

# Librogame's LAND MAGAZINE

4

ANNO XVII  
(175)  
giugno  
2022

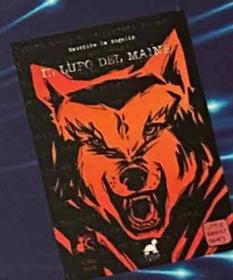


IL FOTORACCONTO  
DI MODENA  
Reportage dell'edizione 2022  
in 20 immagini



INSEGNARE STORIA  
CON I LIBRI-GIOCO  
Luca Raina e Ivano Colombo  
ci svelano il loro nuovissimo  
manuale

## PLAY 2022 LA RISCOSSA DEI LIBROGAME



# CONFERENZA, PREMIAZIONI E LIBROGAME MAGNIFICO

TUTTO IL MEGLIO DELLA  
PLAY A BIVI RIASSUNTO  
IN UN ARTICOLO

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



# IL TEMPO DEI RINGRAZIAMENTI

di Francesco Di Lazzaro

**G**razie a mia madre, che nel 1987, quando avevo 10 anni, mi comprò il mio primo Scegli la Tua Avventura. Grazie a mio padre, che nello stesso anno mi regalò i soldi che mi mancavano per acquistare il primo librogame EL: in libreria costavano di più che in edicola e i risparmi non bastavano... Grazie ai miei amici di allora, alcuni amici ancora oggi, che con me da quel momento e per tutta l'adolescenza hanno condiviso la passione per il gioco in generale e la narrativa interattiva in particolare. Grazie a Steve Jackson, l'eroe dei miei primi acerbi incontri con i gamebook, grazie a Herbie Brennan, che con la sua ironia e la sua irresistibile follia mi ha fatto innamorare di un certo tipo di scrittura, grazie a Joe Dever, meravigliosa persona oltre che grande autore, e anche un amico nei suoi ultimi anni, quando, cascasse il mondo, non mancava mai di incontrarci a Lucca in cene che duravano ore e ore, dove condivideva con noi ricordi, aneddoti e tanta allegria. Grazie a quel chiosco che nel 2001, a Castel Sant'Angelo a Roma, dove a quei tempi

d'estate si svolgeva un bellissimo mercatino di libri nuovi e usati che oggi non esiste più, ebbe la magnifica idea di mettere in vendita alcuni volumi a bivi "remainder" a prezzo stracciato: non seppi resistere e da lì ricominciò tutto. Grazie ad Altervista, che nel 2003 consentiva di sottoscrivere un dominio sui loro server senza pagare nulla e mi diede modo di trovare una prima casa a costo zero per Librogame's Land. Grazie a Seth, pseudonimo di qualcuno ormai ingoiato dall'oblio di internet, il primo a contribuire con una recensione a LGL. Grazie a Falco della Tempesta, che per primo si iscrisse al forum, ad Adriano Cecconi, che ha realizzato il primo LibroNostro tutto italiano. Grazie ad Alberto Orsini, che con le sue idee e la sua voglia di fare ha dato nuova vita al portale. Grazie a tutti coloro che negli anni hanno contribuito in vari modi per renderlo più ampio, esteticamente accattivante, completo, versatile: siete tanti e non è questo il luogo adatto per ringraziarvi uno per uno, ma spero che il vostro cuore sia toccato anche solo per un mo-

mento dalla carezza della mia gratitudine. Grazie a Mauro Corradini, che ha rilanciato davvero Lupo Solitario in Italia dopo il fallimento della versione expanded EL, grazie agli editori che hanno creduto nella rinascita del genere e si sono impegnati a realizzare librogame quando ancora non si parlava di Rinascimento, grazie a Mauro Longo, che per primo ha avuto l'idea di coinvolgermi in un progetto editoriale, grazie a Claudio Di Vincenzo, l'uomo che con la sua lucida follia ha creduto da subito che Autolico potesse essere una scommessa vincente. Grazie a tutti i compagni che hanno iniziato come me da appassionati e adesso hanno fatto il salto dall'altra parte della barricata e sono editori, autori, disegnatori, traduttori: se ci vedessero oggi i nostri noi stessi bambini o adolescenti, che passavano le giornate sui librogame, quanto sarebbero fieri di noi? E grazie anche a Matteo Casali, a cui ho "scippato" questa considerazione, che pure avevo avuto anche io praticamente in contemporanea con lui! Grazie a Lucca Comics & Games, che ci ha consentito di organizzare eventi, interviste e premiazioni fin dalla metà degli anni 2000, dimostrando lungimiranza. Grazie a Play, che in tempi più recenti ha puntato sui librogame con ancora maggiore convinzione, creando addirittura un'area apposita nei suoi padiglioni, cercando di ampliare di anno in anno l'offerta di eventi, incontri e conferenze, cosicché il verbo dei libri-gioco fosse sempre più diffuso e apprezzato. Grazie a Tiziana Lauro e Matteo Bisanti, che insieme a noi hanno avuto l'idea di realizzare un premio popolare, grazie ai Goblin che ci hanno permesso di chiamarlo Librogame Magnifico, grazie a tutti gli editori con entusiasmo e genuina aspettativa vi hanno partecipato. Grazie a Dario Leccacorvi per Aristeia e i suoi splendidi libri e per averne vinto la prima edizione, grazie a Gabriele Simionato per il



suo geniale Yaga!, grazie ai Libri dello Gnomino per averci fatto da sponsor.

Grazie ai Corti di LGL, inesauribile palestra interattiva in cui nascono e crescono nuovi autori, nuovi appassionati, nuovi amici, grazie a Matteo Zaggia che con il suo Dimentica ha primeggiato con merito nel 2022, grazie a Modena Fiere, che ha confezionato una coppa da assegnare al vincitore in una storica premiazione on stage in grado di nobilitare ancora di più un concorso che dura ormai da dieci anni abbondanti, e a ogni edizione ha maggiore seguito, successo e riscontro della precedente. Grazie a voi lettori, cardine fondamentale di un settore che, come tutti quelli commerciali, senza seguito non avrebbe ragione di esistere, e sostegno emotivo imprescindibile, perché dopo mesi di sbattimento e fatica, quando ti chiedi se ne valga la pena, leggere un messaggio di complimenti, affetto, sostegno, confronto, basta davvero a fornire una risposta e ripagare di ogni sacrificio.

Grazie, infine, a tutti quelli che sono stati ragazzini negli anni ottanta e novanta e che, in qualche modo, lo sono stati ancora tra il 20 e il 22 maggio del 2022, in terra emiliana, durante Play: dopo due anni di pandemia siamo finalmente tornati in fiera ed è stata una sensazione impagabile. E, anche solo per questo, vale la pena di dire grazie.



Approfondimenti e anticipazioni,  
tutto sulla conferenza interattiva di Play

# UN MAGNIFICO 2022 A BIVI!

di Aldo Rovagnati

**L**l'evento principe, a livello interattivo, di Play Modena 2022 è stato, come di consueto, la conferenza di Librogame's Land sullo stato dell'arte del panorama a bivi nazionale, che si è tenuta sabato 21 maggio. Occasione è stata non solo per fare il punto della situazione delle nuove uscite interattive in occasione della fiera, ma anche per dare uno sguardo ai futuri progetti delle case editrici nostrane e, last but not least, per premiare i vincitori de I Corti di LGL, e della prima edizione del concorso di casa, Il Librogame Magnifico. Mattatori della serata, manco a dirlo, gli onnipresenti **Francesco Di Lazzaro – Alberto Orsini**, ormai dei veri e propri, venga consentita una minuscola deriva calciofila, Pu-

lici-Graziani interattivi di torinese e torinista memoria.

Si parte quindi con il 'riscaldamento', a opera di Di Lazzaro: una doverosa introduzione per i non addetti ai lavori presenti su cosa sia e cosa faccia Librogame's Land e sulla sua meritoria opera di diffusione della narrativa interattiva in Italia, e la segnalazione del numero di nuovi librogame presenti a Modena, ben venti, a testimoniare lo stato di buona salute del settore e, soprattutto, la voglia di ripresa e di ritorno alla normalità pre-pandemia, per quanto possibile.

La palla passa poi a Orsini che, nel suo ruolo di moderatore dell'evento, dà il via alla carrellata di ospiti.



Matteo Bisanti, Gabriele Simionato, Matteo Zaggia e Francesco Di Lazzaro al momento delle premiazioni

Il primo chiamato sul palco è Dario Leccacorvi, patron di **Aristea**. La casa editrice torinese ha portato in fiera una sola novità, dal titolo 49 Chiavi, un horror sovrannaturale ambientato nel mondo dell'esoterismo e della magia del '500 che, rispetto agli altri prodotti dell'editore, strizza maggiormente l'occhio agli escape book e all'enigmistica, e che viene corredato da un volumetto allegato, il Liber Arcanorum, completamente a colori. Gustoso, poi, quello che bolle in pentola in terra piemontese, con calendario fitto e variegato di progetti in cantiere. Uscirà Kryos, autore Marco Zamanni, che dopo Vesta Shutdown e Persephone X andrà a rimpolpare l'offerta di fantascienza dell'editore; è in corso di lavorazione il secondo capitolo della collana Road to Dusk, genere distopia e futuri alternativi, con Marta Palvarini e il suo Favelle Orbitali; infine Dario segnala il ritorno di autori storici di Aristea, come Matteo Cresci, Andrea Tupac Mollica, Gabriele Simiona-

to, al lavoro su nuovi, segreti, progetti a bivi. È il turno di, come simpaticamente definito da Orsini in sede di presentazione, "un giovane talento della narrativa interattiva", Mauro Longo, in realtà decano del settore e tra i primi autori della new wave dell'ultimo decennio, in rappresentanza di **Acheron Books**. Ritorno in grande stile anche per codesta casa editrice, milanese di sede ma ormai internazionale per diffusione: presente in fiera, infatti, l'ultima fatica del prolifico Antonio Costantini, Sette Eoni in Tibet, un'avventura lovecraftiana ambientata nel mondo di Fascisti da Yuggoth, antologia di racconti lineari che raccontano di un futuro distopico in cui il fascismo ha vinto la guerra e governa sull'Italia e buona parte del Mediterraneo grazie anche a una tecnologia di origine aliena; all'impero del male si oppone la resistenza delle brigate partigiane, di cui il protagonista del librogioco di Costantini fa parte. Parlando di tentacoli, inevitabile la domanda su dove



**Francesco consegna il Librogame Magnifico a Gabriele**

quelli di Longo stiano andando ad avvilupparsi come autore interattivo: sicuramente sul terzo capitolo della saga di Autolico, in coabitazione con Di Lazzaro, sponda Edizioni Librarsi, in progetto per il 2023; con Acheron, invece, non ha in previsione nuovi librigioco, ricoprendo il già impegnativo ruolo di curatore della collana a bivi. Ultima parentesi dedicata ai giochi di ruolo, vero core business di Acheron: Brancalonia, già presente all'ultimo Lucca Comics, e Malavita, novità di Play Modena 2022, stanno riscuotendo, dice Longo, un gran successo tra il pubblico, e altre uscite, di cui non ci fornisce ulteriori dettagli, sono in cantiere.

A seguire una entry relativamente recente nel mondo dei librogame sale sul palco modenese, **Dracomaca**, rappresentata dal patron Dario Dordoni. Ben tre le uscite in fiera, tutte improntate sull'innovazione e sulla

differenziazione rispetto all'offerta interattiva classica: lo Sono Drake Dragoon di Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi, piratesco ibrido librogame/gioco da tavolo da gustare non necessariamente in singolo ma anche come multiplayer cooperativo; Grafomante, degli stessi autori e derivato dal mondo del corsaro Drake, librogame che 'spinge' il lettore a disegnare e a influenzare il corso degli eventi in base a cosa e come si illustra; Chicken Crimes di Maurizio De Angelis e dello stesso Dordoni, boardgame con una interessante componente librogame, investigativo ispirato alle avventure di Detective Gallo in cui l'indagine uscirà dal medium cartaceo per approdare, tramite qr-code ad hoc, al web, dove si avrà la possibilità di ascoltare interrogatori, visionare filmati di telecamere e così via per risolvere il caso. Da queste nuove uscite, ma anche dal prequel di The Zombies, L'inizio della Fine, con le cartelle cliniche dei pazienti, è evidente la forte commistione tra elementi ludici e narrativi: una scelta, spiega Dordoni, in cui Dracomaca crede fortemente e che spera possa venire sempre più apprezzata dal grande pubblico. Molti piatti a bivi pronti in tavola dunque, ma cosa ci propone in cottura l'editore di Cremona? Senza spoilerare troppo, Dordoni ci anticipa la lavorazione del numero due e del numero tre della collana Dracomaca Gamebook, di tematica più adulta e più incentrata sul librigioco classico rispetto alle tre uscite di cui si è parlato poco sopra. Lato autori, uno sarà probabilmente Leonard Lucini, già padre di The Zombies, e l'altro "un autore che sta facendo collezione di tutti gli editori": in sala, a onor del vero, c'era più di una persona che poteva rientrare in tale definizione, ma gli occhi dal palco si sono rivolti sul buon Antonio Costantini...

Viene il turno di **GateOnGames**, nuovo player interattivo all'esordio nel mondo dei librogame

me. Christian Giove, curatore della collana gamebook, ci presenta Makhtum – Il Risveglio, di Luigi ‘Bigio’ Cecchi, fantascientifico distopico in cui le varie regole e meccaniche di gioco vengono presentate cammin facendo, nell’ottica di introdurre gradualmente il lettore al medium del librogame: caratteristica distintiva, questa, che dovrebbe essere comune anche ai futuri librigame di GoG. È già in lavorazione il numero due della serie, svela Giove, che poi si sofferma sulla sua esperienza al Salone del Libro di Torino, nei giorni precedenti alla fiera modenese, dove ha potuto osservare un mercato letterario in ripresa e in buona crescita anche se, va detto, il librogame rappresentava una parte infinitesima rispetto all’offerta di narrativa generalista della kermesse piemontese. Ultima parte dedicata al connubio fumetto-librogame, considerando che Giove ha collaborato con grandi disegnatori italiani come Stefano Tartarotti in Un Giorno da Cana prima, in quel caso sotto l’egida di Ms Edizioni e, appunto, con Bigio per Makhtum: un mix, dice Christian, che può funzionare anche e soprattutto nell’ottica di ampliare la platea di fruitori della narrativa interattiva oltre alla schiera di nostalgici e appassionati della prima ora. Federico Burchianti di **Giochi Uniti** ci presenta invece i librigame, importati dal mercato inglese, di Destiny Quest, di cui il secondo volume uscito poco più di due mesi fa. L’edizione italiana ricalca fedelmente quella anglosassone; elemento di diversificazione la copertina, opera di Federico Musetti. Giochi Uniti, ammette Burchianti, si è inserita solo di recente nel mondo della letteratura a bivi ma ha già potuto intuirne il potenziale e ha in programma di proseguire la riedizione delle opere di Michael Ward con il terzo volume di Destiny Quest, al momento tradotto per circa un terzo del totale e in arrivo, indicativamente, per la fine dell’anno. Nel frattempo



La sala durante la premiazione, quasi completamente piena

uscirà al più per settembre il primo capitolo, La Valle delle Ossa, di un’altra collana d’importazione, Legendary Kingdoms, genere fantasy. Per quanto riguarda la possibilità di dare spazio anche ad autori nostrani, oltre alle collane estere sopra citate, Burchianti si mostra possibilista, ma, sottolinea, solo eventualmente a partire dal 2023, in quanto l’anno in corso vedrà impegnata Giochi Uniti nel finalizzare i progetti già in essere. Un grande classico della letteratura fa poi capolino in sala, illustrato dal patron di **Officina Meningi**, Valentino Sergi: Conan, antologia di cinque racconti-game ispirati alle celebri storie originali del barbaro di Robert Ervin Howard, a firma di alcuni dei più apprezzati scrittori a bivi italiani, Orsini, Mollica, Costantini, Trenti, oltre allo stesso Sergi; particolarità comune, l’utilizzo di un mazzo di carte in sostituzione dell’alea dei dadi per



combattimenti e prove varie. Presente in fiera anche il manuale old school di Bloodsword, in collaborazione con Tambù: un'anticipazione, peraltro scaricabile gratuitamente dal sito dell'editore, della quinta edizione in uscita nel breve periodo e a cui hanno collaborato nomi già noti agli appassionati di librogame come i citati Leccacorvi e Mollica, oltre a Dave Morris. Approfondimento di Sergi, infine, dedicato alla diffusione del librogame all'interno delle scuole, possibilità alla quale il vulcanico patron di Officina Meningi sta lavorando, anche come via per ampliare il pubblico appassionato del genere. A questo proposito, Sergi osserva come il target di lettori ormai non abbracci più solo l'ormai quarantenne nostalgico dell'età dell'oro ma comprenda anche giovani e giovanissimi di entrambi i sessi: da lì la scelta dell'editore di abbandonare le edizioni cartonate e lussuose in favore di formati più economici e accessibili. In chiusura della prima parte della conferenza, viene enunciata una breve rassegna sulle novità e progetti futuri delle case editrici presenti a Modena ma, per impegni vari, non rappresentate in sala. **Edizioni Librarsi** ha portato in fiera il capitolo spin-off della collana a sfondo mitologico Hellas Heroes, dal titolo Alla Ricerca di Autolico e scritto da Francesco Di Lazzaro,

e I Misteri di Baghdad di Dave Morris, collana Critical If – Virtual Reality (la vecchia Realtà Virtuale della EL), genere fantasy 'arabeggiante'. Due novità anche per **Watson Edizioni**: Allan Quatermain e il Tesoro di Salomone, un'avventura a bivi di Andrea Tupac Mollica, e Caronte – Il Nocchiero degli Inferi, opera dell'onnipresente Di Lazzaro e spin-off del librogame Inferno, di Alberto Orsini, uscito qualche mese or sono. **Plesio Editore**, per concludere, ha pubblicato Fuga da AICANtraz, escape book under 12 di Roberto Saguatti, e il secondo volume della collana fantascientifica Venus, Edge of Infinity, di Emanuele Maia.

Arriva, poi, il momento delle premiazioni. Il primo concorso celebrato è quello, pluridecennale e ormai divenuto istituzionale per la nostra community, de **I Corti di Librogame's Land**. L'edizione 2022, che si è conclusa in aprile, ha visto trionfare il cortogame Dimentica, di Matteo Zaggia, thriller di 35 paragrafi in cui una detective di polizia si trova alle prese con un pericoloso serial killer e con dei flashback nel passato che, in base alle scelte compiute, impatteranno il presente della storia. La particolarità di questo corto è che la prima scena che leggeremo è in realtà l'ultima della trama e tutti gli eventi verranno di volta in volta ricordati, e quindi svelati al lettore, dalla protagonista che soffre di crisi di amnesia e che quindi fa fatica a prendere coscienza di ciò



che è successo prima dei fatti del presente. Il regolamento dell'opera, spiega Zaggia, è stato influenzato dal bando del concorso di quest'anno, che vietava l'uso di dadi e di qualsivoglia accessorio alla lettura: da lì, l'idea di inserire come elemento trainante la memoria, in un parallelismo tra la detective protagonista, alle prese con la sua amnesia, e il lettore, che si deve sforzare di tenere in mente parole-chiave e fatti per risolvere il caso. Piccola anticipazione rilasciata dallo stesso Matteo, una collaborazione con Raven/Vincent Books per il sesto numero della collana Dedalo, genere spionaggio noir: una conferma ulteriore che il concorso dei Corti è sovente un trampolino di lancio di successo per gli emergenti autori interattivi.

L'evento si conclude, infine, con la premiazione del concorso de **Il Librogame Magnifico**, prima edizione del nuovo riconoscimento istituzionalizzato da Play Modena. Il premio, come spiegano i rappresentanti di Play Tiziana Lauro e Matteo Bisanti, si aggiunge al già presente, lato giochi da tavolo, Goblin Magnifico, e vuole essere un riconoscimento dedicato al miglior librogame dell'anno precedente votato da una giuria popolare. L'anima di Play, afferma in particolare Bisanti, si basa su tre pilastri fondamentali, gli editori, i visitatori e le associazioni, ed è proprio con queste ultime che l'organizzazione della fiera sta portando avanti dei progetti di premi e concorsi rivolta agli altri due player sopra indicati, quale appunto è, tra gli altri, il Librogame Magnifico. L'edizione d'esordio 2022 si è sviluppata tramite una votazione popolare in due fasi sulla piattaforma di Librogame's Land dove, tra una rosa di venti candidati pubblicati tra il 1° marzo 2021 e il 28 febbraio 2022 e selezionati da un team di esperti del settore, è stato sancito il miglior librogioco del periodo. Il vincitore è risultato essere Yaga!, di Gabriele Simionato e pub-



## I Libri dello Gnomo sul palco, con la lussuosa versione di Yaga!

blicato da Aristeia, cupa avventura favolistica ambientata nelle terre del folklore russo. Caratteristica dell'opera, spiega lo stesso Gabriele, è la mutevolezza: ci si muove su una mappa che, però, presenterà avvenimenti, incontri e situazioni diverse nello stesso luogo, a seconda di quando lo si visita, in un meccanismo che svelerà la storia al lettore gradualmente. L'autore potrà esporre in bacheca la magnifica, è veramente il caso di dirlo, targa del premio, offerta da Play, e una copia unica dello stesso librogame vincitore rilegata in pelle e a mano, offerta da I Libri dello Gnomo, piccola azienda artigiana specializzata in pregiate e lussuose riedizioni di libri a bivi e non. Durante la premiazione il vulcanico Simionato si è lasciato scappare di avere ben cinque (!) librogioco in corso di lavorazione e uno in fase di revisione, e di essere l'editor di un "grande ritorno che chiuderà una trilogia nata su LGL qualche anno fa, sarà il ritorno di un autore che da molto non si vede sulla scena"... Una misteriosa anticipazione a chiusura dell'evento che ci lascia una gradevolissima acquolina interattiva in bocca.



Il ritorno di una fiera a piena presenza saluta un momento fertile e innovativo per il settore. Gli addetti ai lavori si ritrovano nella tre giorni emiliana, vi mostriamo com'è andata con una esaustiva fotogalleria

# TUTTI I VOLTI DI MODENA PLAY

di **Alberto "Dragan" Orsini**

**P**er questa edizione di Modena Play abbiamo deciso di far "parlare" le immagini. Vi raccontiamo l'edizione 2022 della Fiera che ha visto un forte rilancio del "Rinascimento" del librigioco con venti scatti d'autore di Alberto "Dragan" Orsini che vi relaziona (ed ecco perché vedrete molto spesso il suo amabile faccione, siate indulgenti e non bollatelo come "i fatti vostri"). Foto che documentano fatti, misfatti e accadimenti della tre giorni modenese.

Un evento che è servito, in primis, agli editori di ogni dimensione per tornare a mettere finalmente in vetrina - e nel modo mi-

gliore - le opere a bivi tirate fuori in questi mesi complessi di mutevole pandemia dagli autori veterani del settore, ma anche da qualche nuova leva finalmente.

E anche tra le stesse case editrici bisogna registrare, con piacevole sorpresa, un'ulteriore espansione del quadro delle imprese coinvolte. Novità che porteranno più titoli, diversi modi di lavorare e di "centrare" il prodotto, certo una concorrenza maggiore e, auspicabilmente, una ricerca della miglior qualità per primeggiare sul mercato allargato.

Ma la fiera ha avuto una altrettanto inne-

gabile missione di tornare a rinsaldare una comunità che, per la gran parte, è fondata sulla base di una sana competizione sugli scaffali, abbinata, tuttavia, a una certa convivialità e giovialità nei rapporti tra persone. In questo senso, Play ha riportato scrittori, editori, disegnatori, tester e lettori in piacevoli capannelli ai vari stand, che hanno funto da luogo di incontro di idee e progetti e battezzato anche intese professionali ufficiose e ufficiali. Non solo.

Come se non bastasse, si è tornati a ritrovarsi finalmente tutti assieme a cena, dediti a giusta gozzoviglia, con enormi tavoloni alla vecchia maniera che non possono che aver riacceso gli entusiasmi dei nostalgici e autorizzato, ma solo per un po', noi canuti a credere che il tempo si sia fermato e si sia tutti ancora alle tavolate di Lucca 2006. Era ora, francamente.

In ultimo, non si può non evidenziare come Play si confermi un'entità che ha scelto di scommettere forte sul comparto della narrativa a bivi, con la creazione di un'area di fiera sostanzialmente dedicata (il mitico "quadrilatero"), con il supporto continuo nelle fasi organizzative, con l'appoggio a più di un evento divulgativo, dal classico vernissage dei prodotti alle immancabili conferenze storiche, e anche e soprattutto con il sostegno per la nascita del premio "Librogame Magnifico", assolutamente peculiare perché assegnato da voto popolare e non da addetti ai lavori.

Un coinvolgimento cui Lgl ha risposto, di rimando da par suo, assicurando continui tandem in tutte le fasi organizzative appena citate, sposando Play come partner di prestigio e promuovendo il tourbillon di novità a bivi con il lussuosissimo magazine stampato e distribuito in ogni angolo della zona fieristica modenese. Ma ora basta chiacchierare, lasciamo parlare le foto. 



**Come premesso, i momenti goliardici e conviviali hanno avuto il loro giusto peso. La "società dei magnaccioni" si riunisce già venerdì sera nella temibile birreria Keller, 2 mila coperti, pietanze di qualità decorosa ma preoccupanti zaffate di stallatico che trapelano ogni tanto dai paraggi. Temperatura altissima, umidità anche peggiore, espressione comunque sorridente e prevale la felicità nel ritrovarsi. Tra i ritorni anche quello di Umberto Pignatelli, apprezzatissimo autore a bivi con coraggiose uscite quando la rinascita non era ancora certa.**



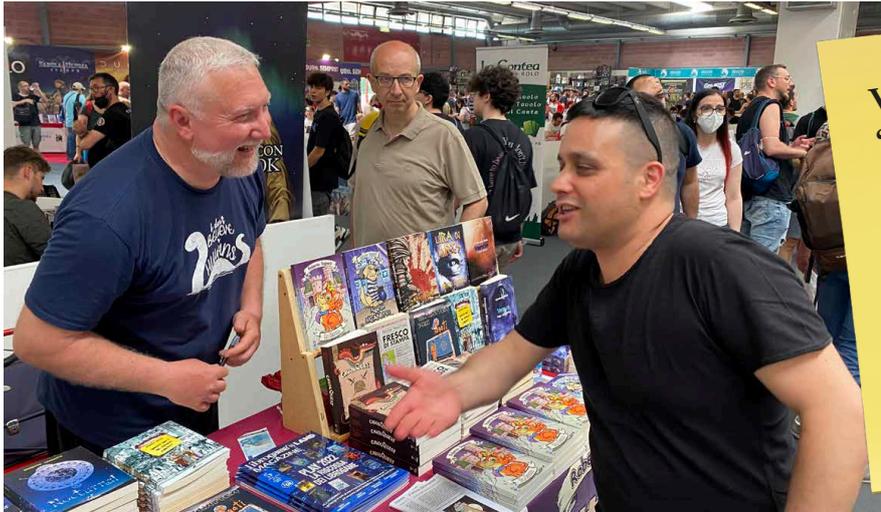
Vita da stand. Dario Leccacorvi di Aristeia, Masa Facchini di Acheron Books e Valentino Sergi di Officina Meningi catechizzano potenziali acquirenti e sciorinano il lussuoso Lgl Magazine stampato con tutte le novità della fiera.



La famigerata "Cupola" di Lgl al gran completo posa altera e soddisfatta per il classico ritratto ufficiale, tra i cliché di ogni fiera che si rispetti.



La copertina del Magazine stampato di cui sopra, impaginato con la consueta maestria da Luca Rovelli e distribuito in 500 copie. Oltre a interviste, redazionali e anticipazioni, il volume conteneva anche un dotto studio sui numeri del "Rinascimento" firmato Mauro Longo (espanso nella versione digitale che trovate sul stand all'altro e perfino un racconto game completo, "Dimentica" di Matteo Zaggia, vincitore dell'edizione 2022 del concorso per giovani talenti "I Corti").



Vita da stand. Fabio “Tuorlo” Loglisci imperversa allo spazio Plesio-Lambda, che ha abbinato una serie di interessanti novità e ritorni ai noti e pur sempre gettonati cavalli di battaglia.



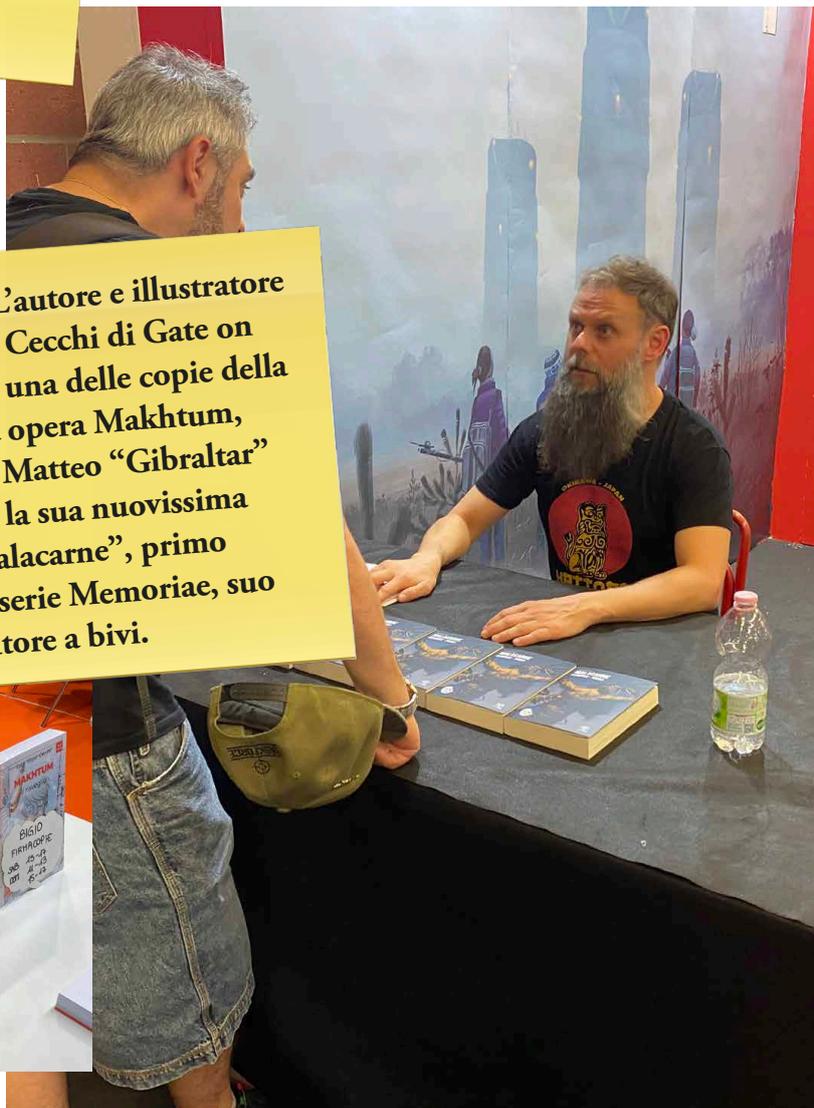
Sala piena per il “main event” librogamistico con la presentazione delle principali novità di Play alla presenza di addetti ai lavori, editori, scrittori e disegnatori. Su questo appuntamento potete leggere in questo stesso magazine una minuziosa ed estesa cronaca di Aldo “Ald” Rovagnati.



Foto di gruppo, al termine dell’evento, per Matteo Bisanti di Modena Play, Gabriele “Udinazzi” Simionato, vincitore del premio Librogame Magnifico, il citato Matteo Zaggia trionfatore dei Corti e l’admin Francesco “Prodo” Di Lazzaro.



**Vita da stand. Enrico Emiliani di Ms Edizioni con l'illustratore Fabio Porfidia mentre giovani lettrici esaminano la collana Gamebook nello spazio Watson.**



**Vita da stand. L'autore e illustratore Luigi "Biggio" Cecchi di Gate on Games schizza una delle copie della sua innovativa opera Makhtum, mentre da Ms Matteo "Gibraltar" Casali illustra la sua nuovissima creazione "Malacarne", primo volume della serie Memoriae, suo esordio da autore a bivi.**





Da Officina Meningi con un clamoroso tempismo, per un irripetibile istante Valentino Sergi riesce a mettere assieme gli autori girovaganti dell'antologia "The Conan Gamebook": oltre a egli stesso, da sinistra Antonio Costantini, Andrea Tupac Mollica e Lorenzo Trenti, con comparsata fotografica dell'onnipresente Di Lazzaro.



Vita da stand. Ancora Di Lazzaro, Orsini e Mollica in un firmacopie presso lo spazio Watson.



I due figure testé citati ne approfittano anche per un ritratto istituzionale con il maestro Andrea Angiolino, capostipite degli autori italiani di libri a bivi e piacevole incontro e fonte di riflessioni nell'ambito della fiera.



Alla cena istituzionale presso la rinomata locanda lo Stalliere, l'unica capace di finire l'acqua naturale prima del vino (a dispetto delle indiscusse capacità trangugianti dei presenti), tutti cercano di darsi un contegno prima di lanciarsi come arpie sulle vettovaglie in arrivo.



Vita da stand. Un discutibile Aldo "Ald" Rovagnati posa fiero dinanzi allo spazio dedicato a Lgl con l'invasione degli ultimi magazine rimasti, delle vere rarità perché infarciti - o forse infestati - da un volantino a sorpresa sulla più misteriosa opera interattiva che, bontà sua, egli abbia tradotto.



Il futuro dei librogame? Bello chiudere così, con un giovanissimo lettore che sfoglia il Magazine. Forse non si sarà interessato a ogni volume di quelli presentati, ma la speranza è di aver lasciato una scintilla di interesse per un mondo che ha già cominciato a investire sulla prossima generazione.



Un nuovo progetto didattico di Luca Raina e Ivano Colombo: dai bivi della storia alle storie a bivi

# LA STORIA CON I LIBROGAME

di Marco Zamanni

**È** possibile insegnare la storia con i librogame? Di fronte a una domanda del genere il pensiero corre subito alla collana “Time Machine” pubblicata in Italia dalla E.Elle, nonché ai tanti esempi di “edutainment” nei prodotti dell’infanzia durante i decenni ‘80 e ‘90. A un mio occhio di profano questa tendenza sembra essersi persa negli anni successivi, ma esiste un microcosmo (neppure tanto “micro”) in cui il connubio tra librigioco e apprendimento ha sempre cercato di resistere: sto parlando dei banchi di scuola, e in particolare del rapporto tra studenti e insegnanti. Ed è proprio con due formatori che parleremo oggi: due vecchie conoscenze di LGL, ossia il prof. Luca Raina e Ivano Colombo, autore per la scuola, che ci presenteranno





**Ivano Colombo, figura storica di LGL ed esperto di storia**

su queste pagine il loro nuovo lavoro, che si inserisce prepotentemente in quella scia menzionata poc'anzi: il manuale **“Insegnare storia con le narrazioni interattive e i libri gioco”**, in uscita presso l'editore Erickson a maggio 2022.

**1) Buongiorno Luca e Ivano, grazie per avere accettato di essere intervistati da Librogame's Land. Siete entrambi volti e nomi noti per chi legge queste pagine, ma volete comunque presentarvi per i nuovi lettori?**

**Luca:** sono un docente di scuola secondaria di I grado, le vecchie scuole medie e ho dedicato quasi tutta la mia formazione professionale per rendere innovativo ed efficace l'insegnamento. Ma nel midollo sono un vero nerd. Tutta la mia spinta all'innovazione ha radici nella cultura ludica e non degli anni '80: giochi, videogame e computer, fumetti e tanto altro. Alla fine ho deciso di usarli come

strumento didattico.

**Ivano:** Sono laureato in Scienze Politiche e in Storia. Da curioso e appassionato quale mi ritengo, ho maturato esperienze diverse: come formatore, educatore e facilitatore nei processi di decisione partecipata. Ora mi occupo professionalmente di ambiente, comunicazione istituzionale, ed educazione civica. Anch'io nasco **nerd** (e naturalmente sono fiero della mia vasta **collezione di LibroGame!**), e con Luca condivido una lunga passione per il gioco di ruolo. Anche se ultimamente ho un po' diradato la mia presenza, sul forum di LGL mi conoscete come Heimdall; nel 2015 ho avuto anche il piacere e l'onore di essere uno degli organizzatori del concorso dei Corti di LGL.

**2) È davvero possibile utilizzare i librigioco per insegnare storia?**

*[nota: da qui in poi i due autori rispondono insieme].* Ragioniamoci. Un **cliché** abusato afferma perentorio che “la storia non si fa così”, ma questo è vero solo se pensiamo che quello che è successo fosse **inevitabile**. Chi si trova a esaminare gli eventi del passato è portato, spesso in maniera inconscia, a pensare che le cose non potessero andare diversamente. Quante volte noi stessi ci siamo trovati a pronunciare frasi come: “Era logico che andasse così”?

Anche a livello didattico, di norma, si inizia l'insegnamento della disciplina storica spingendo gli alunni a riflettere innanzitutto sul concetto di “prima” e “dopo”, e su quello di **causa ed effetto**, muovendosi sulla propria linea del tempo; allo stesso modo, parlare di **storia alternativa**, ci è utile azionare il meccanismo riflettendo a partire dalle nostre storie personali.

**3) Quindi l'idea alle base del progetto sarebbe giocare con la “Storia” e non solo**

### con le storie – intese come narrazioni?

Esatto. Già a partire dall'Ottocento molti scrittori, tra il serio e il faceto, si sono divertiti a ipotizzare degli scenari di storia controfattuale, descrivendo ad esempio delle linee temporali in cui Napoleone non aveva perso a Waterloo, oppure Costantino non si era convertito al cristianesimo. Questo semplice esercizio li obbligava in ogni caso a individuare quali elementi dovessero rimanere immutati in uno scenario alternativo e quali potevano invece cambiare, mantenendo comunque un tessuto narrativo plausibile.

Il dato che ne consegue è semplice: **per giocare con la storia occorre conoscerla**, e il gioco può essere uno stimolo per impararla.

#### 4) Come si inserisce il vostro manuale in questo percorso?

Iniziamo con un'introduzione di natura teorica, seguita da una veloce carrellata sui modelli e i precedenti delle narrazioni interattive, dopodiché viene introdotto il concetto di "storia alternativa", o "controfattuale", con alcuni esempi che intendono fornire un primo spunto da utilizzare nella didattica.

Nella seconda parte del manuale, organizzata in pratiche schede suddivise per tipologie di attività, presentiamo alcune semplici ed efficaci strategie per introdurre la narrazione a bivi di carattere storico all'interno della propria didattica.

#### 5) Sarà un manuale solo teorico, o con anche degli strumenti pratici? Ci saranno anche dei veri racconti-gioco allegati?

Il libro conterrà scenari storici da utilizzare come spunti didattici, e anche due libri-gioco, stampabili anche nella versione a colori dalle risorse online, in cui la storia dipenderà solo dalle scelte del lettore, per riuscire nella conquista dello spazio o cambiare le sorti delle principali fasi della battaglia di Water-



Luca Raina, l'altro cuore pulsante del progetto

loo. Nel libro è presente anche un divertente wargame per rivivere sul tavolo, attraverso il tabellone di gioco e alcune semplici regole, lo scontro tra Napoleone e le truppe di Wellington, oltre a cinque progetti già realizzati che possono essere replicati e adattati alle esigenze della propria classe.

In ogni scheda forniamo inoltre **indicazioni operative**, descriviamo i **risultati attesi** e forniamo delle **griglie di valutazione**.

Un primo suggerimento, ad esempio, consiste nella semplice fruizione collettiva di un testo.

Questa modalità, già prevista dai principali autori di libri giochi, prevede che si utilizzi un testo di lunghezza (paragrafi) proporzionale al tempo che si vuole dedicare all'attività e si coinvolga la classe in attività di lettura e contrattazione delle scelte. Tra i tanti testi validi disponibili in commercio, suggeriamo "I misteri delle catacombe", 2000, ELLEDICI (Torino), di Andrea Angiolino, Domenico di



## INSEGNARE STORIA CON LE NARRAZIONI INTERATTIVE E I LIBRI GIOCO

Il volume accompagna gli insegnanti della scuola secondaria di primo grado nel complesso e affascinante mondo della narrazione interattiva e li guida all'esperienza dell'utilizzo dei libri gioco nell'insegnamento della storia, attraverso spunti didattici e materiali pronti all'uso.



«La storia siamo noi»: sono le nostre azioni che contribuiscono al divenire storico. Quale modo migliore, dunque, se non giocare con la storia per apprezzarla, impararla e appassionarsi ad essa.

Giorgio, Francesca Garello, disponibile anche come app: “I Misteri delle Catacombe” su Play Store (Android).

Al termine dell'attività gli alunni sapranno riconoscere le caratteristiche di un libro gioco e la sua peculiare fruizione. A seconda del percorso scelto acquisiranno informazioni storiche relative al contesto culturale di Roma Antica. La modalità di lavoro adottato permette di potenziare le competenze relazionali e di risoluzione dei conflitti.

### 6) Il ruolo del docente in questo caso assomiglia molto a quello di un “master” in un GDR, o sbaglio? Potete farci un esempio pratico?

In effetti il docente, come un master prima di un'avventura, può scrivere brevi testi per la classe, o coinvolgere gli alunni in un'attività di scrittura interattiva a sfondo storico. Se ad esempio l'argomento fosse **“e se gli alunni aiutassero Napoleone durante la battaglia di Waterloo? E se gli alunni avessero la possibilità di rivivere quel giorno?”**, in attività di questo tipo il docente può preparare un **dossier** con un livello di comples-

sità adeguato al ciclo scolastico, in cui si danno informazioni basilari sulle tattiche di combattimento e sulle condizioni climatiche e geografiche, eventualmente attribuendo a singoli alunni, o a gruppi il ruolo dei vari protagonisti dell'evento. Reinterpretando la battaglia, il docente inviterà gli alunni a riflettere sugli errori commessi da entrambe le parti.

### 7) Nella vostra esperienza, come reagisce normalmente una classe a questo tipo di approcci? Per noi quarantenni (e oltre) è sempre difficile avere il polso sulla situazione attuale per quanto riguarda gli studenti, soprattutto nelle scuole superiori.

Parzialmente vero. La DAD e la pandemia hanno aperto uno squarcio all'interno della sacralità dell'aula. Il digitale ha permesso anche alle famiglie di accedere alle lezioni, al clima di classe, ai momenti destrutturati. E hanno capito quanto è difficile a volte insegnare e anche quanto sia necessario essere bravi docenti. E un bravo docente è colui che conosce i contenuti, ma li sa adattare al contesto dei suoi alunni utilizzando degli strumenti che motivano. Il gioco, non lo diciamo noi, è di per sé gratificante perché spinge a trovare soluzioni a problemi più o meno complessi. Ecco, questa è la reazione degli alunni. Fateli giocare seriamente e impareranno con maggior facilità.

### 8) Vi ringrazio per le risposte. Avete qualche altro consiglio da dare a insegnanti o educatori sull'argomento?

Siate aperti alla contaminazione, mescolate i paragrafi, spingete verso una curiosità senza limiti: per insegnare ogni metafora è utile per raggiungere l'obiettivo. Fate largo uso anche di “armi non convenzionali” per seminare motivazione e contenuti: giochi, manga e, naturalmente, Librogame. 