτό σε αυτό το σημείο;» (Nicholson, 2016, σελ. 9).



Συμμετοχή των παικτών στη διαδικασία σκέψης



Συγκεκριμένα, τα παιχνίδια δωματίων απόδρασης προτρέπουν τους παίκτες σκεφτούν ενώ επιλύουν ένα γρίφο. Αυτή η διαδικασία απαιτεί από τα άτομα να δουλέψουν στους γρίφους χρησιμοποιώντας πολλαπλές προσεγγίσεις στη γνώση (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Προκειμένου να επιτευχθεί η κατανόηση του κάθε γρίφου από τον παίκτη, υπάρχει ανάγκη να παρέχεται υποστήριξη, ώστε να αποφεύγονται παρανοήσεις και απογοητεύσεις στη διαδικασία επίλυσης του γρίφου. Για το λόγο αυτό, οι παίκτες πρέπει να λάβουν χρήσιμες συμβουλές που αποκαλύπτουν τις προτεινόμενες σκέψεις για δράση για την επίτευξη λύσης.

Αποκαλύπτοντας προτεινόμενες λύσεις



NEET SYSTEM

Για το λόγο αυτό, οι παίκτες πρέπει να λάβουν χρήσιμες συμβουλές που αποκαλύπτουν τις προτεινόμενες σκέψεις για δράση για την επίτευξη λύσης.

Επίλυση γρίφων

Καλό
σενάριο

Χρήσιμα
στοιχεία

Δραστηριότητες
σκέψης

Κρατώντας την ιστορία απλή και σύντομη



Σύμφωνα με τον Schell (2008), μια βασική στρατηγική σχεδίασης είναι η διατήρηση της απλότητας της πλοκής, ώστε οι παίκτες να κατανοήσουν καλύτερα πώς ταιριάζουν οι προκλήσεις μέσα στην αφήγηση και την ιστορία του παιχνιδιού. Είναι εξαιρετικά σημαντικό για τους σχεδιαστές να κατανοήσουν ότι κατά τη διάρκεια ενός σύντομου παιχνιδιού, οι παίκτες του δωματίου απόδρασης δεν έχουν το χρόνο να διερευνήσουν σε βάθος την πλοκή.

Για το λόγο αυτό, ο Sheldon (2014) εισηγείται ότι «η καλύτερη λύση είναι να αποκαλυφθεί η πλοκή μέσω της διαδοχικής παρουσίασης της δράσης μιας εν εξελίξει ιστορίας» (σ. 198)



Εκθέτοντας το ιστορικό σε μικρά κομμάτια περιεχομένου

Όταν η πλοκή αποκαλύπτεται αποσπασματικά στους παίκτες μέσα από τις προκλήσεις του παιχνιδιού, τότε το περιεχόμενο της ιστορίας μπορεί να παρουσιαστεί σε μικρά κομμάτια αντί να τοποθετούνται μεγάλα κομμάτια ιστορίας κατά τη διάρκεια της αφήγησης πριν από το παιχνίδι.

Συγκεκριμένα, με την τοποθέτηση σύντομων κειμένων που αφορούν την ιστορία ως μέρος της κάθε πρόκλησης, ενώ μπορεί να φαίνεται από την οπτική του σχεδιαστή ότι θα παγιδευτεί στη δημιουργία γραμμικών δωματίων απόδρασης, ο παίκτης μπορεί να κατανοήσει το πλαίσιο του παιχνιδιού χωρίς να κατακλύζεται από πολλές πληροφορίες κάθε φορά (Nicholson, 2015, σελ.6).





Ερωτήσεις για προβληματισμό

- ◎ Γιατί νομίζετε ότι μια μεγάλη πλοκή στην ιστορία θα δυσκόλευε τους παίκτες;
- ◎ Μπορείτε να δώσετε ορισμένα παραδείγματα μιας σύντομης ιστορίας η οποία σας κρατά σε εγρήγορση;
- ◎ Μπορείτε να σκεφτείτε κάποια παραδείγματα ιστορίας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια συγκεκριμένων σχολικών μαθημάτων;

Ευχαριστώ!

Ερωτήσεις;





Πηγές

Howard, J. (2008). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. Available at:

<https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf>

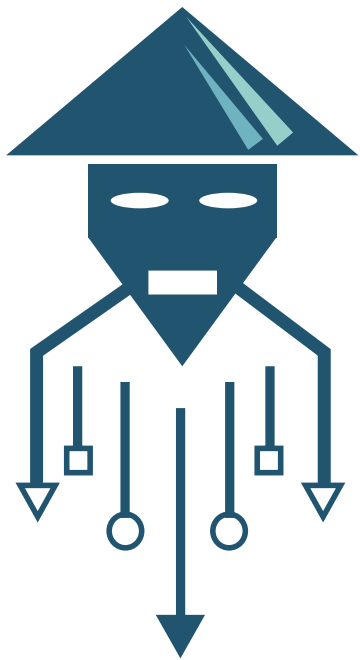
Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

