



**Strumenti inclusivi per creare videogiochi per l'inglese
come seconda lingua**

Risorse per lo Storytelling

Introduzione

I giochi narrativi lasciano il giocatore libero di scegliere il dialogo o la successiva azione da intraprendere. Le scelte che offrono e le storie ad esse collegate accrescono le emozioni narrative e l'identificazione con il protagonista perché fanno sentire il giocatore responsabile di ciò che accade.

Giochi per lo Storytelling

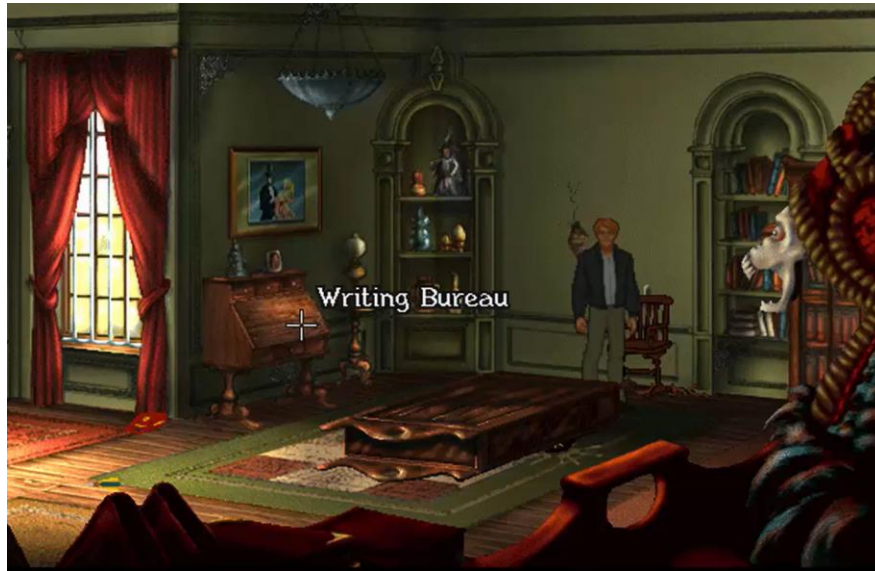
Descrizione

I giochi narrativi derivano dal genere “point and click (ndt.: punta e clicca)”: il gioco consiste nel trovare, prendere e combinare elementi per risolvere enigmi.



[“Broken Swords 2 : The smoking mirror walkthrough parte 1”](#) sviluppato da

AdventureGameFan8




(immagine estratta dal video)

Esempi di giochi narrativi da cui trarre ispirazione:

- The wolf among us (TellTale Games, 2013)
- Inkle Studios ' games
- The Council (Big Bad Wolf studio, 2018)
- Disco Elysium (ZA/UM, 2019)
- Gone Home (AnnaPurna interactive, 2013)
- Firewatch (Campo Santo, 2016)
- What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)
- The Stanley parable (Galactice Café, 2013)
- Ord (Ord,2019, Mujo Games)

Accessibilità

I giochi narrativi solitamente includono dei semplici controlli, ma una consistente quantità di testo da leggere; di conseguenza, essi richiederanno un buon livello di lettura che può implicare



uno sforzo per gli studenti dislessici. Se sono supportati da una voce guida, essi offrono un'opportunità per esercitare la pronuncia.

Giochi Narrativi per l'ESL

Il ruolo centrale della scelta può essere usato per ludicizzare un quiz: ogni scelta è un'opportunità per porre una domanda in inglese.

Il nuovo lessico e le parole difficili dovrebbero essere supportati da elementi visivi per aiutare il processo di acquisizione linguistica.

Come creare un gioco di storytelling

Come funziona la narrazione interattiva

Scelte e ramificazioni

In fin dei conti, le storie interattive sono dei diagrammi di flusso in cui gli elementi sono pezzi di testo o sequenze narrative.

Le scelte hanno un ruolo minore, personalizzano la storia e danno la sensazione di scegliere.

Le ramificazioni sono collegate alle decisioni più importanti che portano a selezionare un pezzo di narrazione ed a nascondere altri.

Le forme della decisione

- **The only one true pass**

E' una sezione del gioco narrativo in cui solo un gruppo di scelte conduce al successo; è da usare quando si vuole mettere il giocatore sotto pressione.

- **The not only one true pass**

In questo caso, le scelte sbagliate riportano il giocatore indietro sulla "via principale" finché non trova la soluzione corretta. E' una buona forma da usare quando si vuole meno tensione.

- **The diamond**

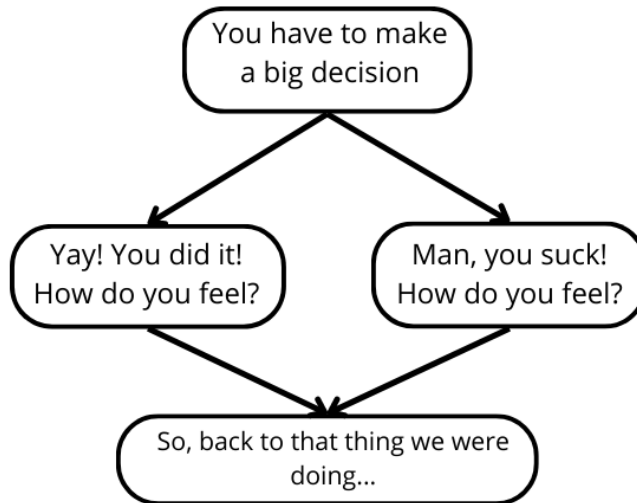


Figura 1 La forma narrativa del diamante (fonte: GDC, 2018, Youtube)

Il diamante rappresenta un “not only one true pass”: consente di personalizzare la storia e dà una sensazione di scelta. Può essere gradevole anche dare dei modi di interpretare diversamente gli stessi eventi.

Si può intraprendere la “giusta via”: il percorso atteso ed una “via difficile”: passi falsi che ricevono reazioni per insegnare la via al giocatore.

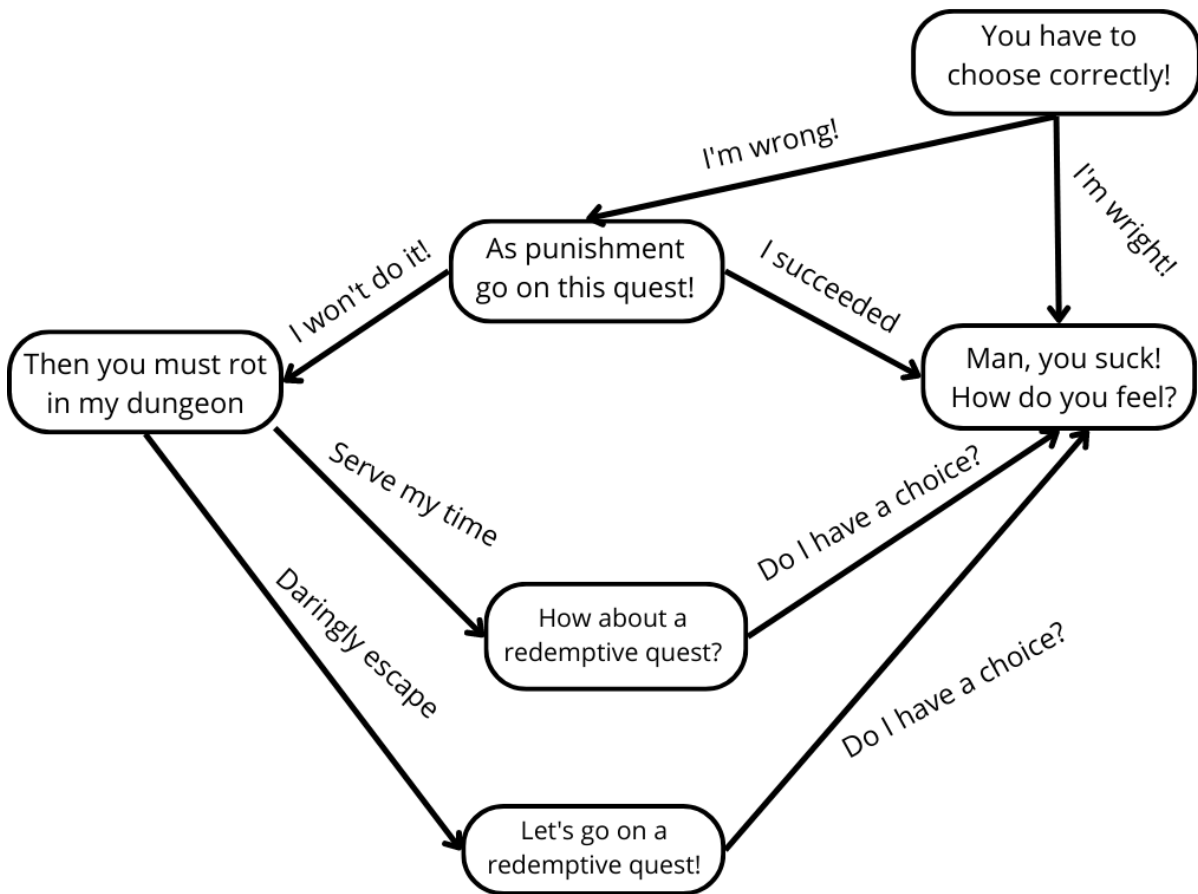


Figura 2 Un'altra forma narrativa a diamante (fonte: GDC, 2018, Youtube)

Questo esempio mostra che il giocatore inizierà una missione qualunque cosa accada, ma per diverse ragioni.

- **The zipper**

Lascia al giocatore scelte meno importanti finché non deve fare i conti con una ramificazione più importante.

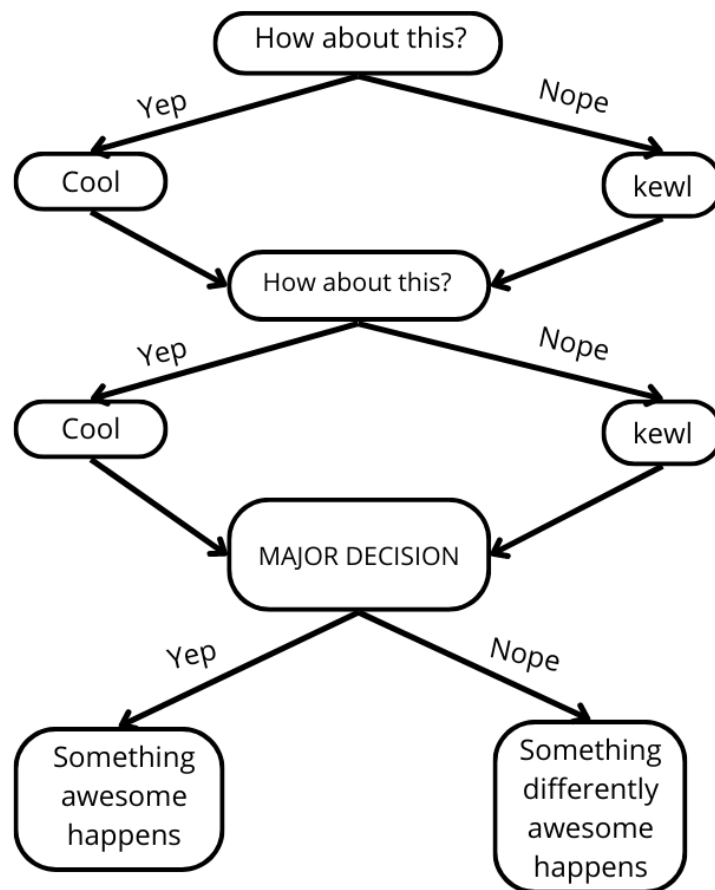


Figura 3 La figura narrativa a zip (fonte: GDC, 2018, Youtube)

Motori di gioco specializzati in storytelling

Twine

Twine consente all'utente di disegnare diagrammi di flusso che rappresentano lo sviluppo della narrazione; esso genera un file html che può essere usato nella storia interattiva per mezzo di un browser Internet.

Per imparare:

- the [official cookbook](#)
- a [serie di tutorial](#) su YouTube



Ink

Simile a Twine, ma utilizzabile solo con del testo e sintassi di markup syntax, [inklewriter](#) è uno strumento online per scrivere semplici storie interattive.

[Ink](#) un linguaggio di scrittura narrativa più potente; può essere usato per [scrivere e condividere una narrazione interattiva basata su scelte](#)

Altri strumenti che possono essere usati

Google forms

Per versioni poco tecnologiche, è possibile creare storie narrative più semplici usando Google Forms: [trovi qui un esempio](#) di come appare. Per iniziare puoi seguire [questo tutorial](#).

Genially

In modo simile ai Google forms ma con un software open source si può usare [Genially](#). [Questo](#) è un esempio.

Ord.

Questo gioco narrativo presenta un modo di creare una storia che usa dei fogli Excel. [Trovì qui un tutorial](#) che può aiutarti ad usarlo.



Figura 4: Screenshot da Ord (Mujo Games, 2019) (fonte: Steam.com)

Consigli su come scrivere una storia

Risorse per progettare una narrazione

Per approfondire l'argomento puoi vedere questi talks GDC talks di narrative designers:

[Designing Episode's Interactive Fiction in Three Phases](#)

[Death to the Three Act Structure! Toward a Unique Structure for Game Narratives](#)

E questo 4C Conference talk:

Conclusione

Abbiamo visto strumenti che si possono usare per creare un gioco narrativo; essi possono essere un buon modo di rendere i tuoi quiz più coinvolgenti e far affrontare testi di lettura agli studenti in modo più appassionante.

Risorse e riferimenti

- Lynch, M. (2018, July 10). How to Create Interactive Stories with Google Forms. The tech advocate.com. Retrieved from <https://www.thetechadvocate.org/how-to-create-interactive-stories-with-google-forms/>
- Steam. (2021, February 1). Ord. – How to make your own story. steamlists.com. Retrieved from <https://steamlists.com/ord-how-to-make-your-own-story/>
- Inkle studios. <https://www.inklestudios.com/>
- [GDC]. (2018, October 31). 'The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w
- (n.d.). (n.d.). Example Google doc scenario
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSebqYMyUaijbMFI3Ze_gQLHJE7ebR4Sjv7MsATgMuMB65fQg/viewform
- [AdventureGameFan8]. (2016, May 13). 'Broken Sword 2: The Smoking Mirror Walkthrough part 1' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=fwLjFcNln00>
- [HassanAlHajry]. (2013, October 12). 'The Wolf Among Us walkthrough part 1 episode 1 no commentary Full Episode HD Gameplay let's play ps3' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=NUk8l9egg0M>

Immagini

- Le forme narrative sono state riprese da quelle presentate nel seguente video:

- [GDC]. (2018, October 31). 'The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w
- steam.com. (2019). [Figure 4: Screenshot from Ord (Mujo Games, 2019)]. Retrieved from <https://store.steampowered.com/app/1079000/Ord/?l=french>



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del Progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Maggiori informazione su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>