



Εμπλέξτε το Κοινό σας με Τοπικές Κοινότητες

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να παρουσιάσει τη χρήση ενός καινοτόμου προγράμματος μαθημάτων, το οποίο συνδυάζει την εκλυστική μάθηση που βασίζεται σε έργα με τρόπους ενθάρρυνσης της συμμετοχής των προσδιορισμένων κοινοτήτων στα έργα αυτά.



Η παρούσα ενότητα παρουσιάζει:

- 1) Τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης και της παιχνιδοποίησης ως στρατηγικές εμπλοκής του κοινού.
- 2) Μια σύντομη παρουσίαση παραδειγμάτων




Χρήση της ψηφιακής αφήγησης και της παιχνιδοποίησης ως στρατηγικές εμπλοκής του κοινού

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα είδος αφήγησης που συχνά έχει στόχο την ψυχαγωγία, και προσεγγίζει το κοινό της μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας, των μέσων ενημέρωσης και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Η αλληλεπίδραση αποτελεί ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της.

Σημείωση:



Δεν είναι όλο το ψηφιακό ψυχαγωγικό περιεχόμενο που θα βρείτε στο διαδίκτυο διαδραστικό, αν και όλα τα αποτελεσματικά περιεχόμενα που στοχεύουν στην εμπλοκή του κοινού περιέχουν κάποιου είδους διαδραστικά στοιχεία, τα οποία προσφέρουν στο κοινό διαφορετικά επίπεδα δυνατοτήτων επιλογής και ελέγχου.

Χρήση της ψηφιακής αφήγησης και της παιχνιδοποίησης ως στρατηγικές εμπλοκής του κοινού

Η αλληλεπίδραση στην ψηφιακή αφήγηση συχνά επιτυγχάνεται μέσω της παιχνιδοποίησης.

Η σωστή εφαρμογή της παιχνιδοποίησης στο ψηφιακό περιβάλλον της αφηγηματικής ψυχαγωγίας απαιτεί σίγουρα λίγη περισσότερη προσπάθεια απ' όση η εστίαση αποκλειστικά στην αφήγηση, αλλά το κέρδος όσο αφορά την εμπλοκή του χρήστη συνήθως μεγιστοποιείται.

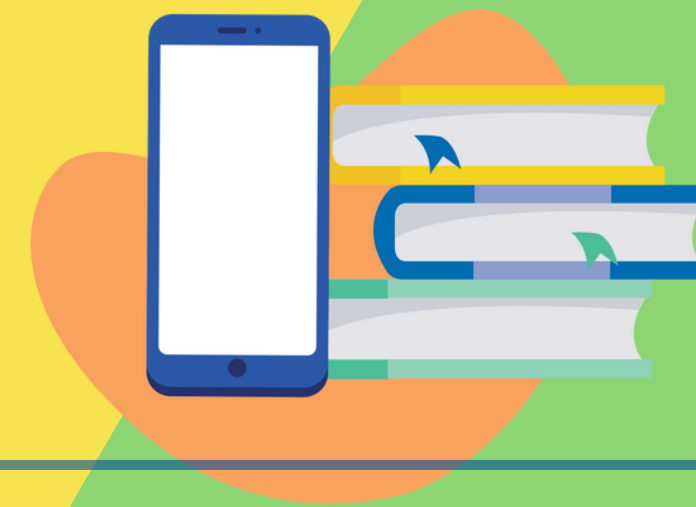
Αυτή η ενίσχυση πραγματοποιείται χωρίς να επηρεάζεται η έννοια του τί είναι μια ιστορία: μια αφήγηση η οποία παρουσιάζει χαρακτήρες στο πλαίσιο μιας σειράς γεγονότων, ακολουθώντας τη δράση τους από την αρχή μέχρι το τέλος.



Χρήση της ψηφιακής αφήγησης και της παιχνιδοποίησης ως στρατηγικές εμπλοκής του κοινού

Μια ιστορία μπορεί να είναι έργο μυθοπλασίας αλλά και μη μυθοπλαστικό, ή και αναφορές πραγματικών ιστοριών και ζητημάτων, όπως στα ντοκιμαντέρ.

Μερικές φορές μια ιστορία συνιστά κάτι που είναι φανταστικό, αν και αυτό δεν ισχύει απαραίτητα πάντοτε. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει ένα αποτελεσματικό μέσο για εκπαιδευτικούς, ενημερωτικούς ή εμπορικούς σκοπούς, καθώς και για σκοπούς απλής ψυχαγωγίας του κοινού.



Χρήση της ψηφιακής αφήγησης και της παιχνιδοποίησης ως στρατηγικές εμπλοκής του κοινού

Η ψηφιακή αφήγηση σε συνδυασμό με την παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται για την παροχή μιας μεγάλης ποικιλίας εμπειριών ψυχαγωγίας. Η ποικιλία αυτή περιλαμβάνει εργαλεία όπως:



Διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων που εμπλέκουν από μερικούς έως χιλιάδες παίκτες

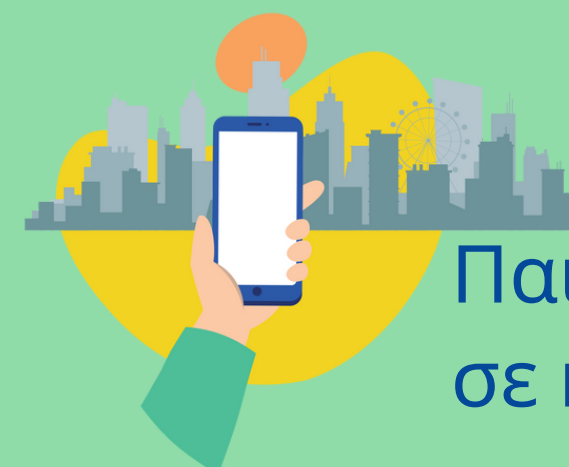
Τεχνητή Νοημοσύνη



Προσομοιώσεις Εικονικής Πραγματικότητας



Διαδραστικός κινηματογράφος σε κινηματογραφικές οθόνες πλήρους κλίμακας



Παιχνίδια δράσης σε κινητές συσκευές

Χρήση της ψηφιακής αφήγησης και της παιχνιδοποίησης ως στρατηγικές εμπλοκής του κοινού



Αυτές οι μορφές ψυχαγωγίας μπορεί να φαίνονται διαφορετικές μεταξύ τους, ωστόσο μπορούν εύκολα να παρουσιάσουν σημαντικές ομοιότητες όσον αφορά τη χρήση στρατηγικών αφήγησης ή/και παιχνιδοποίησης.

Στο πλαίσιο του σκοπού μας να δημιουργήσουμε μια ψηφιακή περιήγηση πόλης, θα εξετάσουμε τα παιχνίδια, ιδίως το κυνήγι θησαυρού, ως εργαλεία που προωθούν τη συμμετοχή του κοινού, διερευνώντας τη στενή σχέση μεταξύ παιχνιδιών και ψηφιακής αφήγησης.

Σε αυτή την ενότητα κάναμε μια σύντομη εισαγωγή στη χρήση της ψηφιακής αφήγησης και της παιχνιδοποίησης ως στρατηγικές εμπλοκής του κοινού. Ας δούμε τώρα αυτές τις παραμέτρους στην πράξη.

Στον πόρο με τίτλο "Ψηφιακή Αφήγηση και Παιχνιδοποίηση στην Πράξη", θα βρείτε μερικά βίντεο για σύγκριση και κάποιες ερωτήσεις που ίσως σας βοηθήσουν να εστιάσετε στις σχετικές πτυχές κατά την παρακολούθηση του υλικού.

Μετά την προβολή του υλικού των βίντεο, συνεχίστε με την επόμενη ενότητα, στην οποία θα εμβαθύνουμε στον τρόπο με τον οποίο η ψηφιακή αφήγηση και η παιχνιδοποίηση λειτουργούν.

