

Sperimentare storie giochi come strumenti didattici

Progetto Game-based Learning (GaLe)

<https://progettogale.it/>

ottobre 2023

Un manuale didattico e operativo per:

- introdurre i docenti all'arte dello storytelling, mettendo in evidenza le opportunità didattiche che le storie-giochi offrono, in particolare su supporto digitale;
- guidare i docenti interessati a progettare e realizzare storie-giochi digitali con uno strumento software di semplice uso ed esempi concreti;
- offrire suggerimenti e tecniche utili per la creazione di storie-giochi.

Sommario

Premessa / giustificazione	2
1. Cos'è un libro-game	4
1.1 Antecedenti letterari	4
1.2 Nascita del libro-game	7
1.3 Risorse digitali e nuove opportunità	10
2. Scrivere storie-giochi didattici con Twine	12
2.1 I primi passi con Twine	13
2.2 Qualche altro elemento di Twine	18
2.3 Esempi di elementi di gioco (problemi e soluzioni)	20
2.4 Esempi di elementi di presentazione (problemi e soluzioni)	22
3. Elementi di storytelling	25
3.1 Struttura della storia e modelli narrativi	25
3.2 I personaggi e le strutture dell'intreccio	30
3.3 Un esempio pratico	33
3.4 Il narratore e il punto di vista	35

Premessa / giustificazione

Come possiamo aiutare i nostri studenti a imparare in modo efficace? Questa domanda è sempre stata importante per i docenti interessati alla crescita dei loro studenti, e non solo a trasferire loro dei contenuti. Ma oggi ha acquisito una criticità e un'urgenza forse inaspettate. E ciò perché fonte di informazione primaria degli studenti non sono più i libri, con la loro struttura lineare e la loro estensione, che consentono di sviluppare analisi, argomentazioni, esempi, ..., ma i sistemi ipertestuali multimediali basati sul web, in particolare nei social media, che promuovono invece il pensiero intuitivo e associativo: la varietà a discapito della profondità. Anche se è certamente ancora troppo presto per considerarlo un processo irreversibile, possiamo cogliere dei segnali non equivoci – tra tutti la significativa riduzione della durata del periodo di attenzione dei ragazzi – a supporto dell'ipotesi che stiamo assistendo a un cambiamento rilevante nella sfera cognitiva. La domanda di sempre torna perciò con rinnovata importanza: come possiamo aiutare oggi gli studenti a imparare in modo efficace?

Quanto segue ha l'ambizione di proporre una possibile risposta – una fra le tante, ovviamente – che cerchiamo di rendere non solo comprensibile nelle sue basi concettuali e pedagogiche, ma anche sperimentabile concretamente da ogni docente.

L'idea è semplice. Senza che ci fosse bisogno di qualcuno che ce ne spiegasse le ragioni del senso e della bellezza, per tutti ascoltare il racconto di storie e giocare sono parte profonda di coinvolgenti, efficaci esperienze di apprendimento. Ma se imparare dalla narrazione di storie e dal gioco è “scritto nel nostro DNA”, perché non costruire storie-giochi da raccontare-far giocare con esplicativi obiettivi e contenuti didattici?

Ci innestiamo con ciò nel filone dei cosiddetti “libri-game”, storie-giochi appunto, ma con un'intenzione educativa, che idealmente potrebbe perfino rimanere nascosta. Come se dicesse: la storia-gioco che vi stiamo proponendo è talmente attraente, care studentesse e cari studenti, che vi immergerete completamente in essa; e sarà la narrazione avvincente a generarvi la motivazione a cercare di arrivare in fondo, cosa che vi richiederà di imparare e mettere alla prova le vostre capacità per vincere il gioco. Contro voi stesse/i. Per diventare dunque persone più competenti e, dunque, migliori.

Anche supponendo di aver reso convincente questa posizione, circa il ruolo strategico delle storie-giochi nell'apprendimento, rimane una ovvia questione aperta: dove possiamo trovare strumenti didattici di questo genere, progettati sui contenuti che vorremmo proporre ai nostri studenti e adatti alla loro età?

La nostra proposta si delinea nelle pagine che seguono: progettare e realizzare noi stessi delle storie-giochi, in un formato digitale che le renda facilmente accessibili e utilizzabili, è un risultato alla portata di ognuno di noi, una volta che accettiamo di metterci in gioco – magari lavorando in gruppo con dei colleghi – in quattro dimensioni:

- la costruzione della struttura narrativa e della scrittura di una storia-gioco: la Sezione 1 presenta il tema, a partire dallo specifico genere letterario dei libri-game, e la Sezione 3 propone qualche indicazione operativa al proposito;
- lo sviluppo di una storia-gioco in quanto sistema software: la Sezione 2 introduce il tema e ne offre un'introduzione operativa;
- i contenuti disciplinari oggetto del gioco: ovviamente assumiamo che i docenti siano già esperti degli argomenti su cui svilupperanno il gioco;
- le componenti estetiche (immagini, video, colonna sonora, ...) di una storia-gioco: anche di queste non ci occupiamo qui.

Con ciò, le tre sezioni di questo documento sono auto contenute, e possono essere dunque lette anche indipendentemente l'una dall'altra.

Se questo progetto avrà successo, insieme costruiremo progressivamente una libreria di storie-giochi: materiali didattici a disposizione di tutti, per esplorare vecchi-nuovi modi per aiutare a imparare.

Questo documento è stato sviluppato in ottobre 2023 nell'ambito del Progetto Interreg Transform (ID 3878454, CUP B31B18000450006). Orientamento scolastico-professionale con la modalità "FormAzione – laboratori Game-based learning". Sviluppo di strumenti per la costruzione di materiali didattici attraverso strumenti digitali per docenti non programmati informatici.

Hanno collaborato alla redazione del documento Francesco Bertolotti, Andrea Maiello, Maria Rita Manzoni, Luca Mari. Il Progetto è stato realizzato insieme con Katia Cattaneo, Debora Lonardi, Alberto Negrini.

1. Cos'è un libro-game

Un libro-game è un tipo di narrazione in cui la storia non procede linearmente, ma richiede al lettore di saltare da un punto all'altro del testo, infrangendo l'ordine naturale delle pagine. Il testo si presenta suddiviso a blocchi, generalmente paragrafi numerati, al termine di ognuno dei quali il narratore mette il lettore nella condizione di dover effettuare una scelta tra diverse opzioni. Ogni decisione rinvierà il lettore a un punto diverso del testo, dove potrà leggere le conseguenze delle proprie scelte e sarà posto di fronte a un'ulteriore decisione da prendere. In questo modo, il lettore potrà arrivare a dei vicoli ciechi ed essere costretto a tornare sui propri passi, oppure giungerà, di paragrafo in paragrafo, al termine del racconto.

1.1 Antecedenti letterari

Un breve excursus nella storia della letteratura ci permette di comprendere meglio le strutture fondamentali della narrativa interattiva e del libro-game, che trovano i propri illustri antecedenti nella letteratura combinatoria e nelle sperimentazioni narrative della metà del XX secolo. Il primo esempio in questa direzione è il romanzo di Marc Saporta, *Composition numéro 1* (1962)¹, costituito da 150 capitoli non numerati – ciascuno in sé consistente anche se strettamente legato alle altre vicende che costituiscono la trama – corrispondenti ad altrettante carte di un mazzo che il lettore deve mescolare prima di iniziare la lettura² e il cui ordine determinerà l'interpretazione degli eventi narrati³. L'interazione del lettore col testo, in questo caso, è limitata alla possibilità di stabilire l'ordine di lettura delle pagine o di assemblare l'opera, giustapponendo come in un puzzle le "tessere" narrative fornite dall'autore.

¹ Marc Saporta, *Composition numéro 1*, Le Seuil, 1962. Ed. it. *Composizione n. 1*, Fondazione Lerici, Roma, 1962.

² Nelle "istruzioni di lettura" (figura 1) che accompagnano il romanzo si legge: «Si invita il lettore a mescolare queste pagine come un mazzo di carte. Se gli fa piacere, può anche alzarle con la sinistra, come si fa dalla cartomante. In ogni caso l'ordine in cui appariranno allora i diversi fogli determinerà il destino di X. In una vita, infatti, il tempo e l'ordine degli eventi contano assai più della natura, degli eventi stessi. Certo in questo quadro ci sono elementi imposti dalla Storia; la partecipazione di un uomo alla Resistenza e la sua presenza tra le truppe d'occupazione in Germania sono legate a un'epoca ben precisa. E così i fatti che hanno contrassegnato la sua infanzia non possono essere presentati nello stesso modo di quelli che costituiscono la sua esperienza di adulto. Ma non è indifferente sapere se ha incontrato l'amante, Dagmar, prima o dopo il matrimonio; se ha abusato della piccola Helga da adolescente o da uomo maturo; se il furto di cui si è reso colpevole è stato commesso in nome della Resistenza o in tempi meno torbidi, se l'incidente di cui è stato vittima non ha alcun rapporto col furto – o con lo stupro – o se si è verificato durante la sua fuga. Dall'ordine in cui si susseguiranno i singoli episodi dipende anche che la storia finisca bene o male. Una vita si compone di parecchi elementi. Ma infinito è il numero delle possibili combinazioni.»

³ Sullo stesso meccanismo sono costruiti *Juego de cartas* di Max Aub (1964), *The Unfortunates* (1969) di Bryan Stanley Johnson, il *Dizionario dei Chazari* (1987) di Milorad Pavic, e i due romanzi brevi di Calvino *Il castello dei destini incrociati* (1969) e *La taverna dei destini incrociati* (1973): questi ultimi, pur basandosi sul meccanismo combinatorio, non prevedono però alcuna interazione diretta del lettore.



Figura 1 - Istruzioni di lettura.

Analoghe considerazioni si possono fare per *Il giuoco dell'oca* (1967) di Edoardo Sanguineti, un romanzo in 111 capitoli che costituiscono altrettante caselle di un immaginario “gioco dell’oca” tra le quali il lettore avanza tirando i dadi. Qui la limitata interazione è compensata dalla presenza di una dimensione ludica che subordina la lettura e l’interpretazione del testo alla casualità legata al lancio dei dadi.

La matrice che accomuna questi esperimenti narrativi è senza dubbio la ricerca dell’OuLiPo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), un gruppo sperimentale fondato nel 1960 da Raymond Queneau e dal matematico François Le Lionnais, con lo scopo di «esplorare le potenzialità creative delle regole o “costrizioni” (*contraintes*) formali e strutturali in letteratura, sia attraverso lo studio di testi già esistenti sia proponendo nuovi modelli operativi»⁴ e tradotto in soluzioni narrative soprattutto da Queneau e Calvino.

Il meccanismo combinatorio alla base di questi romanzi, che prevede sia il lettore a determinare a proprio piacimento lo svolgimento della storia scegliendo tra sviluppi narrativi alternativi, è l’ingrediente principale delle cosiddette “storie a bivi”, in cui l’interazione è costituita proprio dalle scelte fatte dal lettore, che assume così un ruolo attivo nella determinazione dello sviluppo della narrazione.

In *Un racconto a modo vostro*⁵, Queneau costruisce una struttura narrativa a grafo, i cui nodi offrono al lettore altrettante possibilità di scelta della direzione della storia⁶.

⁴ <https://www.treccani.it/enciclopedia/oulipo/>.

⁵ Presentata all’83a riunione dell’Opificio, pubblicato nel 1967 su *Les Lettres Nouvelles*. In italiano: <https://garadinervi-reperti.blog/post/187418589341/raymond-queneau-un-racconto-a-modo-vostro-les>.

⁶ 1. Volete conoscere la storia dei tre arzilli piselli?

Se sì, passate al n. 4.

Se no, passate al n. 2.

2. Preferite quella delle tre pertiche smilze?

Se sì, passate al n. 16.

Se no, passate al n. 3.

3. Preferite quella dei tre mediocri arbusti?

Se sì, passate al n. 17.

È però il romanzo "postmoderno" di Italo Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*⁷, che può svelarci, in una sorta di gioco metanarrativo, i meccanismi che sono alla base della costruzione delle storie a bivi e dei libri-game. Il romanzo racconta la storia di un lettore che inizia a leggere un romanzo, solo per scoprire dopo poche pagine che il libro è difettoso e incompleto. Questa situazione innesca una ricerca di soluzione, che a sua volta fa emergere una serie di interruzioni narrative in virtù delle quali il lettore è costantemente coinvolto in nuove storie che iniziano e si interrompono, creando una struttura narrativa "a scatole cinesi".

Le ragioni per cui, pur non implicando un'interazione diretta tra testo e lettore, *Se una notte d'inverno un viaggiatore* può essere interpretato come un antecedente della narrativa interattiva e dei libri-game sono molteplici. In primo luogo, il coinvolgimento attivo del lettore. Nel romanzo, il lettore è trasformato in un vero e proprio personaggio, attraverso l'uso della seconda persona singolare, con la quale l'autore-narratore si rivolge talora al lettore-reale, talora al lettore-personaggio. In secondo luogo, la struttura non lineare, con cui il romanzo di Calvino sfida le convenzioni narrative lineari, con numerose storie che si intrecciano e si sovrappongono. Questo ricorda la natura non lineare dei libri-game, in cui il lettore può fare scelte che portano la storia in direzioni diverse. Infine, la dimensione metanarrativa, in virtù della quale il romanzo diviene una riflessione sull'atto dello scrivere e ancor prima del leggere. Questo è un elemento comune con i libri-game, in cui i lettori sono consapevoli del fatto che stanno partecipando a una storia interattiva, il cui finale dipende dalle loro scelte.

Qualche anno prima che Queneau e Calvino pubblicassero i loro romanzi, Jorge Luis Borges, ne *Il giardino dei sentieri che si biforcano*⁸ (1941) costruiva un racconto-labirinto ibridando diversi generi narrativi e includendo contemporaneamente tutti i possibili "futuri" della storia raccontata. La storia ha una struttura a scatole cinesi: inizia e si conclude con un racconto di spionaggio – Yu Tsun, una spia cinese al servizio dei tedeschi durante la Prima Guerra Mondiale, cerca di sfuggire all'agente britannico che lo vuole catturare e trova, a scapito della propria vita, il modo di comunicare al comando tedesco l'informazione strategica di cui è venuto a conoscenza – ma si sviluppa come un'indagine sulla mitica impresa del saggio cinese Ts'ui Pén, antenato di Yu Tsun, creatore di un giardino di sentieri che si biforcano, in realtà non un labirinto come si

Se no, passate al n. 21.

*4. C'erano una volta tre piselli vestiti di verde
che dormivano educatamente nel loro baccello.
Il loro viso rotondo respirava dai buchi delle
narici e si sentiva il loro russare dolce e armonioso.*

Se preferite un'altra descrizione, passate al n. 9.

Se vi va bene questa, passate al n. 5.

⁷ Italo Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Torino, Einaudi 1979.

⁸ Jorge Luis Borges, *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in *Finzioni*, Torino, Einaudi, 1955, Traduzione di F. Lucentini. pp. 79-92.

potrebbe pensare, ma un romanzo che include tutte le infinite e quindi "labirintiche" possibilità narrative⁹.

Nel libro-game e nelle storie a bivi questa possibilità di scrittura – ma non di lettura – simultanea di tutte le alternative possibili e insieme di finali differenti legati alle diverse scelte di gioco è fondamentale, così come lo è lo schema narrativo apparentemente labirintico e ipertestuale. Ma anche il configurarsi del racconto di Borges come un "enorme indovinello" ci rimanda a un'altra caratteristica dei libri-game: le sfide, i rompicapi, gli enigmi che il lettore talora deve risolvere per poter proseguire il suo cammino.

1.2 Nascita del libro-game

Alcuni ritengono che tra gli antenati del libro-game debbano essere annoverati anche i cosiddetti *scrambled books* dello psicologo americano Norman A. Crowder. In quanto manuali, esulano dalla storia letteraria propriamente detta, ma a buon diritto possono essere appunto considerati precursori della narrativa non sequenziale, perché spezzano la linearità delle spiegazioni con domande a scelta multipla che, in caso di risposta esatta, permettono di proseguire nello studio di nuovi concetti, mentre in caso di risposta sbagliata rimandano a un approfondimento dell'argomento. Su questo modello "a rimandi" è strutturata anche la collana dei *TutorText*, finalizzata all'autoapprendimento, pubblicata dalla casa editrice Doubleday di New York a partire dagli anni '50 del Novecento e proseguita sino agli anni '70.

Proprio agli anni '70 risalgono le prime serie di libri-game propriamente detti, considerando che la prima raccolta in assoluto sembrerebbe quella pubblicata da Transworld Publishers nel Regno Unito tra il 1972 e il 1980. Il primo volume, intitolato *Mission to Planet L*, porta la firma di John Allen e James Kenneth. In questa breve avventura di genere fantascientifico – articolata in circa 40 sezioni e con quattro possibili finali alternativi – il lettore impersona un pilota spaziale la cui missione è liberare il proprio compagno rapito e imprigionato su un pianeta alieno.

Il successo editoriale dei libri-game, tuttavia, venne raggiunto solo con i volumi appartenenti alla serie *Choose your own Adventure*, pubblicati tra il 1979 e il 1998 dalla casa editrice statunitense Bantam Books, sulla base di un'intuizione dello scrittore Edward Packard. Il primo volume scritto da Packard per la Bantam era intitolato *The cave of time* e portava il lettore a viaggiare per varie epoche storiche, spaziando tra 39 possibili finali. Il successo editoriale fu enorme, tanto che il testo fu tradotto in 14 lingue.

⁹ «In tutte le opere narrative, ogni volta che s'è di fronte a diverse alternative ci si decide per una e si eliminano le altre: in quella del quasi inestricabile Ts'ui Pén, ci si decide – simultaneamente – per tutte. Si creano così, diversi futuri, diversi tempi, che a loro volta proliferano e si biforciano. Di qui le contraddizioni del romanzo. Fang – diciamo – ha un segreto; uno sconosciuto batte alla sua porta; Fang decide di ucciderlo. Naturalmente, vi sono vari scioglimenti possibili: Fang può uccidere l'intruso, l'intruso può uccidere Fang, entrambi possono salvarsi, entrambi possono restare uccisi, eccetera. Nell'opera di Ts'ui Pén, questi scioglimenti vi sono tutti; e ognuno è il punto di partenza di altre biforazioni.» *Ivi*, p. 88.

I libri della serie vendettero circa 250 milioni di copie in meno di vent'anni, spingendo le case editrici rivali a produrre titoli con lo stesso format.

Fin dalle sue origini, il libro-game sembrò adattarsi bene a scenari narrativi diversi e ad ambientazioni differenti, tanto da rendere difficile la sua identificazione come un vero e proprio genere letterario. È più corretto, invece, considerarlo come una forma narrativa, che può essere applicata a vari generi: dal giallo al fantasy, dall'horror al fantastico, dalla fantascienza al "rosa".

The cave of time arrivò anche in Italia, dove fu pubblicato, con il titolo *La caverna del tempo*, dalla casa editrice Mondadori. Ma la fortuna dei libri-game nel nostro paese si deve in particolare alla casa editrice EL, che iniziò a pubblicare diversi volumi che combinavano questa struttura narrativa con elementi di gioco: non solo il lettore era chiamato a compiere delle scelte, ma doveva anche risolvere problemi, recuperare degli oggetti, affrontare dei combattimenti. Da questo punto di vista, le narrazioni potevano sembrare una sorta di gioco di ruolo, in cui il narratore ricopriva la funzione di *game master*¹⁰, oppure una specie di versione su libro delle "avventure testuali" che nei primi anni '80 erano state uno degli esempi più interessanti di videogioco, come nel caso, molto celebre, di *Avventura nel castello*, sviluppato da Enrico Colombini nel 1982.

Il termine "libro-game", d'altra parte, è un esplicito calco del termine "videogame" che ha l'intento di segnalare una ibridazione tra gioco interattivo e lettura. Riprendendo la forma delle avventure testuali, in questo tipo di narrazioni accade spesso che il lettore diventi il vero proprio protagonista della storia: nella sua forma più tradizionale, infatti, il narratore racconta in seconda persona, sfondando la quarta parete e creando un'identificazione tra lettore e personaggio che favorisce l'immersione nell'avventura. In termini di meccaniche e dinamiche di gioco, il libro-game può essere piuttosto vario e può mutuare gli stessi elementi di un gioco di ruolo, oppure costituire una semplice narrazione a bivi. Se si tratta di un libro con elementi di gioco di ruolo, allora il lettore-giocatore dovrà interpretare un personaggio e sceglierne tutte le caratteristiche (l'etnia, la classe di appartenenza, le dotazioni, le caratteristiche fisiche e psicologiche, ...), con la consapevolezza che le sue scelte influenzano la storia (per esempio nella risoluzione di enigmi e nell'affrontare i combattimenti)¹¹. Nel caso di una più semplice

¹⁰ Nei giochi di ruolo il game master è colui che racconta la storia all'interno della quale gli altri giocatori, che interpretano gli eroi a cui è affidata una missione, affrontano sfide e combattimenti. Il game master è quindi un giocatore che interpreta il ruolo di narratore, e deve prevedere, prima dell'inizio dell'avventura, le possibili scelte dei giocatori, che potrebbero reagire agli eventi in modi differenti. Deve inoltre interpretare tutti i "personaggi non giocanti" di una storia (cioè i personaggi che non sono interpretati da altri giocatori) e vigilare sul rispetto delle regole fondamentali del gioco. È suo compito, inoltre, stabilire il successo o meno delle azioni svolte dai personaggi e assegnare i "punti esperienza" guadagnati dai giocatori.

¹¹ Una differenza fondamentale rispetto ai giochi di ruolo tradizionali è che nel libro-game l'avventura è generalmente affrontata in modo individuale, mentre i giochi di ruolo sono pensati per giocare in gruppo. In un gioco di ruolo i giocatori interpretano un personaggio che non affronta una missione solitaria, ma fa parte di un gruppo di eroi (chiamato comunemente *party*) che collabora per raggiungere uno scopo comune. È impossibile, dunque, affrontare un gioco di ruolo tradizionale da soli, perché servono altri giocatori con cui condividere l'esperienza. Anche se non mancano esempi di testi pensati per giocare in gruppo (ne è un esempio la serie *Blood Sword*, creata da Oliver Johnson e Dave Morris), nei libri-game la

storia a bivi, il lettore-giocatore dovrà invece limitarsi ad affrontare delle scelte per muoversi nelle varie linee narrative, esplorando tutti i finali possibili dell'avventura.

Da un punto di vista pedagogico quali sono i vantaggi della fruizione della narrativa interattiva rispetto alla narrativa tradizionale? In primo luogo, una narrazione interattiva non consente una lettura evasiva o parziale: se non si leggono le istruzioni e si comprendono perfettamente le situazioni le scelte conducono a vicoli ciechi o addirittura ad abortire l'avventura. «Il meccanismo stesso del gioco coinvolge il lettore impedendogli distrazioni, lo obbliga a leggere e soprattutto a capire, perché solo dopo aver capito quanto vede scritto [...] potrà operare quelle scelte che gli permetteranno di proseguire nel gioco. Non si può fruire il libro-game in maniera casuale, distratta: [esso] esige sempre delle risposte, sia sotto forma di scelte [...] sia sotto forma di risoluzioni a problemi»¹².

Nel loro momento di massima diffusione, i libri-game hanno sollevato qualche perplessità, sia da parte dei docenti, che vedevano i loro studenti appassionarsi a queste letture a scapito dei romanzi tradizionali, sia da parte degli studiosi di letteratura, che ne evidenziavano la povertà narrativa. Senza voler entrare nella discussione, rileviamo, che dal punto di vista dell'apprendimento, la dimensione ludica e il coinvolgimento attivo del lettore nella soluzione di enigmi possono fornire una motivazione per accostare alla lettura anche chi da essa rifugge. Educare a leggere significa prima di tutto far familiarizzare col libro chi generazionalmente preferisce altri media per comunicare, informarsi e svagarsi, e farlo in modo tale che a una prima lettura ne possa seguire un'altra e un'altra ancora. Le decisioni che i libri-game o le storie a bivi impongono al lettore-giocatore quasi a ogni paragrafo, con conseguenze significative sulla trama, hanno poi una ricaduta pedagogica importante, dal momento che contribuiscono a sviluppare le abilità decisionali (*decision making*) e la capacità di pensare in modo critico e strategico (*critical thinking*), tra le più importanti *life skills*, ovvero quelle competenze che «rendono l'individuo capace di far fronte efficacemente alle richieste e alle sfide della vita di tutti i giorni»¹³.

C'è un altro aspetto interessante, dal punto di vista pedagogico-didattico, nell'offrire situazioni di lettura arricchita dalla possibilità di fare delle scelte che modificano la storia: nello spazio protetto della finzione ludico-letteraria del libro-game, che consente sempre l'opportunità di riprovare un'altra via, si possono esercitare le proprie capacità decisionali compiendo involontariamente – o volontariamente – scelte "sbagliate" senza però alcuna conseguenza irreversibile.

narrazione generalmente si rivolge a un singolo giocatore; si può anzi ipotizzare che la fortuna di alcuni libri con elementi di gioco di ruolo sia dovuta al fatto di aver dato la possibilità di affrontare individualmente l'esperienza di un gioco di ruolo, senza coinvolgere necessariamente un game master e altri giocatori.

¹² S. Dini, L. Ferlino, M. Tavella, *Librogame: leggere per capire, ma anche leggere per imparare a leggere*, in Didamatica '93. Informatica per la didattica (aprile 1993), p. 286.

¹³ World Health Organization. *Life skills education for children and adolescents in schools. Pt. 1, Introduction to life skills for psychosocial competence. Pt. 2, Guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes*. No. WHO/MNH/PSF/93.7 A. Rev. 2. World Health Organization, 1994.

Infine, la narrativa interattiva in ambito scolastico può essere non solo fruitta ma anche diventare fecondo esercizio di scrittura di gruppo che aiuti gli studenti a familiarizzare con i meccanismi della narrazione, a imparare a scrivere “democraticamente” insieme e – perché no? – ad approfondire argomenti specifici, presenti nel curricolo di studi.

1.3 Risorse digitali e nuove opportunità

Negli ultimi anni, grazie alla diffusione dei sistemi digitali le storie interattive sono tornate in auge, e di questa nuova fortuna hanno beneficiato anche i libri-game, che hanno conosciuto un ritorno di popolarità. Il formato digitale ha rivoluzionato la struttura stessa del libro-game, liberandolo dai vincoli propri del supporto cartaceo, e nello stesso tempo ha consentito di offrire ai lettori-giocatori esperienze sempre più immersive.

Il primo, intuitivo, miglioramento riguarda l’ordine delle parti di cui il testo è costituito: il lettore di un libro digitale non è più costretto a sfogliare le pagine alla ricerca del paragrafo giusto (procedura che causava, a volte, l’inconveniente di incappare per errore in un contenuto che non avrebbe dovuto essere svelato), ma può essere guidato da una rete di collegamenti ipertestuali. Si tratta di un cambiamento apparentemente minore, ma che ha invece conseguenze importanti non solo sull’esperienza di lettura-gioco, ma anche e prima ancora sulla struttura stessa del testo, che non è più vincolata a una rigida divisione in paragrafi.

Un altro cambiamento importante riguarda l’automazione di quelle procedure che un tempo erano lasciate al giocatore. Nei libri cartacei, attività come la gestione dell’inventario (che potrebbe contenere armi, oggetti, denaro, ...), l’aggiornamento delle caratteristiche del proprio personaggio e il calcolo dell’esito di un combattimento erano affidate al lettore, che doveva tenere traccia delle informazioni rilevanti attraverso delle schede allegate al volume. Questa gestione manuale, necessaria per il corretto svolgimento del gioco, richiedeva un sacrificio in termini di immersione nella storia: il patto narrativo e la conseguente “sospensione dell’incredulità” risultavano inevitabilmente compromessi per il tempo necessario a svolgere queste procedure. Un libro-game digitale non si limita a semplificare la vita del lettore-giocatore, calcolando automaticamente quanto è necessario per l’avanzamento del gioco, ma può ristrutturare l’esperienza stessa di gioco, per esempio includendo interazioni ed elementi multimediali (musica, suoni, animazioni, effetti grafici del testo) che non è possibile ottenere su carta. Si tratta di innovazioni sostanziali, particolarmente efficaci nel coinvolgere nuovi lettori, più vicini al mondo dei videogiochi che a quello dei libri tradizionali.

Insieme a questi benefici, si deve tener conto delle specificità della fruizione dei libri-game digitali e dei suoi effetti sulla lettura. Come abbiamo discusso, tale fruizione si realizza su due piani: quello ludico, legato alla soluzione dei problemi e degli enigmi in cui ci si imbatte alla ricerca del percorso per uscire dal “labirinto”, e quello della lettura,

che invita a immergersi nella storia e a immedesimarsi nei suoi personaggi. L'equilibrio tra questi due piani, didatticamente molto fruttuoso, non è sempre ottenuto in modo ugualmente efficace nei libri-game digitali, in cui è privilegiata talora la dimensione esplorativa, che procede per tentativi ed errori, talora quella immersiva e immaginativa, che crea mondi e li popola. Occorre evitare il sovraccarico cognitivo che una varietà di stimoli visivi e uditivi può generare nel lettore-giocatore quando questi non sono coerenti e funzionali alla storia narrata. Ed è importante favorire la sua attenzione e concentrazione, condizioni indispensabili per la lettura e comprensione del testo, ma qualche volta rese difficoltose dal mezzo digitale. Tutto ciò è possibile selezionando o costruendo libri-game con storie coinvolgenti, personaggi ben delineati, descrizioni e narrazioni sapientemente proporzionate, scritti con tecniche narrative che sappiano tenere avvinto il lettore, e ben realizzati dal punto di vista dell'impaginazione e della formattazione dei testi e di tutti gli elementi multimediali.

2. Scrivere storie-giochi didattici con Twine

L'evoluzione degli ambienti di sviluppo del software, sempre più orientati ai contenuti e alla creatività, ha fornito un impulso alla diffusione di strumenti per realizzare libri-game digitali, messi a disposizione anche di persone senza specifiche competenze di informatica. In particolare, nel 2009 il programmatore e web designer Chris Klimas rese disponibile un sistema software per la creazione di storie interattive chiamato *Twinery*, poi diventato, nelle versioni successive, *Twine*. Le storie create con Twine sono pagine web, dunque file di testo in formato HTML, che possono essere realizzate senza competenze di programmazione, benché, come esplicitamente dichiarato nella homepage del sito (<http://twinery.org>), sia anche possibile arricchire le storie prodotte con Twine con «variabili, logica condizionale, immagini, CSS e JavaScript», per ottenere effetti ancora più coinvolgenti.

Twine può essere utilizzato sia come applicazione web, eseguibile in un browser online, sia come software desktop, da scaricare ed eseguire localmente in versione per Windows, MacOS o Linux. È distribuito gratuitamente e con licenza *open source*.

Il suo impiego è oggi molto diffuso, sia come strumento per la creazione di storie interattive con intento ludico, sia per realizzare contenuti didattici. Quello che proponiamo qui va in questa direzione: utilizzare Twine per progettare e realizzare storie-giochi con una finalità didattica, e dunque finalizzati all'apprendimento di contenuti, e una forma narrativa da libro-game o ispirata a esso (per esempio come escape room).

Come abbiamo considerato in precedenza, una delle caratteristiche più interessanti delle storie-giochi digitali, appunto come quelle che si possono sviluppare con Twine, è che esse possono essere "aumentate" con soluzioni di gioco non realizzabili con i tradizionali libri cartacei. Allo scopo di fornire qualche esempio e ispirare qualche idea, ecco i riferimenti ad alcuni prodotti realizzati da utenti di Twine, in cui sono state adottate soluzioni innovative, tali da modificare, più o meno profondamente, l'esperienza di gioco.

<https://scoutshonour.com/cowgirl>

La storia, pur breve e con un chiaro intento ironico, presenta alcune soluzioni interessanti: il puntatore del mouse assume la forma di un mirino, e ogni volta che il lettore sceglie un'opzione viene riprodotto il rumore di un colpo di pistola. Ad un certo punto della storia il lettore viene ferito a morte e il testo sulla pagina diventa prima rosso, poi progressivamente illeggibile.

<https://johnayliff.itch.io/seedship>

In questo gioco il lettore impersona il comandante di una nave spaziale che deve individuare il pianeta migliore per creare una colonia di terrestri. L'interfaccia è molto

originale, perché si ha l'impressione di visualizzare un monitor con parametri che si aggiornano in tempo reale, ogni volta che si incontra un pianeta da esaminare. Durante il viaggio si devono affrontare scelte tecniche (quali scanner potenziare, stabilendo dunque una gerarchia tra i parametri da esaminare), ma anche scelte etiche (sacrificare una parte dei coloni o rischiare di distruggere la nave?).

<https://anya-writes.itch.io/scout-an-apocalypse-story>

In questa avventura con elementi di gioco di ruolo il profilo del protagonista si aggiorna in tempo reale, attraverso una descrizione che si completa progressivamente, man mano che il giocatore affronta delle scelte. La scheda del personaggio non è dunque statica, ma evolve con la storia, aggiungendo dettagli sul carattere e sull'indole del giocatore che derivano dalle scelte operate nei vari passaggi.

<https://litrouke.itch.io/please-answer-carefully>

Avventura poco interattiva, ma molto coinvolgente, in cui il lettore – vittima di un hacker/stalker – ha l'impressione che il proprio computer non risponda ai comandi. Per esempio vede le pagine modificarsi davanti ai suoi occhi, o, quando è chiamato a utilizzare la tastiera, non riesce a digitare il testo che vorrebbe.

2.1 I primi passi con Twine

Come detto, Twine può essere eseguito online, all'interno di un browser su un calcolatore, tablet, o smartphone connesso a internet all'indirizzo <https://twinery.org>, oppure localmente come applicazione desktop, dopo averla scaricata dallo stesso sito e averla installata sul proprio calcolatore, con sistema operativo Windows, MacOS, o Linux.

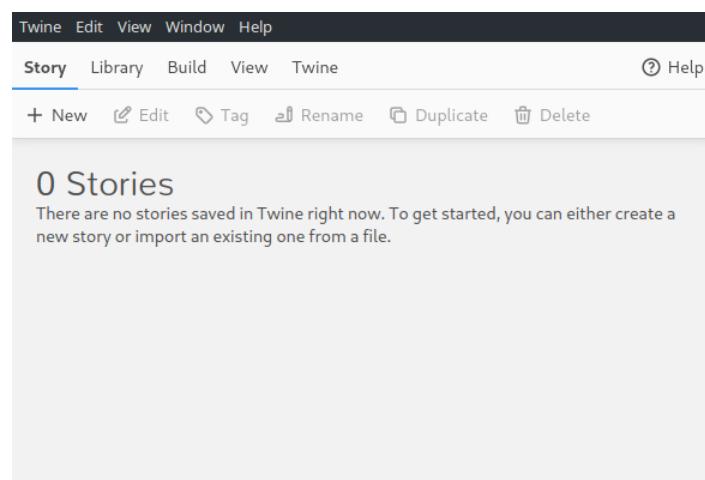


Figura 2 - L'interfaccia iniziale di Twine¹⁴.

¹⁴ Twine ha anche un'interfaccia in italiano, che però al momento è molto incompleta e piuttosto grezza. Per questo facciamo riferimento qui all'interfaccia in inglese. Twine gestisce "formati" di storie molteplici: quanto

Con Twine creiamo e modifichiamo “storie” (*stories* in inglese), costituite da “capitoli” (*passages* in inglese) variamente collegati tra loro. Dal punto di vista del lettore-giocatore, che interagisce con una storia-gioco aprendo un file all’interno del suo browser (e quindi di solito semplicemente seguendo un link che gli è stato in qualche modo fornito, come negli esempi sopra), ogni capitolo si presenta come una pagina web, che, in base a come è stata realizzata, può contenere del testo, variamente formattato, immagini, audio e video, e collegamenti (*link* in inglese) ad altri capitoli. Impiegando tecniche varie, esemplificate nel seguito, i capitoli possono essere poi resi interattivi e dinamici.

Per creare una storia, occorre selezionare la voce “New” dal menu “Story” e dare quindi un nome alla storia stessa.

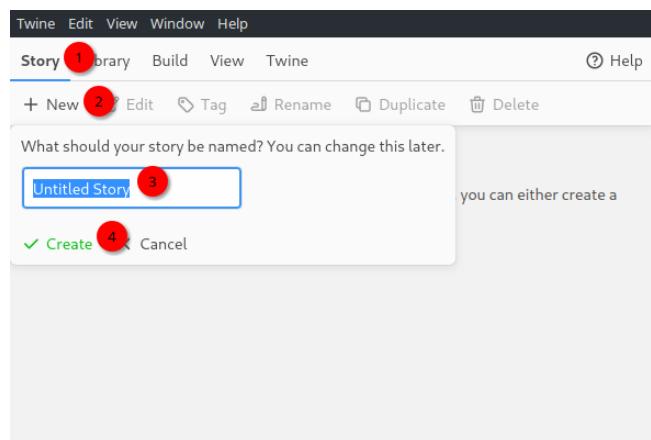


Figura 3 - La creazione di una storia.

A questo punto si apre un’interfaccia grafica, che presenta la mappa della storia, in cui i capitoli compaiono come nodi di un grafo, connessi da frecce che rappresentano i collegamenti tra i capitoli.

Al momento della sua creazione, una storia contiene un solo capitolo, trattato come il capitolo iniziale della storia.

segue adotta il formato Harlowe (il formato predefinito di Twine: non ci sono dunque operazioni da fare per selezionarlo), che abbiamo scelto qui per la sua semplicità.

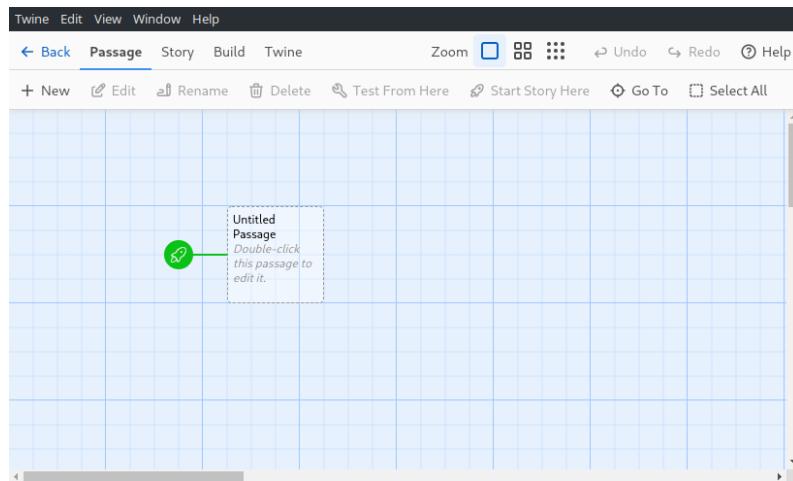


Figura 4 - La mappa iniziale di una storia.

Selezionando nella mappa con un “doppio click” il nodo corrispondente a un capitolo, si apre una finestra con un editor, al cui interno possiamo operare per costruire i contenuti e il formato del capitolo.

Per prima cosa, è opportuno dare un titolo al capitolo, selezionando “Rename” dal menu “Story”, considerando che una storia non può contenere più capitoli con lo stesso titolo.

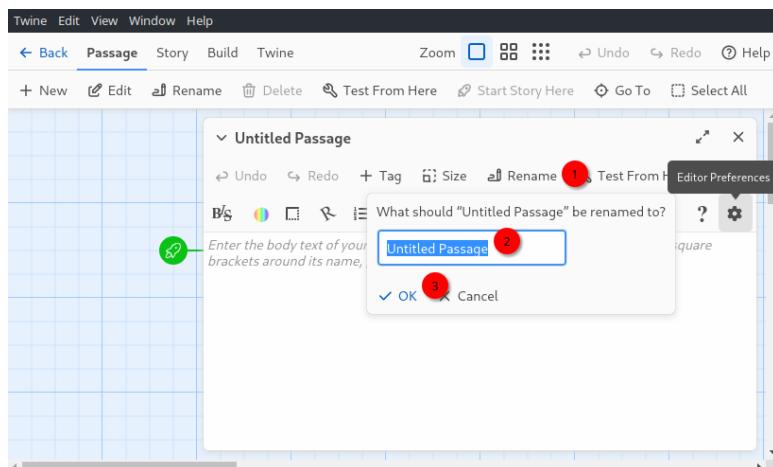


Figura 5 - La scelta di un titolo di un capitolo.

L’editor consente poi di scrivere liberamente il testo del capitolo, e mette a disposizione, nella barra del menu, degli strumenti basilari di formattazione (grassetto e corsivo, colore del testo, ...).

I ritorni a capo introdotti nell’editor sono rispettati nella visualizzazione (se si vogliono introdurre dei ritorni a capo nell’editor per leggibilità, ma si vuole evitare che compaiano nella visualizzazione, occorre delimitare il testo con parentesi graffe, in questo modo {testo che non andrà a capo}).

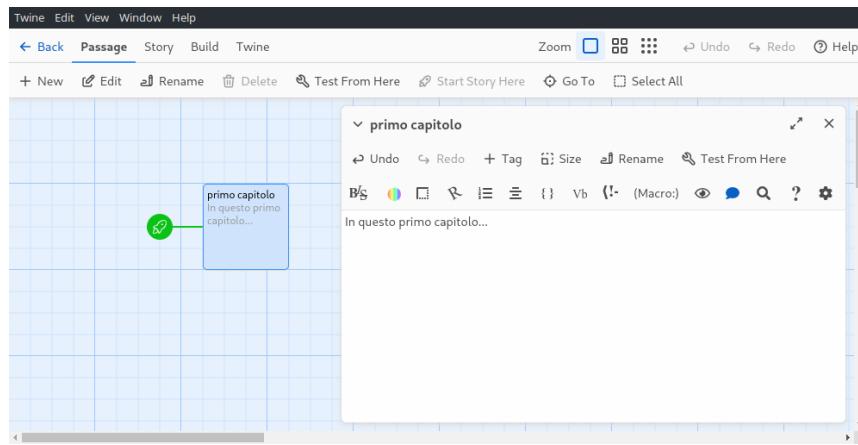


Figura 6 - L'editor per operare sul contenuto di un capitolo della storia.

Se non si interviene esplicitamente, la pagina sarà con testo bianco su sfondo nero, con caratteri di dimensione appropriata per la lettura sullo schermo. Per introdurre dei titoli, occorre iniziare una riga con uno o più caratteri "#", uno spazio, e quindi il testo del titolo: "#" corrisponde a un titolo di livello 1, "##" a un titolo di livello 2, e così via. Questo è dunque un esempio di testo scritto nell'editor, con a fianco il risultato che si ottiene, che in ogni momento possiamo visualizzare scegliendo "Test from here" dal menu "Passage":

testo di un capitolo	visualizzazione del capitolo
<pre># Un titolo di livello 1 Del testo, seguito dal... ## ... un titolo di livello 2... ... e quindi dal... ### ... un titolo di livello 3... ... con il suo testo corrispondente</pre>	<p>visualizzazione del capitolo</p> <p>Un titolo di livello 1</p> <p>Del testo, seguito dal...</p> <p>... un titolo di livello 2...</p> <p>... e quindi dal...</p> <p>... un titolo di livello 3...</p> <p>... con il suo testo corrispondente</p>

Figura 7 - L'esempio di un testo con dei titoli e la pagina corrispondente.

Per introdurre un nuovo capitolo della storia si può scegliere "New" dal menu "Passage", ma si può anche operare direttamente nella pagina che deve contenere il punto di partenza di un collegamento al capitolo da creare, così:

`[[titolo del capitolo di arrivo]]`

oppure

`[[testo del collegamento|titolo del capitolo di arrivo]]`

come in questo esempio:

testo di un capitolo	visualizzazione del capitolo e mappa
[[seconda pagina]] e [[un'altra pagina terza pagina]]	<p style="text-align: center;">seconda pagina e un'altra pagina</p>

Figura 8 - L'esempio di un testo con dei collegamenti e la mappa corrispondente.

Ripetendo questa semplice procedura si possono introdurre progressivamente i vari capitoli della storia, per ottenere strutture sempre più complesse, come questa:

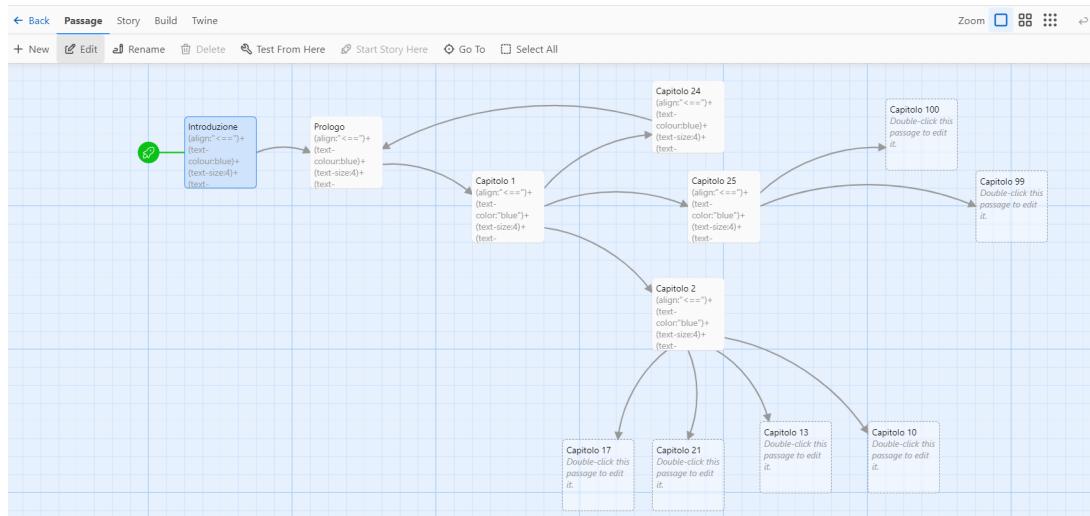


Figura 9 - L'esempio di una mappa che visualizza i capitoli di una storia in costruzione.

Tutti gli interventi sulla storia sono memorizzati automaticamente.

In qualsiasi momento si può provare la storia su cui si sta lavorando scegliendo "Play" o "Test" dal menu "Build". In entrambi i casi la storia si apre dal suo primo capitolo in un browser, e nel secondo caso sarà visualizzata anche una finestra con varie informazioni sul codice in esecuzione. In qualsiasi momento si può anche generare il file HTML che contiene la storia su cui si sta lavorando scegliendo "Publish to File" dal menu "Build".

2.2 Qualche altro elemento di Twine

Per chi voglia costruire una storia-gioco con Twine introducendo elementi sempre più sofisticati, la prima cosa da sapere è che il testo di un capitolo può contenere dei tag HTML (incluso del codice Javascript inline). Per esempio, un capitolo potrebbe contenere, tra l'altro, questo testo:

```
<b>Questo testo</b> è in grassetto
<hr>
<a href="https://lmari.github.io">Questo</a> è un collegamento a un sito
esterno e <a href="javascript:alert('Buongiorno!')">questo</a> è un
collegamento che attiva un semplice script Javascript.
```

D'altra parte, Twine (e nel nostro caso Harlowe in particolare) è a sua volta un linguaggio di markup, progettato per essere più semplice di HTML, e quindi dovrebbe essere possibile costruire una storia-gioco, anche con numerosi elementi interattivi, senza dover scrivere direttamente in HTML o Javascript.

Introduciamo qualche strumento al proposito.

Il contenuto di un capitolo può essere organizzato introducendo delle "sezioni" (*hook* in inglese), da creare così:

```
| nome della sezione>[contenuto della sezione]
```

Le sezioni possono essere usate per esempio per gestire in modo semplice ed efficiente la formattazione del testo. Supponiamo di volere che alcune parti del testo di uno o più capitoli della storia abbiano un certo formato. Le potremo allora identificare come sezioni, dando a tutte le stesse un nome, e specificando quindi il formato nella pagina CSS della storia, accessibile scegliendo "# Stylesheet" dal menu "Story".

testo di un capitolo e del foglio di stile	visualizzazione del capitolo
<pre># Capitolo di esempio ... con del testo normale... blocco>[... e del testo formattato come specificato nel foglio di stile CSS] tw-hook[name="blocco"] { font-family: Courier New; font-size: 24px; color: red; display: block; }</pre>	<p>visualizzazione del capitolo</p> 

Figura 10 - L'esempio di un capitolo con una sezione e un foglio di stile.

Un capitolo può contenere delle istruzioni¹⁵, liberamente alternate al testo ed eseguite automaticamente quando il capitolo è visualizzato. La sintassi generica di un'istruzione è:

(istruzione: ...)

Per esempio, `(input-box: bind $nome)` inserisce nel capitolo un campo di testo, in cui il lettore-giocatore può scrivere, con l'effetto che il testo scritto diventa automaticamente il valore della variabile `$nome`.

testo di un capitolo	visualizzazione del capitolo
Come ti chiami? <code>(input-box: bind \$nome)</code>	Come ti chiami? Alice
testo di un capitolo successivo	visualizzazione del capitolo
Ciao <code>\$nome!</code>	Ciao Alice!

Figura 11 - Un esempio di uso di una variabile.

Si può specificare l'intestazione di tutti i capitoli di una storia creando un capitolo che contiene l'informazione necessaria e assegnando al capitolo un nuovo tag di nome "header":

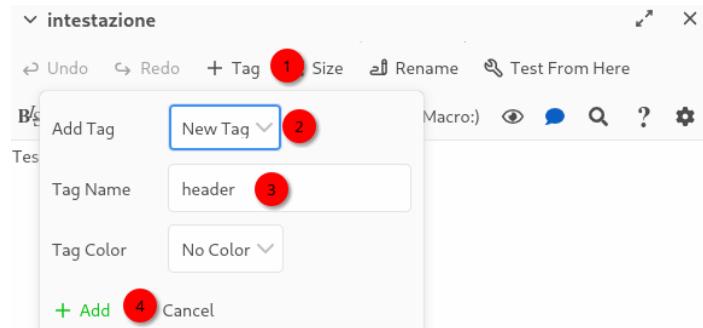


Figura 12 - Assegnazione del tag "header" a un capitolo.

Per realizzare un più pagina comune a tutti i capitoli la procedura è identica, e il tag deve chiamarsi "footer".

¹⁵ Dato che quanto segue è relativo al "format" Harlowe, il riferimento tecnico è il manuale <https://twine2.neocities.org>.

Le due tabelle che seguono propongono alcuni esempi di problemi e di relative soluzioni mediante la scrittura di istruzioni.

2.3 Esempi di elementi di gioco (problemI e soluzioni)

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
... che ci sia un oggetto che il protagonista della storia può incontrare e raccogliere	Scrivi nel primo capitolo (set: \$oggetto to false) per indicare che inizialmente il protagonista non possiede l'oggetto	Nel corso della storia, il protagonista potrebbe svolgere certe azioni solo se fosse entrato prima in possesso di certi oggetti.
... che il protagonista raccolga l'oggetto	(set: \$oggetto to true)	
... che il protagonista abbandoni l'oggetto	(set: \$oggetto to false)	
... stabilire se il protagonista possiede l'oggetto	(if: \$oggetto) [testo che appare solo se l'oggetto è presente]	
... che sia gestito un punteggio	Scrivi nel primo capitolo (set: \$punteggio to 0) per indicare che inizialmente il punteggio vale 0	Nel corso della storia, il protagonista potrebbe svolgere certe azioni solo se avesse ottenuto un certo punteggio minimo.
... che il punteggio sia modificato	(set: \$punteggio to \$punteggio + 1) per indicare che il punteggio è incrementato di 1, o anche (if: \$prova_superata) [(set: \$punteggio to \$punteggio + 1] per indicare che il punteggio è incrementato di 1 se la prova è stata superata	
... stabilire se il punteggio è maggiore di un certo valore	(if: \$punteggio > 5) [testo che appare solo se il punteggio è maggiore di 5]	
... che un capitolo includa una coppia di dadi che generano un numero	(set: \$tiro_coppia to (random: 1,6) + (random: 1,6)) Risultato: \$tiro_coppia	I dadi possono essere utili per determinare elementi aleatori, per esempio

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
casuale somma		quanti punti perde il personaggio in un combattimento.
... che un capitolo includa un cronometro che si aggiorna automaticamente	(set: _x to 0) (live: 1s) [(set: _x to _x + 1) (print: _x)]	Un cronometro può essere utile per stabilire una durata massima per la soluzione di un certo problema.
...che dopo un certo tempo di attesa si passi automaticamente a un altro capitolo	(set: _x to 0) (live: 1s) [(if: _x < 5) [(set: _x to _x + 1) (print: _x)] (else:) [(go-to:"altro capitolo")]]	
... che si possa scegliere un nome per il protagonista della storia	Come ti chiami? (input-box: bind \$nome)	Personalizzare la storia può essere utile per migliorare il coinvolgimento del lettore-giocatore.
... che, una volta attribuito un nome, lo si visualizzi	Ciao \$nome!	
... inserire in un capitolo un menu a scelta multipla con una sola risposta corretta	(dropdown: 2bind _scelta, "scegli","uno", "due", "tre") (live: 0.5s) [(if: _scelta is "scegli") [...] (else-if: _scelta is "uno") [Giusto!] (else:) [Hai sbagliato]]	La scelta tra opzioni è un modo per introdurre alternative in una storia.
...inserire in un capitolo una domanda a testo libero, con un controllo di quanto digitato	(set: _domanda to "") (input-box: 2bind _domanda) (live: 0.5s) [(if: _domanda is "risposta") [Testo che appare quando la risposta è corretta]]	Le domande a testo libero consentono di mettere alla prova competenze o sottoporre enigmi.

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
... riaprire la storia nello stato, e quindi in particolare dal capitolo, a cui si è giunti, invece che dal capitolo iniziale	(save-game: "auto") in un capitolo con tag "header" o "footer"	La memorizzazione automatica del progresso riduce il rischio di perdita di dati e migliora l'usabilità del sistema.

2.4 Esempi di elementi di presentazione (problemi e soluzioni)

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
... introdurre in un capitolo una colonna sonora o dell'informazione audio	(print: "url del file mp3 da riprodurre")	Una colonna sonora può creare una particolare atmosfera nel capitolo, ed effetti sonori, come il rumore di un'esplosione, di una porta che si apre, ... possono aumentare il coinvolgimento.
... introdurre in un capitolo un video con comandi per la sua riproduzione	<iframe width="600" height="400" src="url del video"></iframe>	Un video può contribuire a rendere interessante la storia.
... introdurre in un capitolo un'immagine		Un'immagine può arricchire il testo di informazioni in formato visuale.
... introdurre in un capitolo il collegamento a una risorsa esterna	(link-rerun: "Scegli qui per...") [(open-url: "url alla risorsa")]	Collegamenti a risorse esterne permettono di fornire al lettore ulteriori informazioni o materiali correlati, come siti web esterni, documenti o video, arricchendo l'esperienza narrativa.
... che tutti i capitoli di una storia abbiano le stesse caratteristiche visuali, diverse da quelle predefinite	Scegli "# Stylesheet" dal menu "Story" e scrivi le istruzioni CSS richieste, per esempio <pre>tw-story { background-color: #ffffff; background-image:</pre>	Si possono stabilire le caratteristiche visuali della storia, in coerenza con il suo genere e in accordo a criteri di accessibilità, garantendo l'omogeneità

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
	<pre>url("url di un'immagine di sfondo"); }</pre>	di tutti i capitoli.
... che la storia sia organizzata in gruppi di capitoli, e che tutti i capitoli di ogni gruppi abbiano le stesse caratteristiche visuali, diverse da quelle predefinite	<p>Dai un nome a ogni gruppo di capitoli. Scegli "# Stylesheet" dal menu "Story" e per ogni gruppo scrivi le istruzioni CSS richieste, per esempio</p> <pre>tw-story['nome del gruppo'] { background-color: #ffffff; background-image: url("url di un'immagine di sfondo"); }</pre> <p>Per ogni capitolo del gruppo, nell'editor del capitolo aggiungi il tag <i>nome del gruppo</i>.</p>	
... che alcuni o tutti i capitoli di una storia contengano una stessa informazione, per esempio un punteggio	<p>Inserisci un capitolo di titolo comune e scrivi l'informazione da visualizzare, per esempio</p> <p>Hai \$punteggio punti</p> <p>Scrivi in ogni capitolo in cui deve comparire l'informazione (display: "comune")</p>	Si possono visualizzare delle informazioni comuni a più capitoli della storia senza doverle specificare in ogni capitolo.
... che sia nascosta la barra degli strumenti a sinistra della pagina, che contiene il pulsante per tornare alla pagina precedente	<p>Scegli "# Stylesheet" dal menu "Story" e scrivi</p> <pre>tw-sidebar { display: none; }</pre>	Ci certe storie si può voler evitare che il lettore-giocatore possa tornare alla pagina precedente, scoraggiando così un approccio a tentativi ed errori.

Altri esempi che potrebbero essere spiegati

Se vuoi...	A cosa serve?
... che la pagina mostri gradualmente porzioni di testo, seguendo un tempo predeterminato	Può essere utile per costringere il lettore a leggere secondo un ritmo preciso dialoghi, o a simulare conversazioni con strumenti di messaggistica (<i>chat</i>).
...che il testo cambi colore al passaggio o al clic del mouse	Rinforza il significato di alcuni elementi focali della storia (p.es, arrossisci per la vergogna!).

...inserire un drag and drop di una forma o foto che posizionata scateni un evento/azione	Utile per esercizi di metti in ordine o interazioni "scenografiche".
...gestire delle "vite" pena il game over del gioco e "ripartenza"	Utile per rendere il gioco più difficile evitando che l'utente scelga senza curarsi dei rischi.
... implementare una timeline visiva degli eventi	Offre una rappresentazione grafica del progresso della storia e delle scelte fatte dal lettore, facilitando la comprensione della trama e la navigazione tra i vari punti della storia.
... inserire un quiz a scelta multipla con più risposte corrette	Utile per inserire delle sfide .
... incorporare una funzione di traduzione automatica	Rende la storia accessibile a un pubblico più ampio, superando le barriere linguistiche e culturali.
... inserire una funzione di stampa	Per stampare per esempio un "attestato" o il risultato a cui è giunto il lettore-giocatore.
... integrare una modalità di lettura "notturna"	Migliora l'esperienza di lettura in diverse condizioni di illuminazione o aiuta magari gli utenti ipovedenti ad aumentare il contrasto.
....inserire un lettore vocale delle parti testuali	Strumento inclusivo aiuta studenti DSA o con qualche disabilità visiva.
...inserire un drag and drop di una forma o foto che posizionata scateni un evento/azione	Utile per esercizi di metti in ordine o interazioni "scenografiche".

3. Elementi di storytelling

Nei paragrafi che seguono proveremo a illustrare alcune tecniche narrative. Lo scopo non è, naturalmente, quello di fornire un resoconto dettagliato di tutti gli strumenti dello *storytelling*, né quello di affrontare in modo esauriente problemi di cui, generalmente, ci si occupa con gli strumenti di alcune discipline specifiche come la teoria della letteratura o la narratologia. Per avvicinarci, però, alla costruzione di una storia, dovremo prima familiarizzare con alcuni concetti e alcune tecniche fondamentali della scrittura, in modo da essere in grado di costruire una storia coerente ed efficace.

3.1 Struttura della storia e modelli narrativi

La struttura di un libro-game non differisce da quella di un racconto tradizionale, che si sviluppa, secondo la struttura canonica individuata dalla scuola dei formalisti e dagli studi di matrice strutturalista, in cinque fasi:

- 1) equilibrio iniziale;
- 2) esordio (rottura dell'equilibrio);
- 3) peripezie;
- 4) massima tensione;
- 5) scioglimento.

Nella prima fase viene esposta la situazione del protagonista, che risulta inevitabilmente turbata da un evento complicante (l'esordio). Ne seguono una serie di situazioni con processi di miglioramento e di peggioramento (peripezie) che portano a un momento di massima tensione (*Spannung*) e infine allo scioglimento della vicenda. In una vicenda semplice come la fiaba Hänsel e Gretel per esempio, lo schema del racconto avrà questa forma:

1. equilibrio iniziale: Hansel e Gretel vivono con i genitori, la famiglia è poverissima;
2. esordio: i genitori decidono di abbandonare i figli;
3. peripezie:
 - a. i fratelli riescono a tornare a casa con uno stratagemma;
 - b. si perdonano;
 - c. raggiungono una casa di marzapane e ne mangiano alcune parti;
 - d. la padrona della casa li invita a entrare;
 - e. la signora si rivela una strega: imprigiona i fratelli per mangiarli;
 - f. Hansel inganna la strega e ritarda la sua morte;
 - g. la strega si spazientisce e decide di mangiare i bambini;
4. *Spannung*: la strega chiede a Gretel di infilare la testa nel forno, ma la bambina sfugge al tranello e la inganna a sua volta;
5. scioglimento: i fratelli tornano dal padre con un ricco tesoro.

Nell'ideazione di una storia ha senso che tutte le fasi siano presenti. Nel caso di un libro-game, tuttavia, bisognerà vigilare su tre aspetti:

- a) in un libro-game il lettore deve poter decidere come agire: per questo motivo ha senso che la narrazione non cominci con la situazione iniziale, ma in un contesto già definito ("in medias res"), nel momento dell'esordio o con la prima delle peripezie. Nei libri-game tradizionali la situazione iniziale del protagonista è spesso presentata come antefatto, in modo da calare il lettore nel mezzo dell'avventura;
- b) le peripezie devono moltiplicarsi per adempiere a più linee narrative, in modo tale che dallo stesso punto di partenza si diramino situazioni differenti;
- c) a seconda del tipo di testo (ci concentreremo più oltre sulle diverse possibili strutture dell'intreccio), è possibile prevedere anche molteplici Spannung o scioglimenti multipli.

In relazione ai punti b) e c), bisogna ricordare che uno dei principi dei libri-game è l'economia: non serve prevedere linee narrative completamente distinte; può essere utile, invece, fare in modo che le stesse peripezie siano accessibili da punti diversi della storia, in modo da moltiplicare le combinazioni narrative possibili. Allo stesso modo, gli stessi finali (per esempio la morte del personaggio o il suo successo) possono costituire l'esito di diverse Spannung.

Un interessante tentativo di individuare schemi comuni tra diversi tipi di libri-game è stato affrontato nel 2015, a partire dalle trame della serie statunitense *Choose Your Own Adventure*, da Kabo Ashwell sul suo blog¹⁶. Al di là di modelli codificati (Ashwell ne individua ben 8) è bene puntualizzare quali sono le strutture da evitare. Un saggio di Sergio Cicconi dedicato alle narrazioni ipertestuali¹⁷ ci aiuta in questo compito: per ottenere una struttura narrativa davvero interattiva, non bisogna utilizzare schemi con falsi disgiunzioni, che si ricongiungono immediatamente, conducendo il lettore, al di là, delle scelte operate, sempre sulla stessa linea narrativa (figura 13):

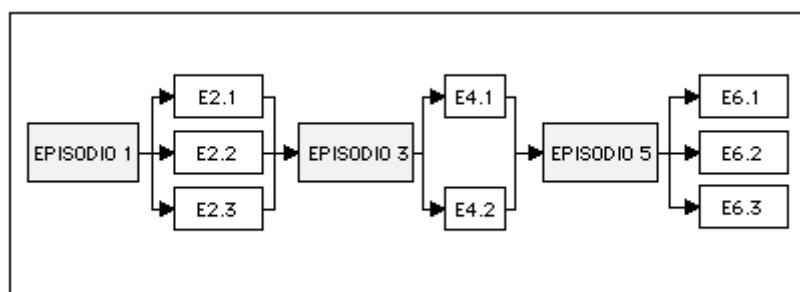


Figura 13 - Schema a false disgiunzioni.

¹⁶

<https://heterogenoustasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/comment-page-1/>.

¹⁷ Cicconi S., *Le strutture della narrazione ipertestuale*, Quaderni di Ricerca e Didattica XVIII, Macerata: University of Macerata, 1997, <https://www.cisenet.com/?p=741>.

Sono da evitare anche le strutture che adottano uno schema completamente divergente, che separa cioè immediatamente i percorsi narrativi: in questo modo, infatti, l'effetto che si otterrà è più quello di una moltiplicazione delle storie, piuttosto che di una interattività (figura 14).

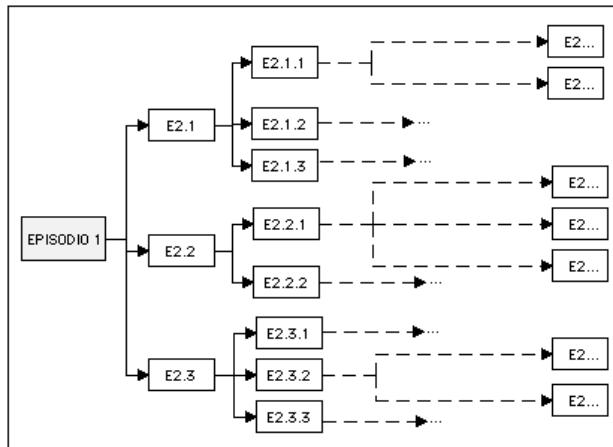


Figura 14 - Schema a disgiunzioni vere.

Qual è dunque una struttura efficace? A titolo puramente esemplificativo, possiamo considerare uno schema di libro-game effettivamente pubblicato. Il sito gamebooks.org, realizzato da Demian Katz, offre un interessante repertorio di mappe che consentono di analizzare la struttura di molti testi. Prendiamo, a titolo di esempio, lo schema del libro *The Video Avenger* di Douglas Colligan (figura 15):

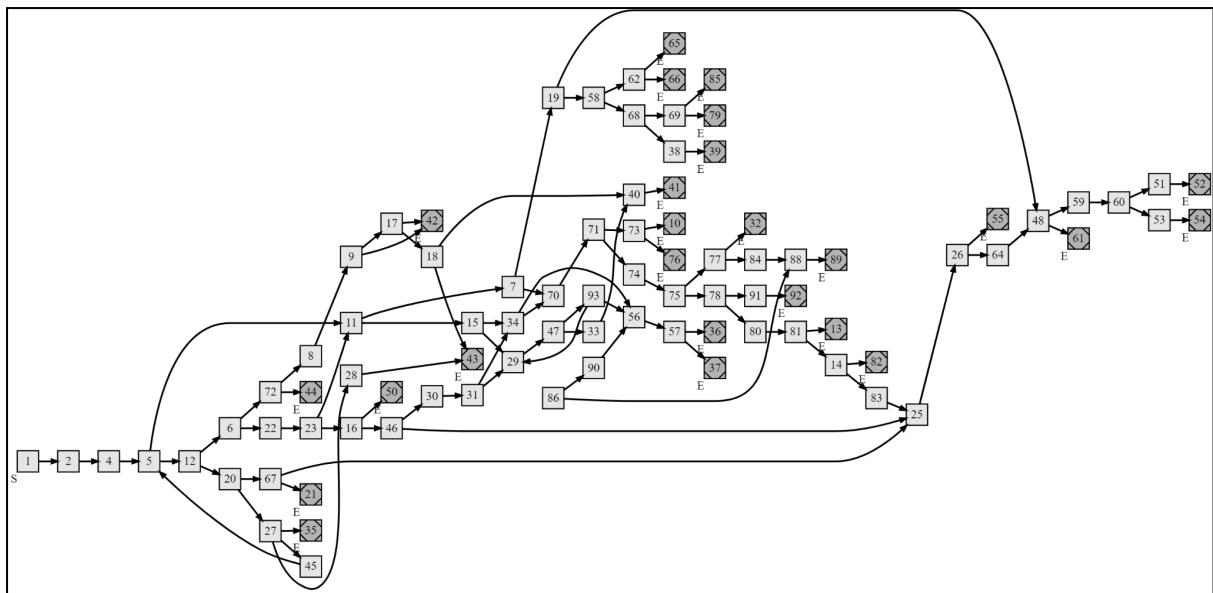


Figura 15 - Schema a rete.

Come si può notare, la struttura è del tipo che Cicconi definisce "a rete": le stesse situazioni narrative (per esempio i paragrafi 11, 34, 40) sono raggiungibili attraverso strade differenti; i paragrafi 25 e 29 risultano, addirittura, al crocevia di tre diversi percorsi. Lo stesso vale per i finali (evidenziati, nello schema, con un colore più scuro): se la maggior parte degli scioglimenti è raggiungibile attraverso una specifica *Spannung*, alcuni finali, come il 42 e il 43, sono al termine di linee narrative distinte.

La struttura "a rete" – o, per usare una metafora ben presente in ambito letterario, "a labirinto" – potrebbe ricordare quella dell'ipertesto, ma tra la fruizione di un libro-game e la navigazione di un ipertesto esiste una sostanziale differenza: in un ipertesto ci si può spostare liberamente da un nodo all'altro, sulla base di associazioni di idee, interessi stimolati dalla lettura e ogni nodo può diventare il punto di partenza per altri nodi, mentre nel libro-game ogni percorso possibile deve essere coerente alla trama e integrato con gli altri percorsi possibili, per cui il numero di rimandi per ogni paragrafo deve essere limitato e giustificato dalle finalità narrative. In altre parole, la diversa struttura implica due diverse modalità di fruizione: mentre nell'ipertesto "si naviga a vista", costruendosi, di volta in volta, in base ai propri interessi gli "approdi", nella narrativa interattiva ci si muove come su una mappa, si cammina su sentieri tracciati da altri per noi, adottando, a seconda delle vicende narrate, un atteggiamento immersivo o ludico ed esplorativo.

Come abbiamo considerato, lo schema di una storia si articola in cinque fasi, che possono essere declinate anche attraverso situazioni tipiche, afferenti a modelli narrativi codificati, che possono essere utili per l'elaborazione di un intreccio efficace. Il più noto di questi modelli, che menzioniamo a titolo di esempio, è quello del "monomito", o "viaggio dell'eroe", che nasce dallo studio comparato dei miti e dei racconti tradizionali. Questo paradigma narrativo, analizzato da Joseph Campbell¹⁸ attraverso la lettura di Jung, è diventato particolarmente celebre attraverso la divulgazione dello sceneggiatore hollywoodiano Christopher Vogler¹⁹. Nella formulazione di Vogler, il protagonista attraversa 12 fasi, suddivise in 3 atti:

Primo Atto: la partenza

1. Il mondo ordinario: il protagonista è presentato nella sua realtà di origine, dalla quale partirà per accedere a un nuovo mondo. In questa fase si prende contatto con l'eroe e si comincia a conoscerne le qualità e i limiti.
2. La chiamata all'avventura: l'eroe viene chiamato a una sfida o un'avventura che stravolge l'equilibrio del suo mondo.
3. Il rifiuto della chiamata: il protagonista rifiuta, inizialmente, di accettare la sfida.

¹⁸ J. Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau 2016.

¹⁹ C. Vogler, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Roma, Dino Audino 2020.

4. L'incontro con il mentore: un altro personaggio assume il ruolo di mentore, e prepara il protagonista a raccogliere la sua sfida.
5. Il superamento della prima soglia: il protagonista accetta il percorso che gli si pone di fronte, ed è pronto ad accettare la prova; esce dal suo mondo di partenza e affronta il suo viaggio.

Secondo Atto: iniziazione

6. Prove, alleati, nemici: il protagonista si fa un'idea più chiara del ruolo che hanno i personaggi; in questa fase emerge la divisione tra personaggi che favoriscono il protagonista e personaggi che lo ostacolano.
7. Avvicinamento alla caverna più profonda (seconda soglia): il protagonista si avvicina all'oggetto della sua ricerca, che in genere è custodito dall'antagonista; per conquistarlo, collabora con i suoi aiutanti.
8. Prova centrale: avviene il primo scontro, dal quale il protagonista esce sconfitto; è la tappa fondamentale per rinascere più forte (questo fallimento lo rende più umano agli occhi del lettore).
9. Ricompensa: il protagonista riparte dalla sconfitta subita, dalla quale comunque ha ricavato un beneficio: un oggetto o un insegnamento che sarà utile a vincere lo scontro finale con l'antagonista.

Terzo Atto: il ritorno

10. Via del ritorno: il protagonista avverte la mancanza del suo mondo, o la necessità di ristabilire l'equilibrio perduto.
11. Resurrezione: il protagonista dimostra di aver affrontato un cambiamento e affronta la sfida finale con una consapevolezza nuova; la sua rinascita può essere simbolica, ma anche fisica: durante lo scontro l'eroe potrebbe sfiorare la morte prima di vincere la sua sfida.
12. Ritorno con l'elisir: il protagonista torna nel suo mondo di origine, ma conserverà una traccia del percorso svolto: una lezione appresa, un oggetto o una ricompensa.

Si tratta di un modello riconoscibile in molti libri e sceneggiature di successo (da *Star Wars* fino al *Signore degli anelli* e a *Strangers Things*), certamente più adatto a generi come il racconto fantasy, quello di avventura e quello fantascientifico, piuttosto che ad altri (si presta poco, per esempio, come ispirazione per le storie horror o per i racconti gialli). Ciononostante, il monomito può costituire un buon punto di partenza per modellare le situazioni di una storia. Per l'ideazione di un libro-game può essere utile utilizzare lo schema in cinque fasi, utilizzando alcune delle situazioni previste nella struttura del monomito. Un libro-game dovrebbe comunque cominciare dall'esordio: per questa ragione le fasi del viaggio dell'eroe più adatte a essere prese come riferimento sono quelle del secondo atto, che vedono il protagonista già in viaggio e nel cuore dell'azione.

La struttura della storia: suggerimenti operativi

- Creare, prima di tutto, lo schema del racconto nelle sue cinque fasi fondamentali.
- Creare un secondo schema, che conservi la stessa situazione iniziale, lo stesso esordio, la stessa *Spannung* e lo stesso scioglimento, ma preveda peripezie differenti.
- Elaborare, sulla base del primo schema, un terzo schema del racconto, che utilizzi di nuovo la stessa situazione iniziale e lo stesso esordio, ma preveda peripezie tratte dai due schemi precedenti e una *spannung* e uno scioglimento diverso.
- Con lo stesso procedimento, moltiplicare le storie e le situazioni, creando strutture intercambiabili.
- Per l'intreccio, può essere produttivo utilizzare il modello narrativo del "viaggio dell'eroe": è possibile inserire nella struttura in cinque fasi della storia le situazioni del monomito. Lavorando su questa traccia sarà possibile provare a modificare le situazioni che, in ogni fase, incontra il protagonista (prevedere più prove, alleati diversi, diverse prove centrali alternative).
- Tenere traccia delle varie strutture narrative realizzando una mappa, che consenta di seguire i percorsi creati.

3.2 I personaggi e le strutture dell'intreccio

All'interno di un racconto, un ruolo fondamentale è rivestito dai personaggi. Tradizionalmente una struttura narrativa prevede alcuni ruoli specifici. I ruoli fondamentali della storia sono due: quello del *protagonista* e quello dell'*antagonista*. La dinamica più classica della narrazione prevede che il protagonista e l'antagonista si contendano qualcosa: un bene, un personaggio, un obiettivo, ... ciò che generalmente viene indicato come *oggetto del desiderio*. Nello scontro, entrambi possono contare su degli alleati: i personaggi che affiancano il protagonista si chiamano *aiutanti*, mentre quelli che affiancano l'antagonista si chiamano *oppositori*. In molte narrazioni sono presenti anche dei *falsi aiutanti*, personaggi che apparentemente dovrebbero favorire il protagonista, ma in realtà lo danneggiano.

Anche le narrazioni più articolate rispondono a questo schema di base: nei *Promessi Sposi*, per esempio, c'è un oggetto del desiderio (Lucia) conteso tra un protagonista (Renzo) e un antagonista (don Rodrigo). Le vicende vedono Renzo contornato da aiutanti (padre Cristoforo, Agnese) e da falsi aiutanti (Azzeccagarbugli, don Abbondio); don Rodrigo, d'altra parte, può contare su una schiera di oppositori al suo servizio (i bravi, per esempio).

Se in una narrazione tradizionale è molto importante tracciare un profilo preciso del protagonista, in un libro-game può essere utile evitare una caratterizzazione

eccessivamente dettagliata: non bisogna dimenticare, infatti, che il lettore è anche protagonista della storia, e deve poter interpretare questo ruolo con libertà, piegando la storia verso le direzioni che sono più congeniali al suo carattere o al ruolo che desidera interpretare.

Il sistema dei personaggi è poi strettamente legato alla struttura della storia. Il viaggio dell'eroe, per esempio, richiede la presenza di personaggi che svolgono ruoli specifici, in assenza dei quali la storia non potrebbe procedere (un mentore che lo guida e un personaggio che lo metta alla prova sono, per esempio, funzionali agli eventi del primo atto). All'interno di questo archetipo narrativo si muovono quindi alcuni ruoli, a loro volta archetipici, che possono essere utili per la strutturazione del sistema dei personaggi. Questo non significa che i personaggi debbano essere statici e non subire evoluzioni nel corso della storia: Christopher Vogler²⁰, riallacciandosi agli studi di Propp sulla fiaba russa, propone di pensare ai personaggi come "funzioni flessibili", che possono variare il loro ruolo nello svolgersi dell'intreccio. I personaggi proposti da Vogler sono una rielaborazione degli archetipi junghiani e presentano sfaccettature molto complesse e articolate. Per una più agile rassegna esemplificativa dei ruoli che gli archetipi possono incarnare, si riporta, di seguito, un'utile sistemazione proposta da Cavadini, De Martin e Pianigiani²¹:

Archetipo	Descrizione
EROE	Personaggio coraggioso che dimostra il suo valore portando a termine la sua missione e difendendo ciò che gli è caro. Può assumere le sembianze di guerriero, salvatore, soldato, cavaliere errante, uccisore di draghi, supereroe, ...
CATTIVO	È colui che si oppone alla missione dell'eroe e fa di tutto per ostacolarlo. Vuole raggiungere i propri scopi e per farlo ricorre alla violenza. Non si cura degli altri e spesso è mosso da desiderio di rivalsa. Può assumere le sembianze di signore oscuro, demone, bestia, prepotente, bullo, fanatico, genio del male, traditore, ...
MAGO	Conosce e sa piegare le forze della natura. È potente e in grado di mettersi in contatto con altri mondi e realtà. Può assumere le sembianze di uomo che plasma la materia, essere spirituale, visionario, sciamano, guaritore, strega, medium, ...
RIBELLE	Cerca di sconvolgere e ribaltare la situazione in cui vive (che spesso odia). Non esita a usare la violenza e sa di essere temuto. Può assumere le sembianze di selvaggio, rivoluzionario, pirata, ...
FOLLE	È vitale e gioioso. Ama la vita e il divertimento, vuole godere dei piaceri dell'esistenza e ha difficoltà a prendere qualcosa sul serio. È irriverente e fuori dagli schemi.

²⁰ C. Vogler, *op. cit.*, pp. 27 s.

²¹ L. Cavadini, L. De Martin, A. Pianigiani, *Leggere, comprendere, condividere. Guida all'analisi del testo con la metodologia didattica delle Italian Writing Teachers*, Milano-Torino, Pearson 2021.

	Può assumere le sembianze di burlone, giullare, trickster, prestigiatore, pagliaccio, comico, ...
SEDUTTORE	È una persona piena di carisma, che sa affascinare e convincere. Spesso è provocante e pieno di mistero. Molto spesso cerca di manipolare le altre persone. Può assumere le sembianze di consigliere, spia infiltrata, avvocato, venditore, amante, ladro, ...
CUSTODE	Dà affetto, aiuto e protezione agli altri. È altruista e può arrivare a sacrificare se stesso. È rispettato e gode di grande fiducia. Può assumere le sembianze di protettore, aiutante, genitore, madre terra, angelo, messaggero, ...
GOVERNANTE	Ama il potere e lo esercita sulla realtà dettando le sue regole. Vuole il successo e sente fortemente la responsabilità di avere tutto nelle sue mani. Può assumere le sembianze di sovrano, re, regina, capo, leader, politico, amministratore, ...
CREATORE	È colui che riesce a dare vita e forma alla sua visione; riesce a creare cose nuove che durano e modificano il mondo. Può assumere le sembianze di dio, inventore, artista, innovatore, musicista, scrittore, sognatore, ...
SAGGIO	È alla costante ricerca della verità. Vuole scoprire il meccanismo della vita e ama consigliare gli altri. Non teme la morte perché ha raggiunto un elevato livello di consapevolezza. Può assumere le sembianze di mentore, vecchio saggio, insegnante, coscienza interiore, guida, padre adottivo, esperto, pensatore, filosofo, ricercatore, ...
ESPLORATORE	Ama la libertà e la conoscenza. Parte per primo perché è curioso, vuole sapere e conoscere tutto. Può assumere le sembianze di viaggiatore, vagabondo, cercatore, pellegrino, navigatore, pilota, ...

In un libro-game alcuni personaggi risulteranno particolarmente strategici per tutti i possibili intrecci della storia, e quindi inamovibili: il protagonista, l'antagonista e il mentore, per esempio, dovranno essere selezionati con attenzione perché saranno quasi senz'altro comuni alle varie linee narrative. Altri personaggi possono, invece, risultare utili per variare le possibili soluzioni all'impresa che l'eroe sta compiendo. In una linea narrativa, per esempio, l'eroe potrebbe incontrare un esploratore che lo porta a scoprire cose nuove, in un'altra un creatore che gli fornisce lo strumento con cui sconfiggere l'antagonista, e in un'altra ancora un custode, che si sacrifica per lui per fornirgli nuovi strumenti o conoscenze.

Il sistema dei personaggi e l'intreccio: suggerimenti operativi

- Il protagonista è un personaggio delicato: in una storia interattiva è necessario che non sia delineato con troppa precisione perché il lettore deve interpretare il ruolo con libertà.

- Il protagonista non deve essere un eroe invincibile: la sua avventura deve partire da una mancanza, da una missione da compiere che darà senso e pienezza alla sua esistenza.
- Per i personaggi di contorno è possibile ispirarsi agli archetipi: chi incontrerà l'eroe nella sua avventura? il suo mentore sarà un *saggio* che gli insegnerebbe a comprendere il mondo o un *esploratore* che gli insegnerebbe la curiosità? Chi supporterà l'antagonista? un *seduttore* che userà l'astuzia o un *ribelle* che vuole sovvertire l'ordine costituito? È possibile alleggerire l'intreccio con momenti più comici, in cui salga alla ribalta un *folle*? C'è spazio per un *custode* che offra all'eroe comprensione e si sacrifichi per lui?

3.3 Un esempio pratico

Proviamo ad applicare i semplici strumenti di storytelling che abbiamo esplorato (struttura in cinque fasi, sistema dei personaggi, archetipi e monomito) per realizzare una semplice trama. Partiamo dai primi due punti della struttura a cinque fasi e delineiamo un equilibrio iniziale e un esordio. Il punto di partenza sarà la delineazione di un *eroe* che dovrà compiere un viaggio per ottenere qualcosa di importante. Si dovrà scontrare con un *cattivo* che vuole sconfiggerlo e contendergli ciò che desidera. Un esempio di trama, potrebbe essere il seguente:

- 1) Equilibrio iniziale: l'eroe è un agente dei servizi segreti che conduce una vita apparentemente tranquilla, sotto copertura.
- 2) Esordio (rottura dell'equilibrio): un gruppo di persone armate, agli ordini di una spia nemica senza scrupoli, rapisce i familiari dell'eroe per costringerlo a rivelare dei segreti di stato di cui è a conoscenza. Il protagonista decide di liberare i suoi familiari.

Per realizzare un libro-game, dovremo mettere il lettore nelle condizioni di operare delle scelte. Per questa ragione la narrazione dovrà cominciare *in medias res*, dopo l'esordio: tutto ciò che precede questo momento andrà comunque pianificato con estrema cura, ma costituirà un antefatto, che sarà raccontato in un prologo. La narrazione vera e propria prenderà le mosse dalla terza fase. Si potrebbe prevedere, per esempio, una linea narrativa di questo tipo:

- 3) Peripezie-1:
 - a) l'eroe segue le tracce lasciate dai rapitori e raggiunge una città vicina; individua uno dei collaboratori dell'organizzazione nemica e riesce a carpire delle informazioni sulla rete di basi delle spie avversarie;
 - b) grazie alle informazioni ottenute, raggiunge un deposito clandestino di armi, nel quale, agendo sotto mentite spoglie, riesce a trovare nuove tracce;

- c) utilizzando gli indizi raccolti, grazie a un congegno messo a punto da un suo alleato (un *creatore*) si reca infine nel luogo dove sono imprigionati i suoi familiari.

Oppure una linea narrativa alternativa, con uno schema degli eventi completamente diverso:

3) Peripezie-2:

- a) l'eroe chiede aiuto a un collega per individuare le spie nemiche; il collega gli offre una mano, ma dovranno prima rubare un dispositivo indispensabile per questo compito, custodito dalla loro stessa agenzia;
- b) l'eroe aiuta il suo amico nel furto e insieme recuperano le informazioni necessarie a individuare i familiari del protagonista; giunti nel luogo indicato, avviene un colpo di scena: l'amico dell'eroe è un traditore (un *seduttore*), e il protagonista è stato condotto in trappola;
- c) l'eroe riesce a sfuggire alla trappola; capisce di essere comunque nel posto giusto: ha la possibilità di liberare i suoi familiari.

All'interno di ogni peripezia, dovremo collocare delle scelte, in modo da consentire al lettore di personalizzare la propria esperienza di lettura. Una prima scelta da proporre al lettore potrebbe essere al crocevia tra queste due trame: "Preferisci seguire le tracce dei rapitori o chiamare il tuo collega?". Una volta imboccata una delle due strade principali, potremo articolare le singole peripezie in ulteriori linee narrative. Sul percorso delle Peripezie-1, per esempio, si potrebbe immaginare che al punto b) l'eroe ottenga gli indizi che gli servano fingendosi l'autista di uno dei camion che entrano nel magazzino, oppure utilizzando le sue abilità per ingannare il sistema di identificazione del deposito. In un modo o nell'altro, l'eroe giungerà allo stesso risultato (che potrebbe essere raccontato, addirittura, con lo stesso segmento narrativo): otterrà ciò che gli serve e proseguirà nell'avventura. Allo stesso modo, sul percorso delle Peripezie-2 potremmo, per esempio, prevedere, al punto a) che il protagonista ottenga il dispositivo usando l'astuzia, con una serie di sotterfugi, oppure che lo ottenga con la forza, irrompendo nel laboratorio segreto utilizzando le sue capacità di combattimento. Entrambe le scelte, che si articoleranno per un certo numero di situazioni narrative, porteranno in ogni caso allo stesso esito, ovvero a entrare in possesso del dispositivo. Naturalmente tutti i percorsi si riveleranno insidiosi: alcuni dei bivi narrativi che il lettore dovrà affrontare lo porteranno a sfide che potrà fallire e che condurranno alla sua morte o alla morte dei suoi cari in ostaggio.

In alcuni punti i percorsi potrebbero addirittura incrociarsi: si potrebbe pensare, per esempio, che le Peripezie-1 e le Peripezie-2 si intersechino tra loro, e che il punto b) della prima trama (in cui l'eroe raggiunge il deposito di armi in autonomia) lo porti, in uno dei

suoi percorsi, a incontrare il falso aiutante riconducendo la narrazione alle fasi finali del punto b) delle Peripezie-2.

Proseguendo con lo schema in cinque fasi, potremmo concludere entrambe le linee narrative in questo modo:

- 4) **Spannung**: l'eroe riesce a introdursi nel rifugio dei suoi nemici e ad affrontare faccia a faccia il capo dell'organizzazione nemica.
- 5) **Scioglimento**: l'eroe riesce a liberare la sua famiglia.

Oppure potremmo pensare di diversificare ulteriormente le **Spannung**, facendo scegliere al lettore, per esempio, se uccidere o lasciare in vita il suo acerrimo nemico, se tornare a vivere con la sua famiglia o se, nel desiderio di proteggerla, allontanarsi per sempre da essa, ecc.

3.4 Il narratore e il punto di vista

All'interno di ogni narrazione, i fatti, i personaggi, gli ambienti sono inevitabilmente raccontati da una specifica angolazione. Può accadere che il narratore, di pagina in pagina, riveli con chiarezza di possedere una prospettiva precisa sugli eventi – addirittura molto riconoscibile – o che la narrazione prosegua invece secondo una polifonia di prospettive diverse. Gli studi di narratologia hanno coniato, per questa caratteristica della narrazione, il termine *punto di vista*, che trova una sua efficace definizione nella formulazione di Gerald Prince²²: «posizione percettiva o concettuale dalla quale vengono presentati le situazioni o gli eventi narrati». È un problema, quello del punto di vista, che si intreccia con un altro tema molto affascinante, ossia la posizione del narratore. Si tratta di una questione su cui si è soffermato a lungo Gerard Genette, che ha proposto, nei suoi saggi, una distinzione tra la categoria del *modo* (che vuole valutare la quantità e la qualità di informazioni che il narratore fornisce) e quella della *voce* (che si pone il problema di identificare chi parla). Su questa base, occupandosi del modo, Genette individua tre modalità di rapporto con gli eventi, che chiama *focalizzazione*:

- 1) *focalizzazione zero*: il narratore è onnisciente; conosce tutto della storia e può raccontare, perciò, eventi passati o futuri, o conoscere i pensieri di ogni personaggio;
- 2) *focalizzazione interna*: il narratore ha una prospettiva situata all'interno della coscienza di un personaggio; nel corso della storia la prospettiva può essere fissa, e quindi ancorata a un solo personaggio, oppure variare tra personaggi diversi;
- 3) *focalizzazione esterna*: il narratore è situato al di fuori di ogni personaggio: riferisce, degli eventi, solo ciò che si può percepire con i sensi.

²² G. Prince, *Dizionario di narratologia*, Sansoni, Firenze 1990

Una caratteristica che rende immediatamente riconoscibile un libro-game è lo statuto del narratore, che conduce tutta la storia non in prima né in terza persona – seguendo le forme tradizionali di racconto – bensì in seconda persona. Si tratta di un artificio narrativo che provoca ciò che nel teatro e nel cinema si definisce in genere “l’abbattimento della quarta parete” e che in narratologia si definisce “metalessi”: l’attraversamento, insomma, della barriera tra realtà e finzione. Il narratore non mette in scena un personaggio, con cui il lettore dovrebbe identificarsi, ma mette in scena il lettore stesso. Lo coinvolge, addirittura, nella narrazione, dandogli la possibilità di operare delle scelte, di orientare la storia, di ridefinire la trama.

Questa caratteristica del narratore rappresenta un segno distintivo del libro-game: anche se non sono mancati esempi di storie in prima (“Cosa dovrei fare, ora?”) o in terza persona (“Cosa dovrebbe fare, ora?”), si è imposta come forma canonica, e considerata più efficace, quella della seconda persona (“Cosa vuoi fare, ora?”). È una forma che pone però la necessità di gestire in modo molto disciplinato anche la focalizzazione: il narratore, infatti, dovrà presentare gli eventi privilegiando una focalizzazione interna posizionata sul “tu narrativo”, di cui dovrà riferire pensieri, emozioni, ricordi, sensazioni. È una posizione delicata, perché non solo è funzionale all’immedesimazione del lettore con il personaggio, ma ha una ricaduta diretta sulle scelte del lettore. Riconoscere un simbolo su un muro, avvertire o meno una sensazione di pericolo, ricordare un volto conosciuto sono tutte percezioni del personaggio che il narratore dovrà mediare, orientando in qualche modo il lettore, senza però rivelare troppo.

Spesso il racconto, pur rimanendo focalizzato sul personaggio, mantiene una forte dose di ambiguità: un simbolo sul muro sembra noto, una sensazione di pericolo non si rivela sempre confermata e un viso familiare può rivelarsi, alla fine, come estraneo. Nei libri-game, quindi, i narratori si rivelano di frequente inattendibili, nell’interesse del lettore, che non deve essere troppo rassicurato nel suo orizzonte d’attesa né condizionato nelle scelte.

Questa introiezione del lettore nel testo presenta, dunque, sfumature che hanno, da un punto di vista pedagogico, effetti sulla fruizione. Tre sono gli atteggiamenti con cui il lettore può rispondere al “tu” con cui il narratore lo apostrofa: *identificazione* col protagonista della storia (IO SONO L’EROE della storia), *empatia* (Non sono te, ma SONO COME TE), *aperta distanza* (IO NON SONO TE).

Analizzando questi tre brani tratti da *The Warlock of Firetop Mountain*²³,

1. *“La porta chiusa si spalanca e un odore nauseante colpisce le tue narici. All’interno della stanza, il pavimento è coperto di ossa, vegetazione in decomposizione e melma. Un vecchio dai capelli incolti, vestito di stracci, si precipita verso di te urlando. La sua barba è lunga e grigia, e agita una vecchia gamba di sedia in legno.”*

²³ Steve Jackson e Ian Livingstone, *The Warlock of Firetop Mountain*, Londra, Puffin Books 1982.

2. "Qualcosa non va. Gli hai inflitto un colpo notevole, ma sembra non abbia notato la ferita! Deduci che questa creatura non morta non sia vulnerabile alle armi normali."
3. Se sei ancora vivo, vai al paragrafo 201.

P. Wake²⁴ individua questi tre atteggiamenti possibili del lettore. Il primo brano, che descrive l'aggressione al protagonista del vecchio impazzito, è focalizzato in modo tale che il lettore non può che rispondere alla chiamata all'azione e identificarsi con protagonista. Il secondo passo, apparentemente simile al primo presenta in realtà un'intrusione del narratore nella mente del lettore ("deduci che ..."), che crea una separazione tra il protagonista che agisce e il lettore che riflette. L'identificazione non è più totale: il lettore può provare empatia per il protagonista ma non è più identico a lui. Infine, l'ultimo frammento ("se sei ancora vivo, vai al paragrafo..."), crea una totale distanza tra il protagonista che non sappiamo sia o non sia vivo e il lettore reale che è sicuramente vivo e deve andare a quel certo paragrafo.

Che cosa tutto questo comporta sul piano della fruizione? L'identificazione implica l'azione e non lascia spazio alla riflessione: il lettore vive le stesse emozioni del protagonista e le sue scelte saranno dettate più dall'istinto che dalla razionalità; l'empatia consente la dimensione logico razionale della deduzione e consente al lettore il tempo della riflessione; quella che Wake chiama antipatia determina la distanza che permette al lettore di fare scelte "per vedere cosa succede se...": lo spazio protetto della finzione narrativa consente l'esperienza mediata e sicura: il protagonista può morire ma al lettore non capita nulla, se non di dover ricominciare la lettura e il gioco. Queste modalità insite nelle diverse sfumature del "tu" narrativo possono essere utilmente sfruttate a fini didattici.

Il narratore: suggerimenti operativi

- La narrazione va condotta in seconda persona ("cosa vuoi fare, ora?").
- Il narratore deve riferire pensieri, emozioni, ricordi, sensazioni del "tu narrativo", senza rivelare troppo.
- Il narratore non deve essere sempre attendibile: il lettore non deve essere troppo rassicurato nel suo orizzonte d'attesa né condizionato nelle scelte.

²⁴ *Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook*, The Ohio State University Press, 24, 2, maggio 2016, pp. 190-210.