

# 故事罗盘

故事原理、设计及呈现

“我知道你说得有道理，但我就是不服气”；  
“我最不喜欢别人对我讲道理，道理谁不知道”；  
“他说得虽然很有逻辑，但我觉得他太咄咄逼人了”

如果我问你，成年人喜欢讲故事还是讲道理？无论您的答案是什么？其实我们心里都清楚，成年人每天都在讲道理。但在今天这里理性泛滥的时代，固执的坚持理性本来就是不理性的。人生来感性，要想打动对方，仅仅依靠理性是不够的，还需要体现情感，情感不能通过喊口号实现，只能通过故事共享。

面对客户呈现产品、面对领导汇报工作、面对公众传递价值观；产品路演，方案传播，价值传递、文化宣导等等都需要讲故事。

故事有技术吗？故事需要设计吗？讲好故事有方法吗？当然！不是所有的经历都值得拿出来讲的，也不是所有值得讲的都能够讲好。很难想象把自己的经历不经过任何加工的讲出来，就能成为一个好故事，倘若如此，那么每年上映的电影都应该大卖。区别于常见的故事课程，本课程不仅关注故事的意义，何时讲什么故事，还创新型引入“一剧场”（即兴剧场）的核心工具方法，深入剖析了故事的结构，从情节到细节，从开始到结尾，从技术到艺术进行全景式解剖，致力于帮助您打造属于自己的故事银行，用故事展现特定的高价值。

## 理论来源：

### 罗伯特·麦基所著《故事——材质·结构·风格和剧作的原理》

■ 传统上，人们比较注重基于逻辑的思考能力，但逻辑只能引发思考，情感才能出发行动，而故事就是情感的最好载体；

■ 在今天，某种程度上，理性已经被滥用，但固执的坚持理性，本身就是不理想的，为了更好的塑造价值，我们需要建立情感输出，这也需要故事；

■ 人们的今天就是过去的总和，为了证明今天，



需要从过去寻找证据，这些证据不是道理，而是经历、是故事。

## 方法来源：一人一故事剧场

■ 简称“一剧场”，英文名为“Playback Theatre”，简称PB，于1975年由美国Jonathan Fox及Jo Salas等创立，是一种即兴剧场。观众于剧场上分享个人经验及感受，演员在聆听后以形体、声音或话剧形式实时呈现，作为礼物回赠观众。

■ 本课程开发者周言老师曾专门进修过一剧场课程，并创新性的将“一剧场”中的领航员角色，三页纸故事，三段式故事等方法引入故事的设计中，帮助学员设计出好的故事。

## 方法模型及适用场景





图 1：故事罗盘模型

图 2：适用场景

## 课程特色

- 全技能型课程，方法与理论并重；
- 剖析故事设计元素及套路，帮助您设计一个好故事；
- 深入商业环境各个场景，帮您建立您的故事库。

## 培训相关

- 标准版 1 天 6 小时

## 课程内容

- 一个目标：帮助您设计出具有特定目的的故事
- 三大技能：故事设计能力、情感融入能力、故事讲授能力

## 课程输出

- 每个人至少三个必备故事

## 课程提纲

### 第一篇 故事时代已经来临。

#### 导入篇：故事的力量

- 讲故事 VS 讲道理
- 故事三大坑
  1. 有经历没故事
  2. 有故事没观点
  3. 有情节没细节
- 好故事的特点
  1. 令人难忘的
  2. 扣人心弦的
  3. 强而有力的
- 故事的应用

#### 技术篇：24K 故事设计法

- 找到故事的入口
  1. 确保故事与观点的一致性
    - 故事的选材
    - 先故事还是先观点
  2. 入口的选择
    - 展示观点
    - 分享感受
    - 号召行动
- 故事里都有什么  
故事罗盘
- 设计故事的情节
  1. 构建背景：三句话创造一个世界
  2. 设计冲突：情节推进图
  3. 告知结局：故事 + 观点
- 展示故事的细节
  1. 细节要求：构建画面感
  2. 细节展示法
    - 人物画像
    - 双角色对白
    - 流动塑像

情境练习：故事导航员

## 演绎篇：讲出你的故事

- 活动“三个小美好”
- 找到你的“瞬间”
- 要“in”而不要演
- 开头如何讲：主题先于细节
- 结尾怎么讲：陈述不要告诉
  1. 设计故事背景-有背景才有故事
  2. 背景中的行动-三句话创造一个世界

## 终章 日臻至善

- 刻意训练
- 制定行动计划