

Interactive Storytelling

Jamie Merkies

25/06/2010

Interactive Storytelling is de term die gebruikt wordt voor het ontwerp van een bepaalde vorm van computer entertainment. De term is opgezet door Chris Crawford, tevens de hoofd-ontwerper van Interactive Storytelling. Hij beschrijft de term als “een vorm van interactieve entertainment waarbij de speler de hoofdrol speelt in een omgeving opgezet als toneelstuk”[1].

Chris Crawford

Chris Crawford schreef het boek “Interactive Storytelling”. Hij was hiermee de eerste die beweerde dat Interactieve Storytelling veel meer was dan alleen een video-spel. Hij beschreef het als “de werkelijke interactiviteit in de vorm van een verhaal, waarbij letterlijk keuzes worden gemaakt door de speler, van moment tot moment, van scene tot scene. In het boek komt de visie van Crawford met betrekking tot de interactieve verhalen sterk naar voren. Hij beschrijft de verschillende aspecten die bij het maken van een Interactive Storytelling komen kijken en wat de verschillen zijn met andere fictieve interactie[2].

Verschillen

Interactive Storytelling verschilt van Interactive Fiction, omdat bij Interactive Storytelling meer gefocused wordt op de dramatische en dynamische omstandigheden, terwijl Interactive Fiction Games meer gefocused zijn op het oplossen van puzzels en het navigeren door de voor-gemonteerde omstandigheden.

Interactive Storytelling verschilt ook van het gewone ‘verhaal vertellen’. Een ‘gewoon verhaal’ rijdt als het ware op een rails, van begin tot eind, en probeert te eindigen op de meest snelle en efficiënte manier die er maar mogelijk is. Het ontbreekt aan het besturen van het verhaal, wat juist de kracht is van een Interactive Story[3].

Voorbeeld

TellTable is een systeem die uitgevonden is door Socio-Digital Systems Group en gebruik maakt van de Microsoft Surface technologie om een Interactive Storytelling te creëren. Het idee van TellTable is gelijk aan hoe kinderen verhalen vertellen met het gebruik van knuffels.

Kinderen kunnen met TellTable verschillende types en scenes creëren. Deze types en scenes zijn er in de vorm van foto's, schilderijen of tekeningen. Door de vele manieren om het scherm aan te raken, kunnen kinderen de types laten doen wat ze willen en kunnen ze zelf het verhaal vertellen en samen vezonnen verhalen opnemen. Deze kunnen ze later dan nog aan hun vrienden laten zien.

TellTable wordt tegenwoordig gebruikt op scholen, voornamelijk als educatie-middel. Met TellTable kunnen kinderen communicatievaardigheden aanleren en zichzelf in een creatieve manier ontwikkelen. Ook geliefd bij het aanleren van buitenlandse talen[4].

Gerelateerd

Gerelateerd aan Interactive Storytelling is Transmedia Storytelling. Henry Jenkins is de grondlegger van dit begrip. In zijn geschreven boek 'Convergence Media' vertelt hij over de culturele verandering die zich vanaf 2006 heeft ontwikkeld, waarbij de consument in controle wil zijn over verschillende mediakanalen.

Transmedia kan als volgt worden beschreven: "Een verhaal vertellen van begin tot eind in diverse media". Een voorbeeld hiervan is als een verhaal begint op een internet site, vervolgens in een TV reclame verder wordt beschreven en uiteindelijk via de radio tot zijn einde komt. De verhaallijn wordt duidelijk gedurende de duur van de campagne[5].

Mening

Zelf vind ik Interactive Storytelling een mooi opkomend fenomeen waar ik zeker meer van wil zien. Een gebruiker die eigenlijk zijn eigen verhaal kan kiezen, als het ware je als een speler door een weg door een verhaal banen, waarbij je dus in principe nooit teleurgesteld kan raken. Verschijnselen als "een slecht einde", "een onverwacht middenstuk", etc., kunnen allemaal niet meer voorkomen. Ik hoop zeker hier meer en meer van te gaan zien in de toekomst.

Bronvermelding

- [1] Interactive Storytelling - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_storytelling

- [2] Interactive Storytelling
<http://www.glassner.com/andrew/writings/books/interactive-storytelling>

Gamasutra – Features – “Chris Crawford on Interactive Storytelling”
http://www.gamasutra.com/features/20050418/kane_01.shtml

- [3] Interactive Storytelling - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_storytelling

- [4] Creative Storytelling Experience (TellTable)
<http://research.microsoft.com/en-us/projects/telltable/>

- [5] Transmedia Storytelling – De Uitgeeffabriek
<http://deuitgeeffabriek.nl/blog/transmedia-storytelling/>