

Librogame's LAND MAGAZINE

1

ANNO XX
(203)
gennaio
2025



2025 L'ANNO DELLE QUATTRO DECADI

40 ANNI DI LG IN ITALIA

UN SALTO A RITROSO NEGLI ANNI '90
1997, il libro gioco-videocassetta

LIBROGAME IN CLASSE
La narrativa interattiva sui banchi

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

I 40 anni del librogame italiano

UNA FESTA A LUNGO ATTESA!

di Mauro Longo

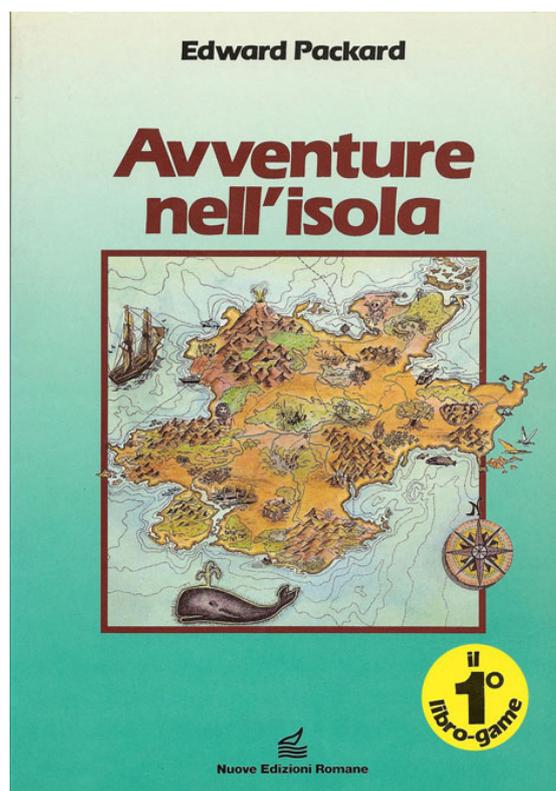
*“Ho letto la metà dei miei librogame
soltanto a metà;
e nutro per meno della metà di loro
metà dell'affetto che si meritano.”*

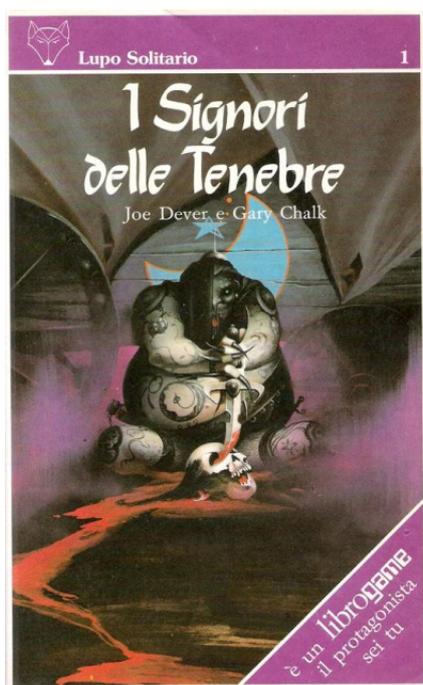
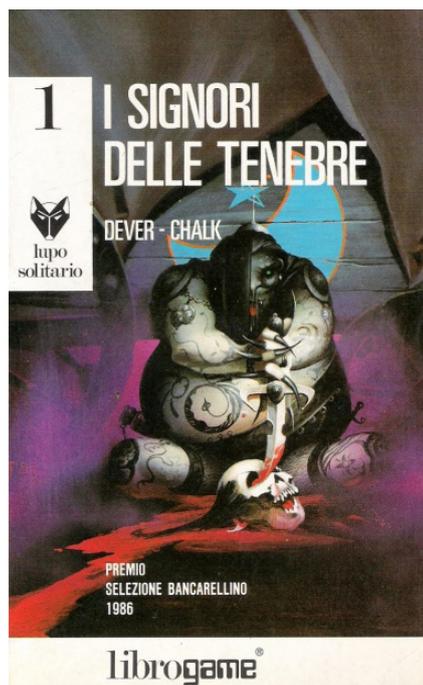
Prodo Baggins

Il 2025 sarà molto speciale per librogame e storie a bivi. Quest'anno festeggiamo infatti ben tre anniversari tondi nella storia della narrativa interattiva nel nostro paese.

Nel 1985 sono infatti successe tre cose:

Ad aprile viene stampato in italiano *Lo stregone della montagna infuocata*, il primo librogame mai realizzato (nel senso di libro dotato di bivi, regole, punteggi e lanci di dado). La casa editrice era la romana (e semiconosciuta) Supernova, con una pubblicazione di cui non è semplice ricostruire la genesi, funestata da decine di refusi ed er-





rori, tecnicamente ingiocabile, all'epoca introvabile e priva di seguiti. Nonostante tutte queste aggettivazioni negative, la pubblicazione Supernova segna l'arrivo in Italia del primo vero "gamebook" mai scritto, fondatore di un genere, capostipite della straordinaria serie Fighting Fantasy di Ian Livingstone e Steve Jackson, e che in seguito sarebbe approdata alla celebre E. Elle con il titolo di Dimensione Avventura.

Intanto, proprio in quegli stessi mesi o poco dopo, le stesse Edizioni E. Elle di Trieste portano in Italia il primo numero di Lupo Solitario, la fortunatissima serie britannica lanciata l'anno prima, a firma del compianto Joe Dever. Il successo epocale dei primi numeri della saga permette a stretto giro il lancio in grande stile dell'intera collana librogame, ormai antonomastica del genere, con centinaia di volumi e centinaia di migliaia di copie vendute. Diciamo anche di più: con Lupo Solitario 1 – I signori delle tenebre viene inaugurata la dicitura stessa di "librogame" che ancora oggi usiamo tutti con affetto, e che di recente è stata reclamata e riutilizzata dalla attuale EL – Einaudi

Ragazzi per rilanciare le sue nuove collane di librigioco.

Infine, a novembre dello stesso anno, viene pubblicato il primo fumetto a bivi di Topolino – Topolino e il mistero del castello, a firma di Bruno Concina, che è sia la prima storia a bivi tutta italiana mai realizzata, che il primo fumettogioco del mondo. L'opera prima a bivi di Bruno Concina è stata capostipite di decine di episodi simili di Disney Italia, e possiede il primato di primo esempio di narrativa a bivi scritta da autore italiano. Un fumetto quindi, ma un fumetto-gioco, con un bel primato mondiale che ci rende molto orgogliosi, e questo senza contare le qualità proprie della storia in sé.

Intendiamoci: a cercar bene, alcuni prodromi del fenomeno libroludico erano già usciti in italiano. Il primo racconto a bivi tradotto nella nostra lingua è infatti Avventure nell'isola, pubblicato nel nostro paese nel 1982, mentre la prima storia a bivi illustrata per bambini è La giungla dei pericoli, localizzata nel 1984. Tuttavia, anche in questi casi parliamo di vicende puramente a bivi, in tirature basse e di scarso successo, difficili da reperire



in giro anche all'epoca. Molto più semplice era invece recuperare Tante storie per giocare, di Gianni Rodari, edito da Editori Riuniti nel 1971 e riproposto da Einaudi nel 1977. Il libro del geniale autore italiano, ancora oggi facilmente reperibile, presenta venti racconti incompleti, per ognuno dei quali vengono proposti tre finali. E tuttavia, data questa formula così unica e peculiare, assegnare Tante storie per giocare alla categoria di "storia a bivi" risulta davvero un po' stiracchiato.

Se in tutti questi casi la sperimentazione gioca d'anticipo sul nostro anniversario bello tondo, è dunque in realtà solo con Lo Stregone della Montagna Infuocata e I Signori delle Tenebre che arrivano nel nostro paese i librogame propriamente detti, senza contare la diffusione strepitosa e i primati assoluti di Topolino e il mistero del castello!

Risolti dunque i dubbi formali, possiamo ribadirlo: il librogame italiano compie 40 anni, quattro decenni di alti e bassi vissute attraverso la sua età dell'oro, una decisa decadenza, un periodo di oblio quasi totale (alleviato solo

dalle attività di Librogame's Land), e infine il rinascimento dello scorso decennio, fino ad arrivare ai mesi di trasformazione e diversificazione che stiamo vivendo, e che abbiamo già analizzato nel numero di Novembre 2024 del Magazine!

E allora, cosa succede adesso? Quando si festeggia? Chi porta lo spumante e la vigo-rilla?

Ebbene, noi di LGL siamo già in fermento e stiamo lavorando nell'ombra per poter mettere in campo delle iniziative adeguate, in occasione dei grandi festival italiani dedicati al gioco e al fumetto, e in particolare a Play e Lucca Comics & Games.

La macchina è già in moto e ancora non possiamo anticiparvi nulla, ma l'invito è quello di rimanere sintonizzati sui nostri spazi comuni per scoprire in anteprima tutte le novità e le celebrazioni in programma per questa splendida ricorrenza.

E come dicevano in Divorzio all'italiana, "È proprio vero che la vita comincia a quarant'anni!" 

Da Wudz edizioni il nuovolibro-gioco “di costume”

1997

UN SALTO NEGLI ANNI '90

di Francesco Di Lazzaro

1 1997 arriva come un fulmine a ciel sereno, completamente imprevisto dalle antenne lunghe di Librogame's Land perché prodotto da una casa editrice, Wudz Edizioni, al suo esordio nel settore dei volumi interattivi. Qui in redazione ne siamo venuti a conoscenza quasi fortuitamente e abbiamo immediatamente scritto alla Wudz, ricevendo la cordiale risposta e la disponibilità di Maria Flora Amodeo, che ha provveduto celermente a inviarcene una copia. Arrivata dopo pochi giorni, ci ha immediatamente colpito per l'eccellente packaging, che già si poteva intuire da alcune immagini che avevamo reperito in rete. Il volume ripropone la confezione tipica di una videocassetta VHS, di quelle vergini che acquistavamo negli anni '80 e '90 per registrare film e programmi direttamente dalla televisione.

Il concept è curata nei minimi dettagli, dalla

scelta cromatica, che si accosta ai colori di una nota marca di supporti vergini dell'epoca, alle “macchie” di polvere e sporcizia che tipicamente si depositavano sulle custodie dei nastri. All'interno di questa sovracopertina-contenitore è dislocato il libro vero e proprio, che ha l'aspetto di una videocassetta. Titolo e sottotitolo sono appuntati, con un carattere che ricorda quello delle penne, in delle riproposizioni “adesive” identiche a quelle impiegate all'epoca per etichettare le registrazioni. L'omaggio al XX secolo è costante in tutta la produzione e prosegue massiccio nelle pagine interne. La vicenda che andremo a vivere ci vedrà vestire i panni di un terzetto di studenti, Lavinia, Vieri ed Enea che vivono a Mora, ombrosa cittadina, probabilmente nel nord Italia, nel pieno degli anni Novanta. Gli adolescenti girano con i walkman a tutto volu-



me, Halloween è alle porte e in tv c'è ogni sera La ruota della fortuna.

Tra un giro nel bosco e un salto al luna park i nostri eroi si imbattono in un fatto inquietante, riportato da tutti i giornali locali: è scomparso il Professore, rinomato docente della prestigiosa Accademia di Mora, molto amato dai tre. Non c'è neanche da dirlo, i nostri alter-ego si mettono sulle sue tracce e toccherà a noi lettori aiutarli.

Il libro è composto da ben 224 pagine, ma

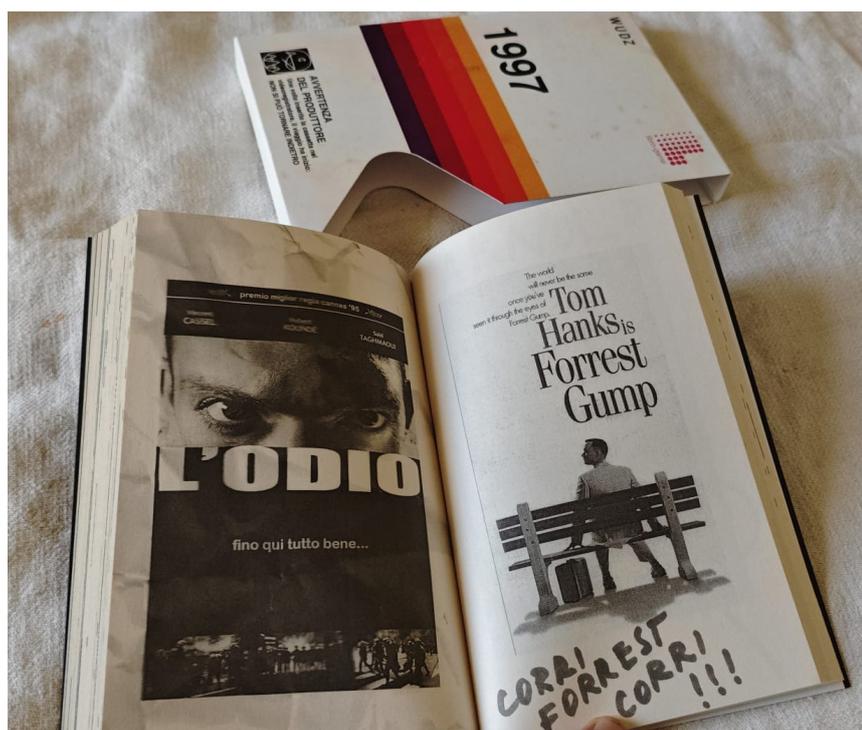
i paragrafi che compongono l'avventura sono solo 50. Questo perché, è bene chiarirlo fin da subito, l'intera operazione è incentrata sulla ricostruzione di mood, ambientazioni e atmosfere tipiche degli anni '90, e la parte principale degli sforzi è stata impiegata per raggiungere tale obiettivo. Troveremo locandine cinematografiche, rimandi a programmi dell'epoca, a pubblicazioni di costume, a libri e mode del periodo, a modi di dire, linguaggi e personaggi, famosi e meno famosi, che hanno caratterizzato la decade, con frequenti strizzate d'occhio anche al decennio precedente.

Va da sé che per radunare tutto questo materiale molto dello spazio disponibile è stato impiegato e non sarà infrequente sfogliare pagine e pagine di poster, locandine cinematografiche, test da risolvere, e addirittura immagini o rimandi a prodotti e pubblicità di oggetti iconici, che più di una volta ci susciteranno la classica lacrimuccia nostalgica. A questo si accompagna l'avventura vera e propria, dai crismi investigativi e strutturata come il classico escape book: alla fine di

ogni paragrafo dovremo risolvere un problema, spesso di stampo enigmistico, per andare avanti.

Le variazioni sul tema sono minime, la direzione da seguire è una sola, e sovente quando vengono offerte scelte la possibilità di variare riguarderanno solo l'esplorazione di quei mood e atmosfere di cui sopra: completata l'immersione nel passato torneremo sulla direttrice principale che ci condurrà, enigma dopo enigma, al finale aperto.

Ci fermiamo qui per disinnescare sul nascere ogni rischio di spoiler e procediamo ad approfondire il tutto ponendo qualche domanda alla Wudz Factory, il gruppo di autori che ha



provveduto a ideare, scrivere e confezionare, anche graficamente, 1997 (19 euro, disponibile sul sito dell'editore, <https://www.wudzedizioni.com/prodotto/1997/>, nelle migliori librerie e su tutti i principali shop online).

Ciao Wudz Factory, benvenuti su LGL Magazine. Non possiamo chiedervi di svelare le vostre identità presumiamo, ma vorremmo sapere se tra voi ci sono appassionati di libri-gioco e come vie è venuta l'idea di scriverne uno.

Ciao lettori e lettrici, e grazie a LGL Magazine per offrirci questo spazio!

Wudz Factory è un collettivo di creativi molto eclettico, e tra noi c'è chi è cresciuto consumando libri-gioco e chi invece si è appassionato più di recente. L'idea di scriverne uno è nata proprio da questa contaminazione.

Le opere di Wudz Factory sono libri interattivi, in cui la componente del gioco è molto forte, come è evidente fin dal nostro primo titolo, uscito lo scorso maggio: Il libro delle risposte letterarie. Siamo partiti con un libro-oracolo, tra gioco e letteratura, quindi come seconda proposta non potevamo che pensare che a un libro-game!

Perché 1997, perché questo salto negli anni '90, quali sono i pregi e i valori aggiunti di quell'epoca?

Wudz Factory è composto da autori, editor, grafici e altre figure professionali che hanno età e background diversi: alcuni di noi hanno vissuto a pieno gli anni '90, altri solo marginalmente e ne hanno più che altro ereditato la nostalgia e accolto i revival degli anni successivi.

Il 1997 è un anno che ci è sembrato emblematico per raccontare un'epoca vibrante e carica di creatività: la musica, il cinema, i videogiochi, la televisione e la cultura pop...



Gli anni '90 ci hanno regalato perle immortali in ogni ambito. Ma poi i tamagotchi, gli scoubidou, i chocker colorati! Volevamo raccontare tutto questo: una lettera d'amore a un'epoca che esercita ancora un grande fascino e una grande attrazione, anche su chi non l'ha mai vissuta.

La prima cosa che ci ha colpito è stato l'eccezionale packaging, l'effetto videocassetta è fenomenale, perfettamente riprodotto. Che idea si nasconde dietro a questo curato "travestimento"?

Volevamo che l'oggetto libro fosse parte integrante dell'esperienza. La videocassetta è un simbolo iconico degli anni '90, chi li ha vissuti ricorda benissimo il rumore del nastro che si riavvolge. La copertina volutamente sporca e rovinata sa di reperto storico, come se avessimo aperto una capsula del tempo e ci avessimo trovato dentro tutti i nostri ricordi. Questo "travestimento" invita il lettore a entrare immediatamente nel mood giusto, prima ancora di sfogliare la prima pagina. Per tutto questo dobbiamo ringraziare la nostra fantastica grafica, Marica Fasoli.



Sfogliando il libro ci siamo accorti che l'approccio grafico immersivo prosegue anche all'interno. C'è di tutto, poster, locandine, pubblicità, persino la famosa frase del signor Giovanni alla Ruota della Fortuna! Quanto ci è voluto per radunare tutto il materiale? La conoscenza dell'epoca è diretta o avete dovuto "studiare" per riproporre al meglio il tutto?

È stato un mix di memoria e ricerca. Alcuni dettagli ci sono venuti in mente spontaneamente, mentre altri li abbiamo ricostruiti scavando nei nostri archivi personali: riviste dimenticate in un angolo di casa, vecchi diari di scuola, poster appesi nelle nostre camerette da ragazzi, VHS e audiocassette impolverati... Siamo andati a ripescare alcuni programmi TV e pubblicità d'epoca, e abbiamo naturalmente usato internet per colmare i vuoti di memoria! Il lavoro è stato lungo e certosino, ma anche incredibilmente divertente. Era come fare un tuffo nei nostri ricordi, arricchendoli con una buona dose di studio.

Abbiamo notato che l'interattività non è particolarmente estesa. Esiste un unico percorso per portare a termine la missione, e le variazioni sono più che altro esplorative, alla ricerca del mood del XX secolo. Come mai questa scelta?

L'obiettivo non era tanto creare un gioco ramificato, quanto un'esperienza immersiva. Volevamo che il lettore si perdesse nei dettagli, nell'atmosfera e nei riferimenti. Le scelte esplorative servono proprio a far respirare quel mood, a incuriosire e a invogliare a tornare indietro per scoprire nuovi indizi, come in un vecchio videogioco da "giocare" con calma.

La struttura dell'opera è quella tipica di

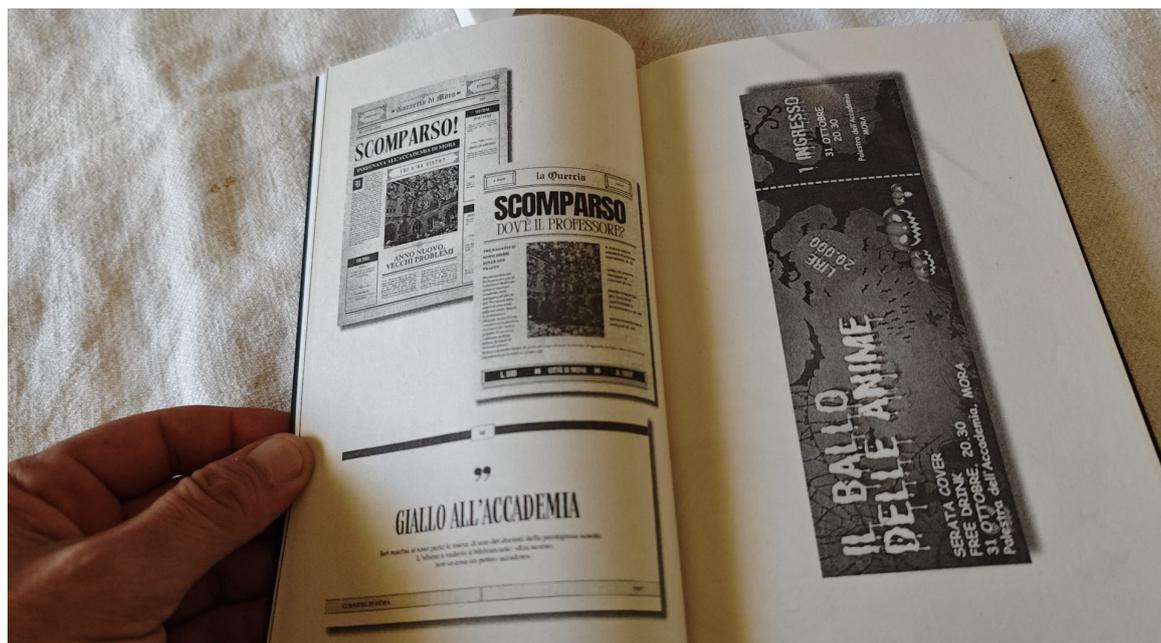
un Escape Book, siete appassionati del genere?

Sicuramente non siamo esperti di libri-game come voi di Librogame's Land! Ma siamo molto felici di essere entrati a far parte di questo mondo, e speriamo che apprezzerete anche i prossimi (ops, spoiler!). La struttura degli Escape Book era quella che si prestava meglio al tipo di esperienza di risoluzione che avevamo in mente: una sfida di conoscenza e memoria, per mettere alla prova la nostra cultura sugli anni '90. Se riesci a trovare la soluzione giusta, puoi andare avanti, altrimenti continua a provare!

Gli enigmi sono molto vari, con una certa propensione all'enigmistica e una difficoltà variabile. Ci raccontate come li avete ideati e confezionati?

Gli enigmi sono nati da brainstorming collettivi, cercando di bilanciare il gioco con la narrativa. Volevamo che ogni enigma fosse in linea con il tema anni '90, quindi abbiamo preso spunto da giochi enigmistici dell'epo-





ca, come i programmi televisivi di giochi a premi o i quiz che si trovavano nelle riviste. Il risultato è un mix che riflette la nostra passione per l'enigmistica e i nostri ricordi di quegli anni.

Alcuni dei problemi proposti sono complessi, ma, al contrario di altri escape book, il vostro non include le soluzioni. Sarete “cattivi” fino in fondo lasciando al lettore il compito di uscirne in qualche modo, o avete pensato a un supporto per chi si “incastra”, magari tramite il sito di Wudz?

Siamo cattivi, ma non troppo! Non vi daremo soluzioni o aiuti ufficiali, ma vi invitiamo a fare delle difficoltà che incontrerete un'esperienza preziosa, che vada ad arricchire l'immersione nel libro: quante volte a scuola, magari proprio negli anni Novanta, ci hanno dato come compito di andare in libreria o cercare su Internet per trovare da noi le risposte a enigmi complessi? Ecco, trattate 1997 proprio come una ricerca scolastica: usare supporti esterni non è proibito, anzi, è incoraggiato! Se poi avete un bel computer vecchio con ancora installato Windows 98,

ancora meglio...

Il finale è apertissimo... Avete voluto lasciare le conclusioni all'interpretazione dei lettori o è in arrivo un seguito? Magari 1998!

Chissà, chissà! Forse un po' entrambe le cose: ci piace l'idea che ogni lettore possa interpretare il finale a modo suo, ma abbiamo anche disseminato qualche indizio riguardo cosa vi aspetta in futuro. Che sia 1998, 1987, o chissà quale altra data... sta a voi scoprirlo! Seguiteci sui nostri canali social e cercateci in libreria per scoprire cosa abbiamo in serbo per voi nei prossimi mesi.

Siamo alla fine dell'intervista: volete aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non vi è stata fatta?

Sì: vogliamo ringraziare chiunque abbia voglia di immergersi nel nostro 1997 e condividere con noi le proprie esperienze. Se avete trovato qualcosa che vi ha fatto sorridere, ricordare o riflettere, per noi è già un successo. Speriamo vi vada di condividere questa esperienza con i vostri amici, e di rivedervi tutti al prossimo libro-game!



Portare la narrativa interattiva a scuola

LIBROGAME IN CLASSE

di Alessio Spalluto e Francesco Di Lazzaro

Un'iniziativa che ha come obiettivi quello di avvicinare il pubblico di giovani e giovanissimi alla narrativa interattiva, e di rilanciare tra le nuove generazioni il fenomeno dei librogame. Non è certo la prima volta che ci vengono segnalati o partecipiamo in prima persona a proposte simili, ma questa ci colpisce rispetto ad altre analoghe per la genuina passione che traspare parlando con gli organizzatori, in particolare Alessio Spalluto, con cui abbiamo avuto il piacere di confrontarci.

“Crediamo fortemente che la letteratura interattiva possa essere oltre uno stupendo intrattenimento anche uno strumento dal grande potenziale educativo e per l'avvicinamento dei giovani alla lettura e alla scrittura”.

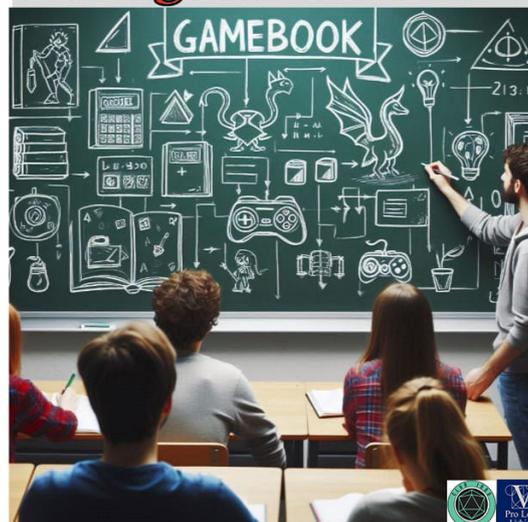
Parole condivise con noi proprio da Alessio e da questa considerazione nasce “Librogame

in Classe” un progetto rivolto agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado promosso dall'associazione ludico-culturale Club IDDU

Concorso



Librogame in Classe



e la Pro-loco di Urbino, organizzatori del festival della Giornata Mondiale del Gioco che si terrà a Urbino dal 31/05 al 2/06 2025. Il tema della X edizione è “Giochi con le parole”, e tra le numerose attività proposte, spicca il focus sui libri-gioco.

Alla manifestazione parteciperanno editori, autori, esperti e appassionati, tra cui il noto maestro e pioniere della letteratura interattiva nella nostra penisola, Andrea Angiolino. “Librogame in Classe” in realtà è già iniziato, a novembre 2024, coinvolgendo circa 30 classi iscritte da tutt’Italia.

L’abbrivio è stato dato da un primo incontro in cui Andrea Angiolino, autore del libro *Costruire i libri-gioco*. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo (Sonda 2004), ha conosciuto gli insegnanti delle classi coinvolte per spiegarli come strutturare un’attività didattica che avesse l’obiettivo di far scrivere agli studenti un racconto gioco attraverso laboratori tematici.

Le iscrizioni non sono ancora chiuse però: gli insegnanti interessati a proporre questa attività nelle loro classi possono continuare ad aderire gratuitamente al progetto fino al 15 Aprile 2025 scrivendo una mail a clubiddu@gmail.com con l’oggetto: “Progetto librogame in classe”. Nei prossimi mesi un team di esperti supporterà insegnanti e studenti nella creazione del loro libro-gioco, dalla scelta dell’ambientazione alla progettazione e illustrazione. Tra tutti gli

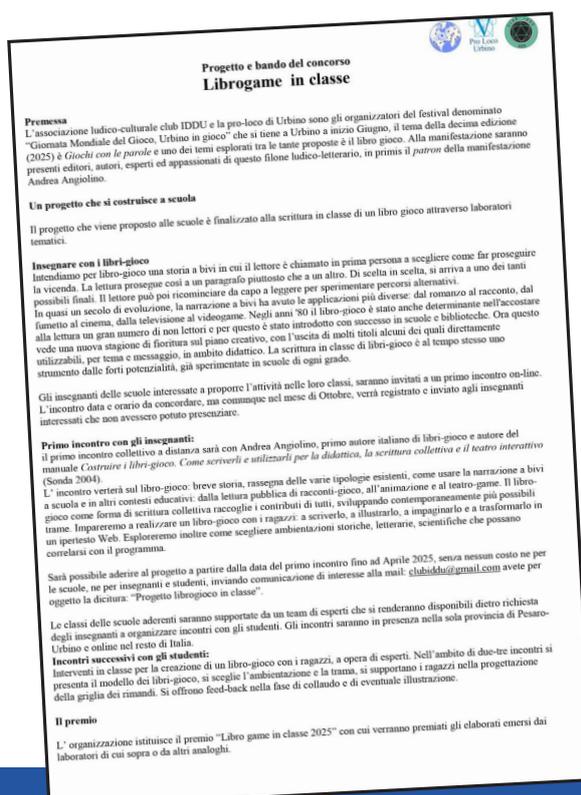


elaborati completati entro il mese di maggio, saranno selezionati uno o più vincitori nelle categorie Young e Senior, dalla giuria presieduta da Andrea Angiolino.

I trionfatori vedranno i loro elaborati pubblicati in un libro e l’annuncio di coloro che si sono imposti verrà dato direttamente a Urbino, nel corso di una cerimonia di premiazione.

Per saperne qualcosa di più abbiamo coinvolto in una piccola intervista proprio Alessio Spalluto, che si è dimostrato molto disponibile a rispondere ad alcune domande.

Ciao Alessio, benvenuto su LGL Magazine. Prima di tutto ci dici qualcosa di te? Che ruolo ricopri nell’ambito del progetto Librogame in classe e da dove





viene la tua passione per i Librogame?

Mi occupo di gamedesign e da qualche anno sono il responsabile culturale del festival, quindi mi sono fatto promotore di questa iniziativa che già da molti anni “covava” nelle menti degli organizzatori della Giornata Mondiale del Gioco. Da lettore di LG di vecchia data, non potevo perdere l'occasione di portare la letteratura interattiva a Urbino che è nota per la sua tradizione libraria.

Come è nato ed è stato ideato il progetto Librogame in Classe?

Il progetto è stato fortemente voluto da Nicola Betti, presidente della proloco di Urbino, Sara Maria Dorsi di LibroTiraLibro e Fabio Paolucci presidente del ClubIDDU a.p.s. . Durante lo scorsa edizione del festival ci sia-

mo confrontati sul tema “Giochi con le parole” proposto per il 2025, con gli ospiti e le personalità intervenute. Ne è subito scaturita l'associazione col libro game e un concorso per le scuole ci è sembrato il modo più efficace per avvicinare le nuove generazioni a una passione che per noi è iniziata negli anni ottanta.

Perché l'idea di puntare a classi di ogni ordine e grado? Non pensi possa diventare complesso valutare opere scritte da autori di età e provenienza molto differente?

Forti del supporto che i nostri esperti forniscono alle classi, non volevamo precludere la possibilità di fare questa esperienza a nessuno studente. La giuria però valuterà le opere in due categorie separate, Young e Senior e da quanto è emerso finora dal confronto con gli insegnanti, temo che la giuria avrà più difficoltà a selezionare i vincitori, perché i partecipanti sembrano estremamente agguerriti e preparati.

Ci racconti qualcosa sui passaggi pratici che dovranno affrontare le classi iscritte? Come arriveranno a confezionare il loro librogame?

L'incontro formativo di Andrea Angiolino ha spiegato nel dettaglio, ai docenti che hanno aderito, tutti i passaggi e le modalità ideali per creare un LG attraverso laboratori in un progetto didattico annuale dedicato. Durante il loro percorso gli studenti supportati dal “expert team” capitanato da Dorsi e Betti, dovranno lavorare per step, partendo dalla scelta dell'ambientazione, alla tipologia di racconto in soggettiva o in terza persona, alla progettazione della griglia dei rimandi fino alla scrittura vera e propria e alla verifica del corretto funzionamento dei bivi. Illustrazione e impaginazione non sono l'obbiettivo del lavoro,



né criterio di valutazione ma agli studenti sarà comunque spiegato come creare un ipertesto.

Come funzionano consegna e valutazione delle opere?

A Maggio la consegna dei testi finali sarà per via digitale, poi la giuria selezionerà una rosa di candidati per ogni categoria, valutando sia la qualità e l'originalità degli elaborati che il percorso di lavoro che li ha creati. Si è deciso che non sarà criterio di valutazione la lunghezza ma l'attenzione sarà sul corretto funzionamento della struttura narrativa.

Oltre alla cerimonia di premiazione ci saranno veri e proprio premi in palio?

Il premio che speriamo di dare a tutti è una scintilla di passione per il LG che salti tra le generazioni. Ma più materialisticamente c'è la pubblicazione dei racconti vincitori, insieme a contributi dei nostri esperti in un libro

cartaceo ad opera della proloco di Urbino che ne donerà diverse copie ai vincitori e ai partecipanti.

A Urbino ci saranno altri eventi dedicati ai librogame?

Certamente, stiamo ancora definendo il programma, ma posso anticipare che ci saranno alcuni noti scrittori a presentare i loro librogame, dei panel tematici sulla letteratura interattiva e un urban game che abbiamo chiamato "libro game diffuso".

Siamo alla fine dell'intervista: nel ringraziarti ti chiediamo sei vuoi aggiungere qualcosa a quanto detto.

Se non siete contenti di questo finale tornate a una delle risposte precedenti! Scherzi a parte, vi ringrazio per l'attenzione a questo progetto da parte di tutto il team del festival e vi aspettiamo a Urbino insieme a tutti i vostri appassionati lettori. 