

Playing Perspectives

Een toolkit voor spelontwerp

Studentenhandleiding

Fase 3 – Interactive Inquiry



Introductie

Welkom bij Fase 3 – Interactive Inquiry! In **Playing Perspectives** krijg je de taak om een bord-/kaartspel te ontwerpen. Playing Perspectives begeleid je bij het zetten van allereerste stappen van het bedenken van een spel. De ideeënfase van spelontwikkeling draait om het verkennen van ideeën, dus leg de focus op het proces. De resultaten komen vanzelf.

In deze fase van de game design toolkit creëer je diverse scenario's om de uitdagingen en dynamiek van gezamenlijke besluitvorming te verkennen.

In stap 1 ontwikkel je een reeks scenario's op basis van een specifiek dilemma en de personages die erbij betrokken zijn. Als je in eerdere fases al een dilemma en personages hebt bedacht, bouw je daarop voort. Zo niet, dan kiest je docent een kant-en-klaar dilemma en gebruik je de personagesjablonen die je vóór deze oefening hebt ingevuld.

Vervolgens ga je in stap 2 de scenario's die je hebt bedacht omzetten in een speelbaar spel. Ieder van jullie neemt het perspectief aan van een van de betrokken personages. Je werkt samen om de verschillende uitdagingen die inherent zijn aan samenwerking te overwinnen, waarbij je nadenkt over hoe de scenario's de dynamiek en beslissingen van de hele groep beïnvloeden.

Deze fase nodigt je uit om in de schoenen van anderen te stappen en te ervaren hoe beslissingen alle betrokkenen beïnvloeden.

Leerdoelen

Door deze fase van Playing Perspectives te doorlopen, zul je:

- 1** Vaardigheden ontwikkelen om perspectieven in te nemen door verschillende standpunten te overwegen en de rollen van en interactie tussen personages binnen de context van het spelontwerp te verkennen;
- 2** Effectief samenwerken door te werken in een team met duidelijk toegewezen taken en door deel te nemen aan besluitvormingsprocessen waarbij alle teamleden betrokken zijn;
- 3** Een spelcontext verkennen en definiëren vanuit een gedeeld dilemma en ontworpen personages om de bredere context van het spelontwerp vorm te geven;
- 4** Een spel ontwikkelen met behulp van scenario's om de effecten ervan op je personages en hun doelen weer te geven;
- 5** Organisatorische vaardigheden ontwikkelen door taken toe te wijzen en het werk als groep te managen;
- 6** Creatief denken door een samenhangend spel te ontwikkelen op basis van de gezamenlijke verkenning van de kenmerken van en interacties tussen personages.

Materialen

Je hebt de volgende onderdelen nodig:

- 6 rode kaarten | 6 groene kaarten | 6 gele kaarten | 6 pijlkaarten
- 2 markers
- 1 dobbelsteen
- 4 meeples
- Pennen/potloden

Taakverdeling

Je moet de volgende rollen verdelen binnen je groep. Als je deze rollen al in een eerdere fase hebt toegewezen, kun je van rol wisselen of deze stap overslaan.

- 1 Kies een **moderator**. De belangrijkste verantwoordelijkheid van de moderator is om het gesprek binnen de groep te leiden. De moderator zorgt ervoor dat alle leden een bijdrage kunnen leveren en dat het gesprek bij de opdracht blijft.
- 2 Kies een **tijdwaarnemer**. De tijdwaarnemer beheert de tijd tijdens de sessie en houdt dus de klok in de gaten om ervoor te zorgen dat de groep op schema blijft en de taken op tijd maakt. Geef een waarschuwing wanneer de tijd bijna om is. De tijd die de groep heeft voor een taak wordt aangegeven met een klokpictogram.



Gespreksregels

Voordat je begint met het spelontwerpproces, is het belangrijk om te weten dat je de perspectieven van verschillende potentiële belanghebbenden zult bespreken, evenals je eigen perspectieven op het gebied van sociaal-wetenschappelijke kwesties.

Om ervoor te zorgen dat iedereen zich veilig, gerespecteerd en vrij voelt om diens gedachten te delen, stel je als groep gespreksrichtlijnen op. Deze regels helpen bij het voeren van respectvolle en open gesprekken. Neem 3 minuten de tijd om ten minste drie richtlijnen te bedenken. Denk hierbij aan:

- Limiteren van de spreektijd van groepsleden
- Regels m.b.t. het onderbreken van sprekers
- Regels m.b.t. het maken van beslissingen

Fase 3: Scenario's & Spelregels



In deze fase ontwerp je een spel op basis van een gegeven template. Samen denk je na over hoe je jouw dilemma en personages kunt vertalen naar spelmechanismen en een speelbaar spel.

stap 1 : de Scenario's



45 min

Tijdens deze stap bedenk je scenario's die zich kunnen voordoen binnen de context van je dilemma, waar twee personages bij betrokken zijn. Deze kunnen wederzijds voordelig of schadelijk zijn, of het ene personage ten koste van het andere helpen. Later wordt dit weergegeven door de winst en het verlies van punten ('+' en '-' op de kaarten).

- 1** Elke speler kiest een personage om te vertegenwoordigen. Een personage kan niet meer dan één keer worden vertegenwoordigd (als je groep uit meer dan vier personen bestaat, vertegenwoordigen twee personen samen één personage).

- 2** Geef ieder personage een letter (A, B, C, D).

Denk na over de doelen van je personage. Hoe zou een voorbeeld van een samenwerking tussen twee personages eruitzien? En hoe ziet een conflict eruit?

- 3** Elke speler (of duo) vertegenwoordigt een personage. Verdeel de groep in de volgende paren, beginnend met (a). Voer alle stappen op de volgende pagina uit en herhaal het proces vervolgens voor paren (b) en (c).

- a. AB en CD
- b. AC en BD
- c. AD en BC

- 4** Elk paar personages neemt één rode, één groene en één gele kaart. Doe vervolgens voor elke kaart het volgende:
- A. Wijs één van de +/- waarden op de kaart toe aan elk personage en schrijf hun naam onder die waarde.
Als je bijvoorbeeld een kaart hebt met +15/-10, kan speler A de naam van het personage onder -10 schrijven en speler B onder +15. Wijs deze punten willekeurig toe voor iedere kaart!
 - B. Bedenk een interactie tussen je twee personages die de winst of het verlies van punten goed weergeeft. Probeer de extremiteit van het scenario te koppelen aan de punten: een kaart met -3/-3 punten zou vrijwel onbelangrijk zijn, terwijl een kaart met +15/-20 veel impact zou moeten zijn.
Schrijf een korte beschrijving van het scenario op de kaart (1-2 zinnen). Leg de focus op de interactie tussen de personages; wat gebeurt er en hoe beïnvloedt het scenario hen?
- 5** Bespreek als duo de volgende vragen:
- A. Wat vind je als externe waarnemer van de manier waarop de personages met elkaar omgaan?
 - B. Wat zou *jij* doen in de scenario's die je zojuist hebt beschreven? Zou je anders handelen en waarom? Hoe zouden je doelen/motivaties je gedrag in de situatie beïnvloeden?
- 6** Zodra je alle drie de kaarten hebt ingevuld, wissel je volgens stap 3 van duo en herhaal je oefening 4 en 5.

stap 2 : Spelregels



45 min

Op dit punt zou je een aantal scenario's moeten hebben bedacht die zich tussen je personages zouden kunnen afspelen in de context van je centrale dilemma. De scenariokaarten uit stap 1 vormen een spel dat je personages zullen verkennen. Dit vereist dat jullie allemaal samenwerken.

- 1** De docent zal een video laten zien met een aantal verschillende spelvormen die jullie als team kunnen ontwikkelen. Uiteindelijk is het aan jullie om een creatieve manier te bedenken om de kaarten te gebruiken.
- 2** Bedenk en speel je eigen spel. Wil je een kaartspel maken? Of heb je zin om een bordspel te maken? Gebruik je fantasie! We hebben een aantal pijlkaarten toegevoegd als voorbeeld van extra materialen die je kunt gebruiken om de scenario's aan te vullen. Voel je vrij om je eigen spel te maken!
- 3** Maak samen een van je groepsleden een nieuw personage in je spel. Beschouw dit als een aanpassing van het spel. Beantwoord de volgende vragen alsof je een observator van het personage bent. Gebruik bij het beschrijven van het personage voornaamwoorden in de derde persoon of diens naam (bijv. "Chris voelt zich zo. Hij voelt...").
A. Wie is het nieuwe personage (korte achtergrond, vaardigheden)? Wat is diens belangrijkste doel in het spel?

B. Kies willekeurig drie gekleurde kaarten en voeg het nieuwe personage toe aan deze kaarten. Voeg scores (+/-) toe en bepaal hoe de interactie dit personage beïnvloedt. Waarom denk je dat dit personage op die manier wordt beïnvloed?

C. Hoe is je kijk op de situatie veranderd na het toevoegen van het nieuwe personage? Waarom?

D. Hoe is je perspectief op de andere personages veranderd? En waarom?
