



**Politecnico
di Torino**

Politecnico di Torino

Corso di Laurea in Design e Comunicazione

A.a. 2025/2026

Sessione di Laurea Febbraio 2026

The time we choose

**I videogiochi narrativi come strumento di trasmissione di contenuti
attraverso l'interazione attiva**

Relatore:

Prof. Riccardo Roberto Covino

Candidata:

Roberta Imamaj

Abstract

La presente tesi analizza il concetto di interazione all'interno della narrazione, rivolgendo particolare attenzione al videogioco come forma espressiva contemporanea, a partire dalle forme tradizionali di narrazione che rappresentano un elemento intrinseco alla natura umana, fondamentale nei processi di socializzazione, formazione e sviluppo psicologico.

L'analisi esamina come l'interazione sia sempre stata presente in modo implicito e passivo, attraverso l'interpretazione, l'immaginazione e l'empatia dello spettatore o del lettore. Successivamente, la ricerca si concentra sulle sperimentazioni di narrazione interattiva come la letteratura interattiva, i libri-game, i DVD interattivi, i giochi analogici e i giochi di ruolo, fino ad arrivare al videogioco narrativo come punto di convergenza di queste esperienze.

Sotto questo punto di vista, si sceglie di analizzare in modo approfondito i videogiochi narrativi in cui la storia assume un ruolo centrale rispetto

all'azione, analizzandone le tipologie, le tecniche di rappresentazione, gli stili visivi e approfondendo alcuni casi studio coerenti con la ricerca. A partire da questa analisi critica, il lavoro propone uno studio di progetto di un videogioco narrativo, chiamato "The time we choose", che mira ad abbattere il muro invisibile tra il mondo reale e il mondo ludico. Il progetto si fonda su meccaniche innovative, come la corrispondenza tra tempo reale e tempo di gioco, la simulazione di ambienti familiari al giocatore e l'interazione con personaggi dotati di una psicologia complessa e dinamica. L'obiettivo finale della tesi è dimostrare come il videogioco narrativo possa configurarsi come una forma narrativa matura, capace non solo di intrattenere ma anche, e soprattutto, di stimolare una riflessione critica sulle scelte, sul tempo e sulle dinamiche della vita reale, trasformando il giocatore da semplice spettatore a protagonista consapevole delle sue azioni.

INDICE

Introduzione

CaPitolo 1. La narrazione e la partecipazione del lettore

- 1.1 La letteratura interattiva come primo spazio di scelta
- 1.2 I libri interattivi per l'infanzia
- 1.3 I libri-game
- 1.4 Le sperimentazioni letterarie non lineari

CaPitolo 2. L'interazione tra narrazione e supporto tecnologico

- 2.1 La sperimentazione cinematografica con l'interazione
- 2.2 I LaserDisc

CaPitolo 3. Giochi di ruolo e da tavolo

- 3.1 Il caso di Dungeons & Dragons
- 3.2 L'immaginazione come motore dell'interazione

CaPitolo 4. La narrazione nei videogiochi

- 4.1 La nascita del videogioco narrativo
- 4.2 Le tipologie di videogiochi narrativi
- 4.3 Le tecniche di rappresentazione
 - 4.3.1 Il 2D
 - 4.3.2 Il point and click
 - 4.3.3 Il 3D
- 4.4 Gli stili visivi e il loro impatto narrativo
- 4.5 Analisi di casi studio
 - 4.5.1 Colossal Cave Adventure
 - 4.5.2 The Pawn
 - 4.5.3 The Secret of Monkey Island
 - 4.5.4 Syberia
 - 4.5.5 Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
 - 4.5.6 Until then
 - 4.5.7 Dispatch

CaPitolo 5: I limiti della narrazione videoludica

5.1 I limiti strutturali dell'interazione

5.2 Il mondo di gioco come spazio finito

5.3 La distanza tra il mondo reale e il mondo del gioco

5.4 L'interazione oltre lo schermo - il caso Pokémon Go

CaPitolo 6: Introduzione alla progettazione

6.1 Il fattore tempo come meccanica narrativa

6.2 Il mondo reale e il mondo fantastico

6.3 La psicologia dei personaggi

CaPitolo 7: Il progetto del videogioco The time we choose

7.1 La tecnica di rappresentazione e lo stile grafico

7.2 Il world setting

7.3 La trama

7.4 I personaggi

7.5 Esempi di situazione di gioco

Conclusioni

Biblio9rafia

Rin9raziamenti

Introduzione

La narrazione rappresenta una componente fondamentale per la natura umana perché fin dalle prime forme di aggregazione sociale, l'uomo ha utilizzato il racconto come strumento di comunicazione, di trasmissione del sapere e di costruzione di identità.

Raccontare significa condividere esperienze, attribuire significato agli eventi che ci circondano e trasformarli in memoria e, in questo senso, la narrazione non è mai stata un semplice atto ricreativo, ma un processo fondamentale per la formazione culturale, psicologica e spirituale dell'essere umano.

Nel corso della storia, le forme narrative hanno subito una continua evoluzione, viaggiando di pari passo con l'evoluzione del contesto sociale, culturale e tecnologico. Si parte quindi dalle forme orali, che spiegavano i fenomeni naturali del mondo, un modo per l'uomo di interpretare e trovare risposte a ciò che si sperimentava. Sono giunti fino a noi alcuni di questi racconti che, sotto forma di miti e leggende successivamente scritti o illustrati, appassionavano il pubblico del tempo. Alcuni di questi spiegano fenomeni come il meteo, la natura e altre scoperte legate al mondo, altri invece raccontano di storie fantastiche di eroi che combattevano per la gloria o per la propria città.

Il passo successivo sono le rappresentazioni teatrali che portano le storie al pubblico. Il livello di immersività cambia: se prima stava alle persone immaginare le situazioni, ora con gli attori in scena diventa molto

più chiaro. La tradizione del teatro continua fino ad oggi e, oltre ad essere semplici spettatori, gli attori o anche i comici che si occupano di stand-up comedy, coinvolgono il pubblico in modo irriverente aumentando l'interazione. Anche per quanto riguarda i libri, l'immaginazione è l'unica modalità per far sentire il lettore immerso nella narrazione perché non viene coinvolto attivamente nel processo delle scelte o nell'andamento della storia. Invece i film permettono un livello di coinvolgimento ulteriore soprattutto attraverso i suoni e la possibilità di empatizzare con i personaggi in quanto tutte le emozioni sono ben visibili attraverso espressioni, sguardi e linguaggio del corpo. In ciascuna di queste fasi, il racconto ha mantenuto la propria funzione principale: creare un legame tra chi narra e chi ascolta, tra chi costruisce il significato e chi lo riceve, prevalentemente, però, in modo passivo.

Infatti, come detto, l'ascoltatore, il lettore e lo spettatore sono chiamati a interpretare ciò che vedono e ascoltano ma raramente possono intervenire attivamente perché è l'autore ad avere il pieno controllo della struttura narrativa, sui tempi e sul finale della storia e ciò pone dei limiti evidenti alla partecipazione del pubblico, seppur avendo prodotto alcune delle più alte forme artistiche della storia.

Negli ultimi decenni, il progresso nelle tecnologie e linguaggi ha messo in discussione la separazione tra autore e pubblico.

Si sono infatti sviluppate forme di narrazione che prevedono un coinvolgimento attivo dello spettatore, trasformandolo in un soggetto che non si limita a ricevere, ma che partecipa attivamente alla sua costruzione, dove l'interazione diventa un elemento centrale del discorso narrativo, modificando significativamente il rapporto tra storia e spettatore.

La possibilità di interagire introduce una novità: l'utente non è più soltanto testimone degli eventi, ma può influenzarli, interpretarli attraverso le proprie scelte e, in alcuni casi, determinarne l'esito.

Per questo motivo, la presente tesi si occupa di indagare le forme di narrazione che prevedono un'interazione attiva, con l'obiettivo di comprendere in che modo il concetto stesso di narrazione viene ridefinito quando l'ascoltatore diventa, in parte, protagonista del racconto.

L'interazione, infatti, non è soltanto una questione tecnica o funzionale, ma ha profonde conseguenze sul piano narrativo, psicologico ed emotivo: permettere allo spettatore di intervenire significa offrirgli la possibilità di identificarsi in maniera ancora di più con la storia e di viverla come esperienza personale.

Per affrontare questo tema, viene adottato un approccio che esamina le principali modalità sperimentali di narrazione interattiva che si sono sviluppate nel corso della storia e i casi più eclatanti, concentrandosi su ambiti diversi, accomunati dalla presenza di un'interazione diretta tra narrazione e utente.

In particolare, l'ambito della narrazione videoludica non viene intesa semplicemente come puro intrattenimento ma come un vero e proprio spazio in cui il racconto viene costruito tramite l'interazione.

Questa tesi si inserisce in tale prospettiva, con l'intento di analizzare il fenomeno della narrazione non come forma statica, ma come pratica viva, in continua evoluzione, capace di adattarsi ai nuovi strumenti tecnologici e alle nuove esigenze espressive dell'essere umano.

CAPITOLO 1

La narrazione e
la Partecipazione
del lettore

Sin dalle sue origini, la narrazione è un atto che implica una relazione, perché raccontare una storia significa stabilire un legame invisibile tra il narratore e chi ascolta o legge, che non si ferma solo a questo ma coinvolge anche l'immaginazione e la partecipazione emotiva.

Nelle forme narrative più tradizionali, il ruolo del lettore, ad esempio, è passivo: è lui stesso ad attribuire significato, creare immagini mentali delle situazioni, anticipare eventi e riflettere su ciò che accade, senza essere direttamente coinvolto nelle scelte.

Da questo limite nasce quindi l'esigenza di rendere il lettore più esplicito e attivo. Bisogna innanzitutto interrogarsi su come il controllo del racconto viene distribuito tra autore e fruitore.

L'autore ha il pieno controllo della storia, della struttura, del ritmo e dell'esito, senza lasciare spazio al lettore di scegliere, ma solamente fruire del contenuto in modo passivo, seguendo il percorso prestabilito e immaginare ciò che sta accadendo, interrogandosi se le azioni dei personaggi siano compatibili con il suo pensiero o quali scelte avrebbe compiuto invece. Il trasporto emotivo è ben presente ed essenziale al coinvolgimento psicologico, strumento utile che diventa un filo conduttore per tutte le forme narrative. Con l'emergere di forme narrative sperimentali e interattive, il ruolo iniziale del fruitore inizia a cambiare: non è più soltanto colui che riceve la storia, decisa dall'autore, ma diventa un agente attivo che contribuisce a determinare alcune azioni, e in alcuni casi, anche lo sviluppo e l'ordine degli eventi.

Questo cambiamento non è nato grazie all'avvento della tecnologia, ma ha radici ben più profonde, a partire dalla letteratura per l'infanzia.

Certo, la partecipazione non è totale e non è completa, ma rappresenta ad ogni modo un primo passo verso un livello di immersione in più, in cui l'intervento è concreto, le scelte sono esplicite e hanno delle conseguenze dirette sulla struttura narrativa.

Al contrario, esso affonda le proprie radici in una lunga tradizione di sperimentazioni narrative che hanno progressivamente messo in discussione la linearità del testo. La partecipazione del lettore emerge inizialmente come un gesto simbolico, legato alla propria interpretazione per poi trasformarsi in una partecipazione concreta, basata su scelte esplicite e su un'interazione diretta con la struttura narrativa.

Uno dei primi ambiti in cui questa partecipazione assume una forma tangibile è quello della letteratura interattiva. In queste opere, la narrazione non si sviluppa secondo un unico percorso obbligato, ma si articola in una molteplicità di possibilità. Il lettore è chiamato a scegliere, a prendere decisioni che influenzano il corso degli eventi, accettando implicitamente l'idea che ogni scelta comporti una rinuncia.

Questo introduce un elemento fondamentale: la storia non è più un'entità fissa, ma un sistema di potenzialità che si attualizzano solo attraverso l'atto della lettura.

La scelta, in questo contesto, assume un valore che va oltre la semplice curiosità e diventa un atto di responsabilità narrativa.

Il lettore non può più limitarsi a osservare gli eventi, ma deve assumere una posizione, decidere quale direzione prendere, accettare le conseguenze delle proprie decisioni. Questo meccanismo modifica profondamente il rapporto emotivo con la storia: il coinvolgimento non deriva soltanto dall'identificazione con i personaggi, ma anche dalla percezione di avere un ruolo attivo all'interno del racconto.

È importante sottolineare che l'autore non scompare, né rinuncia al controllo ma progetta una struttura narrativa complessa, all'interno della quale il lettore può muoversi. Il controllo non è più esercitato in modo lineare, ma sistemico: l'autore definisce le regole, mentre il lettore ne esplora le possibilità. Questa dinamica anticipa in modo significativo i principi fondamentali del game design e, in particolare, della narrazione videoludica.

Un altro ambito fondamentale nello sviluppo della partecipazione del lettore è rappresentato dai libri interattivi per l'infanzia. Queste opere svolgono un ruolo cruciale non solo dal punto di vista narrativo, ma anche da quello formativo. Per molti individui, infatti, il primo contatto con una narrazione interattiva avviene proprio durante l'infanzia, attraverso libri che invitano a compiere azioni, a cercare elementi nascosti, a risolvere piccoli enigmi visivi o concettuali.

In questi casi, il confine tra narrazione e gioco si fa estremamente sottile. La storia non viene semplicemente raccontata, ma viene vissuta attraverso l'azione. Il bambino non è chiamato solo a comprendere un testo, ma a interagire con esso, sviluppando una relazione attiva e dinamica. Il ruolo delle immagini è centrale in quanto le illustrazioni non si limitano a rappresentare ciò che il testo descrive, ma fungono da vere e proprie guide dell'azione. Infatti queste suggeriscono

percorsi, nascondono indizi, stimolano l'attenzione e l'interpretazione. L'immagine diventa così un'interfaccia narrativa, un mezzo attraverso cui il lettore interagisce con la storia.

La partecipazione del lettore assume una forma ancora più strutturata e consapevole nei libri-game, che rappresentano uno dei punti più alti della narrativa interattiva pre-digitale. In questi testi, la scelta non è un elemento accessorio, ma il fulcro dell'esperienza, dove il lettore interpreta un personaggio, prende decisioni strategiche, gestisce risorse e affronta conseguenze spesso definitive. La narrazione si trasforma in un sistema regolato, in cui la libertà è sempre inscritta all'interno di confini precisi. Uno degli aspetti più significativi dei libri-game è il rapporto tra scelta, fallimento e ripetizione. A differenza della narrativa tradizionale, in cui il fallimento dei personaggi è parte della storia ma non coinvolge direttamente il lettore, nei libri-game il fallimento riguarda l'esperienza stessa di lettura. Una scelta sbagliata può condurre a una conclusione prematura, costringendo il lettore a ricominciare. Tuttavia, questo fallimento non è percepito come una sconfitta definitiva, bensì come un momento di apprendimento. Il lettore impara a conoscere la struttura del sistema narrativo, a prevederne le dinamiche, a migliorare le proprie decisioni.

Questo meccanismo introduce una concezione ciclica della narrazione, che sarà centrale nel medium videoludico. La storia non è più un percorso lineare da seguire una sola volta, ma un'esperienza da esplorare, ripetere e rielaborare. Ogni nuova lettura diventa un tentativo di raggiungere un esito diverso, migliore o semplicemente alternativo. In questo senso, il lettore assume un ruolo molto vicino a quello del giocatore.

Accanto a queste forme esplicitamente interattive, esistono anche sperimentazioni letterarie che, pur non proponendo scelte dichiarate o sistemi di regole, mettono profondamente in discussione il ruolo passivo del lettore. Opere come "Rayuela" di Julio Cortázar rappresentano un momento fondamentale in questa evoluzione. In questo romanzo, la struttura frammentata e la possibilità di leggere i capitoli in ordini diversi trasformano l'atto della lettura in una pratica attiva e personale.

In "Rayuela", il lettore è invitato a scegliere come affrontare il testo, decidendo se seguire un percorso lineare o uno più complesso e discontinuo. Questa libertà non riguarda solo l'ordine dei capitoli, ma il modo stesso di costruire il significato dell'opera. Ogni percorso di lettura genera un'esperienza diversa, sottolineando l'idea che il senso di una storia non sia mai unico o definitivo.

In questo tipo di opere, il lettore diventa a tutti gli effetti un co-autore. Non nel senso di creare nuovi contenuti, ma nel senso di partecipare attivamente alla costruzione del racconto. La narrazione non è più qualcosa di "dato", ma qualcosa che emerge dall'interazione tra testo e lettore. Questo principio sarà ripreso e ampliato nei media interattivi successivi, in particolare nei videogiochi, dove la co-autorialità assume una dimensione ancora più concreta.

Nel loro insieme, queste forme narrative dimostrano che la partecipazione del lettore non è un fenomeno marginale o recente, ma una componente fondamentale dell'evoluzione del racconto. Prima ancora che il digitale rendesse possibile l'interazione in tempo reale, la letteratura aveva già iniziato a interrogarsi sui limiti della linearità, sul ruolo del fruitore e sulla possibilità di trasformare la narrazione in uno spazio di scelta.

Comprendere queste radici è essenziale per analizzare la narrazione videoludica. I videogiochi non nascono nel vuoto, ma ereditano e rielaborano pratiche narrative già esistenti, portandole a un nuovo livello di complessità. La partecipazione del lettore diventa partecipazione del giocatore; la scelta testuale diventa azione; la struttura a bivi diventa sistema. Tuttavia, i principi di fondo rimangono gli stessi: coinvolgimento, responsabilità, interpretazione e co-costruzione del significato.

(Patti E., 2018; Penco, C., & Zublena, P., 2021; Wikipedia, 2025)

1.1

La letteratura interattiva come Primo SPazio di scelta

La letteratura interattiva rappresenta uno dei primi tentativi sistematici di trasformare il lettore da semplice fruitore passivo a soggetto attivo all'interno dell'esperienza narrativa. Prima ancora dell'avvento dei media digitali, essa introduce l'idea che la storia non debba necessariamente svilupparsi secondo un percorso unico e prestabilito, ma possa invece articolarsi come uno spazio di possibilità, all'interno del quale il lettore è chiamato a operare delle scelte. Queste scelte, pur avvenendo all'interno di una struttura progettata dall'autore, modificano il modo in cui il racconto viene vissuto, compreso e ricordato.

Tradizionalmente, la narrazione letteraria si fonda su una linearità temporale e causale: gli eventi si susseguono secondo un ordine definito, e il lettore è invitato a seguirli senza poter intervenire sul loro svolgimento. La letteratura interattiva rompe questo schema, introducendo una dimensione decisionale che sposta parzialmente il controllo del racconto dall'autore al lettore. Questo passaggio non è soltanto formale, ma profondamente concettuale, poiché implica una ridefinizione del rapporto tra testo, autore e fruitore.

Nel momento in cui il lettore è chiamato a scegliere, la lettura smette di essere un atto puramente ricettivo e diventa un processo attivo. Il testo non è più un oggetto chiuso, ma un sistema aperto che si completa solo attraverso l'interazione. La storia non esiste in una forma definitiva prima della lettura, ma prende forma nel momento in cui il lettore compie le proprie decisioni. Ogni scelta genera una versione possibile del racconto, rendendo l'esperienza

narrativa unica e irripetibile.

Questo concetto di scelta è centrale nella letteratura interattiva, ma va inteso in senso ampio. Non si tratta soltanto di scegliere tra due o più opzioni esplicitamente presentate, ma di assumere una posizione attiva nei confronti del testo. Il lettore è chiamato a valutare le conseguenze delle proprie decisioni, a interpretare indizi, a costruire strategie narrative. In questo senso, la scelta non è mai neutra: essa implica un coinvolgimento cognitivo ed emotivo che rafforza il legame tra lettore e storia.

Dal punto di vista storico, la letteratura interattiva non nasce improvvisamente, ma si sviluppa attraverso una serie di sperimentazioni che mettono progressivamente in discussione la linearità del racconto. Già in alcune opere della letteratura modernista e postmodernista si possono individuare tentativi di frammentare la struttura narrativa, di moltiplicare i punti di vista e di coinvolgere attivamente il lettore nel processo di costruzione del significato. Tuttavia, è con la comparsa di testi che introducono esplicitamente meccanismi di scelta che la partecipazione del lettore diventa un elemento strutturale e non più soltanto interpretativo.

La letteratura interattiva si configura quindi come il primo spazio narrativo in cui la scelta viene formalizzata e resa visibile. A differenza della libertà interpretativa, che è implicita in ogni atto di lettura, la scelta interattiva è dichiarata, regolata e integrata nella struttura del testo. Il lettore non può ignorarla senza compromettere l'esperienza stessa: per proseguire, deve scegliere. Questo obbligo trasforma la lettura in un atto performativo, in cui il gesto del voltare pagina assume un valore decisionale. Un aspetto fondamentale della letteratura interattiva è la tensione tra libertà e controllo. Sebbene al lettore venga concessa la possibilità di scegliere, queste scelte avvengono sempre all'interno di un sistema progettato dall'autore. Le opzioni disponibili sono finite, e ciascuna di esse è stata prevista e costruita in anticipo. Tuttavia, questa limitazione non annulla il valore dell'esperienza interattiva. Al contrario, essa evidenzia come la libertà narrativa non consista nell'assenza di vincoli, ma nella possibilità di muoversi consapevolmente all'interno di essi. Questa dinamica è particolarmente rilevante se si considera il parallelo con il gioco. Nella letteratura interattiva, come nel gioco, il piacere dell'esperienza deriva proprio dalla presenza di regole e limiti. Il lettore accetta implicitamente il sistema proposto dall'autore e si impegna a esplorarne le possibilità. La narrazione diventa così uno spazio ludico, in cui la scoperta e la sperimentazione assumono un ruolo centrale. La dimensione ludica della letteratura interattiva non deve però essere interpretata come una semplificazione della narrazione. Al contrario, essa

introduce una complessità nuova, legata alla gestione delle possibilità narrative. L'autore non deve più costruire un unico percorso coerente, ma una rete di percorsi alternativi che mantengano una coerenza interna. Questo richiede una progettazione attenta e una visione sistemica del racconto, anticipando molte delle problematiche che saranno poi centrali nel game design narrativo. Un altro elemento chiave è il rapporto tra scelta e tempo. Nella narrativa lineare, il tempo del racconto è determinato dall'autore e scandito dal testo. Nella letteratura interattiva, invece, il tempo della narrazione si frammenta e si moltiplica. Ogni scelta apre una linea temporale diversa, creando una struttura potenzialmente ramificata. Il lettore non attraversa semplicemente il tempo della storia, ma lo costruisce attraverso le proprie decisioni. Questo porta a una concezione della narrazione come spazio, più che come linea. Il racconto diventa una mappa da esplorare, piuttosto che un percorso da seguire. Il lettore si muove all'interno di questa mappa, scoprendo parti diverse della storia a seconda delle scelte compiute. Questa spazializzazione della narrazione è uno degli aspetti più innovativi della letteratura interattiva e costituisce un ponte diretto verso i media digitali, in particolare i videogiochi. Dal punto di vista dell'esperienza del lettore, la possibilità di scegliere modifica profondamente il coinvolgimento emotivo. Le decisioni non sono mai puramente astratte, ma hanno conseguenze sui personaggi e sugli eventi.

Il lettore sviluppa un senso di responsabilità nei confronti della storia, poiché sente di aver contribuito attivamente al suo svolgimento.

Ciò può generare un legame emotivo più intenso rispetto alla narrativa tradizionale, in cui gli eventi accadono indipendentemente dalla volontà del fruitore.

Allo stesso tempo, la letteratura interattiva introduce il concetto di fallimento narrativo. Una scelta può condurre a un esito insoddisfacente o a una conclusione prematura del racconto. Tuttavia, questo fallimento non rappresenta una negazione dell'esperienza, ma una sua componente essenziale. Il lettore è incoraggiato a ripercorrere il testo, a esplorare alternative, a comprendere meglio la struttura narrativa. La rilettura diventa parte integrante dell'esperienza, trasformando il testo in un oggetto dinamico.

Questo aspetto è particolarmente significativo se si considera la differenza tra narrazione tradizionale e interattiva.

Nella prima, la rilettura è un atto volontario, spesso legato all'analisi o al piacere estetico; nella seconda, invece, è spesso necessaria per esplorare tutte le possibilità offerte dal testo. Il lettore è spinto a interrogarsi su ciò che non ha visto, su ciò che sarebbe potuto accadere se avesse scelto diversamente. La storia si definisce così non solo per ciò che viene raccontato, ma anche per ciò che resta potenziale.

Dal punto di vista teorico, la letteratura interattiva mette in crisi l'idea di testo come entità chiusa e autosufficiente.

Il significato non è più contenuto interamente nel testo, ma emerge dall'interazione tra testo e lettore.

Questo approccio dialoga con molte teorie della ricezione e dell'estetica della risposta del lettore, che sottolineano il ruolo attivo del fruitore nella costruzione del senso. Tuttavia, la letteratura interattiva rende questo ruolo visibile e strutturato, trasformandolo in un elemento centrale dell'opera.

In questo senso, la letteratura interattiva può essere considerata una forma di narrazione procedurale ante litteram. Pur non essendo basata su algoritmi digitali, essa funziona secondo logiche simili: regole, condizioni, biforcazioni, stati narrativi. Il lettore, attraverso le proprie scelte, attiva queste strutture, dando vita a un'esperienza narrativa che è al tempo stesso predefinita e imprevedibile.

Questo equilibrio tra determinazione e libertà è uno degli aspetti più affascinanti della letteratura interattiva e questo verrà ripreso e amplificato nei videogiochi narrativi, dove la scelta si traduce in azione e il sistema reagisce in tempo reale alle decisioni del giocatore.

Considerare la letteratura interattiva come primo spazio di scelta significa quindi riconoscerne il ruolo fondamentale nella storia della narrazione.

Essa rappresenta un passaggio chiave tra la narrazione tradizionale e le forme narrative interattive contemporanee. Attraverso la formalizzazione della scelta, la letteratura interattiva ha posto le basi concettuali per una nuova concezione del racconto, in cui il fruitore non è più soltanto spettatore o interprete, ma un vero e proprio partecipante attivo.

(Ricchiuti P., 2021; Edulia Treccani Scuola, 2024)

I libri interattivi Per l'infanzia

I libri interattivi per l'infanzia rappresentano una delle prime forme strutturate di contatto tra l'essere umano, la narrazione e l'interazione. A differenza di altre sperimentazioni letterarie rivolte a un pubblico adulto, queste opere assumono fin dall'inizio una funzione formativa ed educativa, ponendo il bambino al centro dell'esperienza narrativa non come semplice ascoltatore o lettore, ma come soggetto attivo chiamato a interpretare stimoli visivi e testuali. Nel contesto della crescita individuale, l'infanzia costituisce una fase cruciale per lo sviluppo delle capacità cognitive ed emotive ed è proprio in questo momento che il gioco assume un ruolo fondamentale come strumento di apprendimento. I libri interattivi si collocano all'interno di questa dimensione ludica, fungendo da ponte tra il gioco libero e la narrazione strutturata. Attraverso meccanismi semplici ma efficaci, essi introducono il concetto di interazione narrativa in modo intuitivo e naturale.

A differenza della letteratura tradizionale, che richiede una certa maturità interpretativa, i libri interattivi per bambini si basano su un linguaggio accessibile, immediato e fortemente visivo. Le istruzioni come "vai a cercare", "trova", "indica", "scopri" trasformano la lettura in un'azione concreta. Il bambino non si limita a seguire una storia, ma partecipa attivamente alla sua costruzione, anche quando la struttura narrativa rimane apparentemente semplice o lineare.

Il gesto di cercare un oggetto all'interno di un'illustrazione, di riconoscere una forma o di seguire un percorso visivo non è soltanto un esercizio ludico, ma una forma primaria di narrazione interattiva.

L'azione del bambino produce un avanzamento dell'esperienza, creando una relazione diretta tra gesto, attenzione e significato.

L'interazione proposta da questi libri non è mai fine a sé stessa in quanto è progettata per stimolare specifiche competenze cognitive, come l'osservazione, la memoria visiva, la capacità di associare elementi e la comprensione spaziale.

Allo stesso tempo, essa introduce il bambino all'idea che una storia possa richiedere la sua partecipazione per esistere pienamente, in quanto la narrazione non è qualcosa che accade indipendentemente dal lettore, ma qualcosa che prende forma attraverso il suo coinvolgimento.

Uno degli aspetti più rilevanti dei libri interattivi per l'infanzia è il ruolo centrale dell'immagine. In queste opere, l'illustrazione non è un semplice supporto al testo, ma diventa il vero motore dell'azione narrativa: l'immagine guida il bambino, suggerisce possibilità, nasconde elementi da scoprire, costruisce un mondo narrativo che deve essere esplorato attivamente. Il testo, spesso ridotto all'essenziale, assume una funzione di orientamento, indicando cosa fare e dove guardare.

Il rapporto tra testo e immagine ribalta la gerarchia tradizionale della narrazione scritta. Nei libri interattivi per bambini, la parola non domina l'esperienza, ma collabora con l'immagine per creare un sistema narrativo integrato. Il bambino impara così a leggere non solo le parole, ma anche le immagini, sviluppando una competenza visiva che sarà fondamentale nei media contemporanei, in particolare nei videogiochi.

L'interazione visiva proposta da questi libri è spesso accompagnata da una componente cognitiva che richiede al bambino di interpretare ciò che vede. Trovare un oggetto nascosto implica riconoscere pattern, distinguere figure dallo sfondo, comprendere relazioni spaziali. Queste attività, pur nella loro apparente semplicità, costituiscono una forma di problem solving narrativo. Il bambino deve risolvere un "problema" per proseguire, esattamente come avverrà in seguito nei videogiochi e nelle avventure grafiche.

Un altro elemento significativo è la dimensione temporale dell'interazione. Nei libri interattivi per l'infanzia, il tempo della narrazione è spesso sospeso fino a quando il bambino non compie l'azione richiesta. La storia non avanza automaticamente, ma attende la partecipazione del lettore. Dal punto di vista emotivo, i libri interattivi per bambini favoriscono un coinvolgimento profondo. Il successo nel trovare un oggetto o nel completare un'azione genera una gratificazione immediata, rafforzando il legame tra il bambino e la storia. Questo senso di partecipazione attiva contribuisce a creare un'esperienza positiva della lettura, associandola al piacere del gioco e della scoperta.

La narrazione diventa così uno spazio sicuro in cui sperimentare, sbagliare e riprovare.

È importante sottolineare come, in questa fase, il concetto di scelta sia ancora molto limitato, infatti nella maggior parte dei libri interattivi per l'infanzia, le azioni richieste non comportano vere e proprie biforcazioni narrative, ma il bambino viene chiamato a eseguire un compito necessario per proseguire. Tuttavia, questa forma di interazione costituisce un passaggio fondamentale verso una comprensione più complessa della scelta narrativa. Prima di poter scegliere tra alternative, è necessario comprendere che le proprie azioni hanno un impatto sull'esperienza.

I libri interattivi per bambini preparano il terreno per forme più avanzate di narrazione interattiva, come i libri-game e, successivamente, i videogiochi e introducono gradualmente il lettore all'idea che la storia non è un flusso immutabile, ma un sistema con cui è possibile interagire. Questa consapevolezza si sviluppa in modo naturale, senza la necessità di spiegazioni teoriche, attraverso l'esperienza diretta.

Un altro aspetto rilevante è la dimensione corporea dell'interazione. Nei libri interattivi per l'infanzia, l'atto della lettura è spesso accompagnato da gesti fisici: indicare, toccare, girare la pagina, seguire un percorso con il dito. Questi gesti contribuiscono a rafforzare il legame tra corpo e narrazione e quindi la narrazione non è più soltanto un'attività mentale, ma un'esperienza multisensoriale. Dal punto di vista pedagogico, i libri interattivi per l'infanzia svolgono anche una funzione sociale.

Spesso vengono letti insieme a un adulto che lo accompagna nella scoperta, creando un momento di condivisione, dialogo e interazione, rafforzando ulteriormente il valore narrativo dell'esperienza, trasformandola in un momento condiviso.

La dimensione collettiva della lettura interattiva è particolarmente interessante se messa in relazione con le forme di narrazione partecipativa che emergeranno in seguito, come i giochi di ruolo o le esperienze multiplayer. Fin dall'infanzia, la narrazione interattiva si presenta come uno spazio di relazione, in cui il significato emerge dall'interazione tra più soggetti. Anche quando il libro è letto individualmente, conserva una dimensione dialogica, invitando il lettore a rispondere, agire, partecipare.

Inoltre, questi libri evidenziano come l'interazione possa assumere forme diverse a seconda del pubblico e del contesto e, nel caso dell'infanzia, l'interazione è guidata, rassicurante e priva di conseguenze negative significative. L'obiettivo non è mettere il lettore di fronte a problemi complessi, ma stimolare la curiosità e la partecipazione ed è proprio questa semplicità rende l'esperienza accessibile e formativa, ponendo le basi per una comprensione più articolata della narrazione interattiva.

Un elemento chiave dei libri interattivi per bambini è la ripetizione. Il bambino è spesso incoraggiato a rileggere il libro, a rifare le stesse azioni, a cercare nuovi dettagli.

Ogni rilettura può rivelare elementi precedentemente trascurati, rafforzando l'idea che la narrazione non si esaurisce in un'unica fruizione e questo approccio anticipa la logica della rigiocabilità che sarà centrale nei videogiochi.

La relazione tra ripetizione e apprendimento è particolarmente evidente in questo contesto. Attraverso la ripetizione, il bambino consolida le proprie competenze cognitive e narrative, sviluppando una maggiore familiarità con la struttura del racconto.

Allo stesso tempo, la possibilità di esplorare l'immagine e il testo in modo non lineare favorisce un approccio attivo e curioso alla lettura.

I libri interattivi per l'infanzia rappresentano una tappa fondamentale nell'evoluzione della narrazione partecipativa. Essi introducono il concetto di interazione in modo graduale e intuitivo, trasformando la lettura in un'esperienza ludica, cognitiva ed emotiva. Attraverso l'uso dell'immagine, del gesto e dell'azione, questi libri insegnano al lettore che la storia non è qualcosa da subire, ma uno spazio da esplorare.

(Castellengo A., 2023; Edizione Dorotea, n.d.)

Per comprenderne a fondo il ruolo e il funzionamento, è utile osservare alcune opere concrete che hanno avuto diffusione internazionale e che incarnano in modo chiaro e articolato i principi dell'interazione narrativo-ludica.

Un esempio emblematico è "Where's Spot?" di Eric Hill, pubblicato per la prima volta nel 1980. Questo libro, indirizzato ai lettori più giovani, narra la storia di una cagnolina di nome Sally che cerca il suo cucciolo Spot all'interno della casa. Ogni pagina presenta delle alette di cartone che i bambini possono sollevare per scoprire cosa si trova sotto: un armadio, una sedia, una scatola. Il testo è ridotto all'essenziale e serve principalmente da guida all'azione: "Dov'è Spot?", "Controlla sotto il cuscino", "E sotto il tappeto?". L'interazione proposta è semplice ma profondamente significativa per il primo sviluppo cognitivo: il bambino deve osservare, esplorare e attivare un gesto fisico, come ad esempio sollevare la linguetta, per poter proseguire nella storia. La suspense narrativa si costruisce proprio attraverso la scoperta, che non è solo visiva, ma anche emotiva: la felicità di trovare Spot alla fine diventa il risultato diretto dell'azione del bambino.

(I libri di Luca, 2021)



Fig. 1, pagina tratta da "Where's Spot?", Dads read too, 2019



Fig. 2, pagina tratta da "Press Here", n.d.

Un altro caso di grande successo è "Press Here" di Hervé Tullet, pubblicato nel 2011. Questo libro è spesso considerato un classico della letteratura interattiva per l'infanzia perché trasforma ogni pagina in un'esperienza dinamica e performativa. Le istruzioni non sono semplici comandi testuali, ma veri e propri inviti all'azione: "tocca il punto giallo", "sbatti il libro", "muovi la pagina". La magia di "Press Here" risiede nel fatto che il libro suggerisce cambiamenti visivi che il bambino è chiamato a immaginare, pur non essendo resi in tempo reale dalla stampa. Se il bambino tocca un punto giallo nella pagina, l'autore suggerisce che nella pagina successiva i cerchi saranno di più o si muoveranno. Qui l'interazione si spinge oltre il semplice gesto fisico: essa coinvolge l'immaginazione del bambino, che deve visualizzare il cambiamento suggerito da ogni istruzione. In questo modo, il libro crea un dialogo tra la pagina e la mente del lettore, dimostrando che anche l'interazione narrativa può basarsi su un patto implicito tra testo e immaginazione.

(Lara, 2020)

Una terza opera significativa è "The Very Hungry Caterpillar's Finger Puppet Book" di Eric Carle. Pur appartenendo a un filone diverso, questo libro è altamente interattivo poiché integra nella narrazione un elemento performativo: un burattino da dito a forma di bruco. Il bambino non solo legge la storia del bruco che mangia attraverso i giorni della settimana per trasformarsi in farfalla, ma è invitato a inserire il proprio dito nel burattino e animarlo mentre sfoglia le pagine.

L'interazione tra il corpo del bambino e la rappresentazione del protagonista crea un forte coinvolgimento identitario: il lettore non interpreta solo la narrazione, ma la incarna temporaneamente. Ogni pagina richiede un gesto coerente con la storia: toccare gli alimenti che il bruco consuma, seguire il percorso attraverso i giorni, accompagnare la metamorfosi. In questo modo, la narrazione non è più un evento da subire o da osservare, ma un'esperienza tattile e incarnata.

(Amazing Kids Books, 2024)

Un quarto esempio è "Don't Let the Pigeon Drive the Bus!" di Mo Willems.

Il libro si basa su un meccanismo di interazione linguistica ed empatica, dove il protagonista non si limita a chiedere qualcosa, ma "dialoga" con il lettore.

All'inizio, l'autobus è parcheggiato e l'autista si allontana, lasciando il lettore come unico responsabile della situazione. Subito compare il personaggio della piccione, che chiede insistentemente di poter guidare il bus. Il bambino è invitato a rispondere, sia mentalmente sia – nelle edizioni animate o nelle letture ad alta voce – anche fisicamente con espressioni e movimenti.

Anche se l'interazione non richiede gesti complessi o dispositivi fisici, essa esercita una pressione narrativa sul lettore: egli deve assumere una posizione, accettare o rifiutare la proposta del piccione, rispondere agli argomenti persuasive del personaggio.

La forza di questo libro consiste nel trasformare il lettore da osservatore a interlocutore diretto, mettendo in gioco la sua capacità di negoziazione, simpatia e decisione.

(Wikipedia, 2026)



Fig. 3, pagina tratta da "The Very Hungry Caterpillar's Finger Puppet Book", Baby Toys Review, 2016

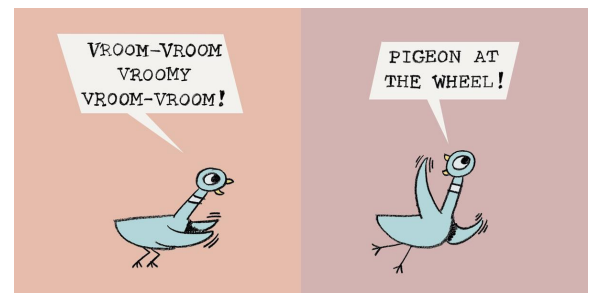
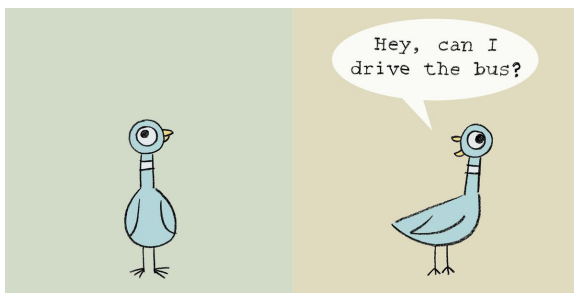


Fig. 4, 5, 6, pagine tratte da "Don't let the pigeon drive the bus!", Escape into Fiction, n.d.

Una categoria simile di libri interattivi la costituiscono le edizioni pop-up con elementi meccanici come "The Spider and the Fly: A Pop-Up Book of Classic Poems" che incorpora inserti 3D e parti mobili. In questi libri, la narrazione si costruisce anche attraverso la trasformazione dello spazio fisico del libro: aprire una pagina può far emergere un castello tridimensionale, sollevare una linguetta può fare muovere un personaggio o rivelare un dettaglio nascosto. Questi elementi meccanici non sono meri artifici estetici, ma agenti narrativi che richiedono al bambino di esplorare, implicano un'anticipazione delle conseguenze e trasformano l'atto della lettura in un'esperienza multi-direzionale. Le immagini non sono illustrazioni statiche, ma componenti dinamiche di un ambiente narrativo da scoprire.

(Wikipedia, 2026)



Fig. 7, pagina tratta da "The spider and the fly", Tony DiTerlizzi, 2001

Queste opere, pur appartenendo a contesti diversi e proponendo modalità di interazione differenti, condividono alcuni tratti fondamentali.

Innanzitutto, esse considerano la narrazione come un evento che prende forma attraverso l'azione del lettore. In ogni caso, è il gesto, fisico o mentale, che genera l'avanzamento dell'esperienza narrativa. Il bambino non segue passivamente una sequenza di parole, ma compie operazioni concrete, come sollevare, toccare, animare, rispondere, che producono significato all'interno della storia.

La narrazione interattiva si configura così come un dialogo tra testo e lettore, tra immagine e gesto, tra regola e interpretazione.

L'interazione proposta da questi libri non è mai fine a sé stessa, ma è sempre inserita in una struttura narrativa coerente.

In "Where's Spot?", il gesto di sollevare le alette è funzionale alla ricerca di Spot e alla costruzione della suspense; in "Press Here" le azioni suggerite si concatenano in una sequenza che stimola l'immaginazione e la curiosità; in "Don't Let the Pigeon Drive the Bus!", la risposta del lettore è parte integrante del senso umoristico e della relazione tra personaggio e fruitore. Anche i libri pop-up utilizzano la tridimensionalità non come espediente isolato, ma come elemento che arricchisce la rappresentazione del mondo narrativo. Infine, la partecipazione del bambino in questi libri non è soltanto cognitiva, ma anche emotiva.

Le azioni richieste producono una gratificazione immediata,

rinforzano l'autostima e consolidano la comprensione del testo. Il bambino che trova Spot,

che immagina i cambiamenti suggeriti dalle istruzioni di Tullet, o che decide come rispondere al piccione, sperimenta un senso di responsabilità che rafforza la propria relazione con la storia.

Questa esperienza emotiva e gratificante, è uno dei motivi per cui la narrazione interattiva per bambini ha un impatto così profondo: essa non soltanto insegna a leggere, ma insegna a partecipare alla narrazione.

Osservare questi esempi reali aiuta a comprendere come la narrazione interattiva, fin dai suoi primi incontri con le giovani menti, non sia un concetto astratto, ma una forma concreta di esperienza.

Questi libri non preparano soltanto il bambino ad affrontare narrazioni più complesse in età adulta, ma mostrano che l'interazione narrativa è una modalità di significazione che nasce con l'essere umano e che si sviluppa in connessione con le tecnologie e i media del proprio tempo. Date queste premesse, non sorprende che i principi che regolano l'interazione nei libri per l'infanzia siano in molti casi anticipatori di dinamiche narrative più complesse presenti nei media digitali.

Il gesto come elemento di avanzamento narrativo, l'uso dell'immagine come guida dell'azione, la relazione tra azione e significato, sono tutti elementi che ritroveremo nei videogiochi narrativi, anche se trasposti in contesti tecnologici diversi.

1.3

I libri-game

I libri-game rappresentano una delle forme più mature e consapevoli di letteratura interattiva sviluppatesi prima dell'avvento dei media digitali.

A differenza dei libri interattivi per l'infanzia, che introducono l'interazione in modo prevalentemente ludico e guidato, i libri-game formalizzano il concetto di scelta narrativa, trasformandolo in un vero e proprio sistema strutturato.

Con essi, la partecipazione del lettore non è più limitata a un gesto o a un'azione circoscritta, ma diventa il fulcro stesso dell'esperienza narrativa.

La nascita dei libri-game è generalmente collocata tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, in un contesto culturale caratterizzato da una crescente contaminazione tra letteratura, gioco e immaginazione fantastica. Questo periodo storico vede l'affermarsi di nuove forme di intrattenimento che mettono al centro il coinvolgimento attivo del pubblico, anticipando una sensibilità che diventerà dominante nei decenni successivi.

I libri-game emergono in un momento in cui il desiderio di partecipazione inizia a manifestarsi con forza anche all'interno dei media tradizionali.

La diffusione dei libri-game è rapida e trasversale. Essi raggiungono un pubblico ampio, in particolare adolescenti e giovani adulti, attratti dalla possibilità di vivere un'avventura in prima persona.

Il successo del genere è dovuto in gran parte alla sua capacità di combinare elementi narrativi e ludici in modo equilibrato. Il lettore non è più soltanto spettatore di eventi che accadono a

un protagonista distante, ma diventa egli stesso protagonista dell'azione.

Il "tu" narrativo, frequentemente utilizzato nei libri-game, rafforza questa immedesimazione, eliminando la distanza tra lettore e personaggio.

Dal punto di vista strutturale, i libri-game introducono un modello narrativo a bivi che rappresenta una vera e propria rivoluzione rispetto alla narrativa tradizionale. Ogni scelta apre una nuova possibilità, creando una rete di percorsi narrativi potenziali che non è soltanto un espediente formale, ma incide profondamente sul modo in cui la storia viene percepita e vissuta. Il lettore non attraversa il racconto in modo passivo, ma lo esplora come uno spazio, costruendo il proprio percorso attraverso decisioni successive.

Accanto alla struttura a bivi, molti libri-game introducono un sistema di regole che regola l'accesso a determinate parti della storia che possono includere la gestione di risorse, come punti vita o oggetti, oppure l'uso di elementi casuali, come il lancio di dadi.

In questo modo, la narrazione non dipende solo dalle scelte del lettore, ma anche da uno stato di gioco che evolve nel tempo. Il racconto diventa un sistema dinamico, in cui le decisioni hanno conseguenze a breve e lungo termine.

L'introduzione di un sistema di regole segna un passaggio fondamentale nella storia della narrazione interattiva. Per la prima volta, la storia non è soltanto ramificata, ma regolata. Il lettore deve tenere conto di variabili, pianificare le proprie azioni e accettare l'incertezza del risultato. Questo avvicina i libri-game al linguaggio del gioco vero e proprio, distinguendoli nettamente dalle precedenti forme di letteratura interattiva.

Un aspetto centrale dei libri-game è il rapporto tra scelta, fallimento e ripetizione. A differenza della narrativa tradizionale, in cui il fallimento è spesso un evento interno alla storia, nei libri-game il fallimento riguarda direttamente il lettore. Una scelta sbagliata può condurre a una conclusione negativa, alla morte del personaggio o a un vicolo cieco narrativo. Tuttavia, questo fallimento non è definitivo perché il lettore è incoraggiato a ricominciare, a tornare indietro, a esplorare alternative e in questo modo la ripetizione diventa così parte integrante dell'esperienza.

Questo meccanismo introduce una nuova concezione del tempo narrativo.

La storia non è più un flusso irreversibile, ma un sistema che può essere riavviato, esplorato e compreso attraverso tentativi successivi. Ogni fallimento contribuisce ad arricchire la conoscenza del sistema narrativo, permettendo al lettore di affinare le proprie strategie e di comprendere meglio le regole che governano il mondo di gioco. Il fallimento assume un valore formativo, trasformandosi da evento negativo a strumento di apprendimento.

La ripetizione, nei libri-game, non è percepita come una debolezza narrativa, ma come una caratteristica strutturale.

La possibilità di rileggere, di tornare sui propri passi e di esplorare nuove diramazioni rende l'esperienza profondamente diversa da quella offerta dalla narrativa lineare. Il lettore sviluppa una relazione più complessa con il testo, che non viene consumato una sola volta, ma abitato e sperimentato nel tempo. Dal punto di vista emotivo, questo modello produce un coinvolgimento intenso. Le scelte non sono mai neutre, poiché il lettore sa che esse possono avere conseguenze significative.

La tensione narrativa non deriva soltanto dagli eventi raccontati, ma dall'anticipazione delle conseguenze delle proprie decisioni. Ogni bivio rappresenta un momento di responsabilità, in cui il lettore deve valutare rischi e benefici, spesso con informazioni incomplete e questo senso di incertezza contribuisce a rendere l'esperienza più immersiva e personale. I libri-game stabiliscono inoltre una relazione particolare tra autore e lettore. L'autore non si limita a raccontare una storia, ma progetta un sistema di possibilità. Il suo ruolo si avvicina a quello di un designer, chiamato a prevedere comportamenti, a bilanciare difficoltà e a costruire un mondo coerente nonostante la frammentazione narrativa. Il lettore, dal canto suo, accetta implicitamente questo sistema e si impegna a esplorarlo, diventando un co-autore dell'esperienza.

Questa concezione sistemica della narrazione trova un parallelo diretto nei giochi di ruolo cartacei, con cui i libri-game condividono numerosi elementi.

Non è un caso che i libri-game emergano nello stesso periodo in cui si diffondono giochi come Dungeons & Dragons.

Entrambi i fenomeni rispondono a un bisogno simile: vivere storie non come spettatori, ma come protagonisti attivi.

Nei giochi di ruolo, il giocatore interpreta un personaggio all'interno di un mondo immaginario regolato da norme condivise; nei libri-game, il lettore assume un ruolo analogo, seppur all'interno di una struttura più rigida.

Le connessioni tra libri-game e giochi di ruolo cartacei sono molteplici.

Entrambi utilizzano sistemi di regole per simulare azioni e conseguenze, entrambi valorizzano l'immaginazione del partecipante e entrambi introducono una dimensione di rischio e incertezza.

Tuttavia, mentre nei giochi di ruolo la storia emerge in modo collaborativo e imprevedibile, nei libri-game essa è interamente predefinita dall'autore.

Questo rende i libri-game una forma intermedia tra la narrativa tradizionale e il gioco di ruolo, un ponte tra due modalità diverse di costruzione del racconto.

Un altro elemento di continuità è rappresentato dall'uso di statistiche e caratteristiche del personaggio.

In molte serie di libri-game, il lettore è invitato a creare il proprio personaggio, assegnando punti a diverse abilità.

Queste scelte iniziali influenzano l'accesso a determinati percorsi narrativi, introducendo una personalizzazione dell'esperienza che rafforza l'identificazione con il protagonista. Anche in questo caso, il libro-game anticipa dinamiche che diventeranno centrali nei videogiochi di ruolo.

La presenza di regole e sistemi numerici non impoverisce la narrazione, ma ne arricchisce la complessità e il lettore deve integrare informazioni narrative e meccaniche, sviluppando una comprensione più profonda del mondo di gioco. La storia non è soltanto raccontata, ma simulata, approccio che contribuisce a creare un senso di coerenza interna, rendendo il mondo narrativo credibile e consistente. Dal punto di vista teorico, i libri-game mettono in discussione la distinzione tradizionale tra letteratura e gioco. Essi dimostrano che la narrazione può essere strutturata come un sistema interattivo senza perdere la propria forza espressiva. Anzi, in molti casi, la possibilità di scelta e di fallimento rende la storia più intensa, poiché il lettore è emotivamente coinvolto nelle conseguenze delle proprie azioni.

Un aspetto interessante è il modo in cui i libri-game gestiscono la libertà del lettore. Sebbene le possibilità siano numerose, esse rimangono sempre limitate dalla struttura del testo. Il lettore può scegliere solo tra le opzioni previste dall'autore, e non può mai uscire completamente dal sistema. Tuttavia, questa limitazione non viene percepita come una restrizione, ma come una condizione necessaria per l'esistenza dell'esperienza stessa. La libertà è significativa proprio perché è situata all'interno di confini chiari. Questa tensione tra libertà e controllo sarà una delle questioni centrali anche nei videogiochi narrativi, dove il giocatore è spesso posto di fronte a un'illusione di libertà costruita attraverso sistemi complessi. I libri-game rappresentano quindi un laboratorio ideale per osservare come le scelte possano essere progettate in modo da risultare significative pur all'interno di una struttura chiusa. La loro connessione con i giochi di ruolo cartacei evidenzia come la narrazione interattiva sia il risultato di una convergenza tra letteratura, gioco e immaginazione condivisa. Comprendere il funzionamento dei libri-game significa quindi comprendere uno dei passaggi chiave che conducono dalla narrazione scritta al videogioco narrativo. Essi non sono semplicemente un fenomeno storico o una curiosità editoriale, ma un momento cruciale nella ridefinizione del ruolo del lettore e del modo in cui le storie possono essere vissute.

(Jonny Fontana, 2021; Demoela, 2024)

Nel panorama dei libri-game, alcuni titoli e collane hanno avuto un ruolo determinante nel definire le caratteristiche del genere e nel fissarne i modelli strutturali, diventando punti di riferimento imprescindibili per ogni analisi storica della narrativa interattiva. Queste opere non solo hanno avuto un grande successo editoriale, ma hanno anche contribuito a codificare le modalità attraverso cui il lettore interagisce con il testo, anticipando dinamiche che saranno poi riprese e sviluppate nei giochi di ruolo cartacei e nei videogiochi narrativi.

Uno dei casi più emblematici è la collana "Choose Your Own Adventure", creata da Edward Packard e R.A. Montgomery a partire dal 1979. Questa serie rappresenta per molti il primo contatto con la narrativa a bivi e ha avuto una diffusione capillare a livello internazionale. I libri della collana sono caratterizzati da una struttura relativamente semplice: la storia è suddivisa in paragrafi numerati, e al termine di ciascun segmento il lettore è chiamato a scegliere come proseguire, venendo indirizzato a un altro paragrafo specifico. Le trame spaziano dall'avventura al mistero, dalla fantascienza al realismo, ma condividono tutte l'uso della seconda persona singolare, che rafforza l'immedesimazione del lettore nel protagonista.

L'interazione in Choose Your Own Adventure è basata esclusivamente sulla scelta narrativa. Non sono presenti sistemi di regole complessi, statistiche o elementi casuali: il lettore interagisce attraverso decisioni testuali che determinano il percorso della storia. Questa semplicità è uno dei motivi del successo della collana, poiché rende l'esperienza accessibile anche a lettori giovani o privi di esperienza ludica. Allo stesso tempo, la presenza di finali multipli incoraggia la rilettura e l'esplorazione delle possibilità narrative, introducendo il concetto di rigiocabilità in un contesto puramente letterario.

(Wikipedia, 2025)

Un'evoluzione significativa del genere si trova nella serie "Fighting Fantasy", creata da Steve Jackson e Ian Livingstone nei primi anni Ottanta. A differenza di "Choose Your Own Adventure", questi libri introducono un sistema di regole ispirato ai giochi di ruolo cartacei. Il lettore deve creare il proprio personaggio, assegnando valori a caratteristiche come abilità, resistenza e fortuna, e utilizzare dadi per risolvere combattimenti e situazioni di rischio. Il contenuto narrativo è fortemente orientato al fantasy, con mondi immaginari dettagliati, dungeon da esplorare e creature da affrontare.

L'interazione in "Fighting Fantasy" non si limita alla scelta narrativa, ma include una dimensione strategica e probabilistica. Il lettore deve gestire risorse, valutare rischi e accettare l'incertezza del risultato. Il fallimento è una componente centrale dell'esperienza: una scelta sbagliata o un tiro di dado sfortunato possono portare alla morte del personaggio. Tuttavia, come già osservato nel capitolo precedente, questo fallimento non interrompe definitivamente l'esperienza, ma invita alla ripetizione e all'apprendimento. Il lettore è spinto a comprendere meglio il sistema di gioco, a memorizzare percorsi e a sviluppare strategie più efficaci.

(Wikipedia, 2026)

Un altro esempio fondamentale è la collana "Lupo Solitario" (Lone Wolf), scritta da Joe Dever a partire dal 1984. Questa serie rappresenta uno dei tentativi più ambiziosi di costruire un universo narrativo coerente attraverso libri-game. A differenza di altre collane, "Lupo Solitario" propone una storia che si sviluppa su più volumi, mantenendo una continuità narrativa e ludica. Il lettore interpreta il ruolo di un giovane guerriero appartenente a un ordine monastico, impegnato a combattere le forze del male in un mondo fantasy complesso e articolato.

L'interazione in "Lupo Solitario" è particolarmente interessante perché combina scelta narrativa, gestione delle risorse e progressione del personaggio. Le decisioni prese in un volume possono avere conseguenze nei successivi, e le abilità acquisite vengono mantenute nel tempo. Questo crea un senso di continuità e di investimento a lungo termine, rafforzando l'identificazione del lettore con il protagonista. Il libro-game diventa così non solo un'esperienza episodica, ma un percorso narrativo esteso, simile a una campagna di gioco di ruolo.

Dal punto di vista delle funzionalità, "Lupo Solitario" introduce meccanismi che anticipano chiaramente i videogiochi di ruolo, come l'inventario persistente, l'evoluzione delle abilità e la possibilità di affrontare la stessa situazione in modi diversi a seconda delle competenze possedute. Il lettore non è semplicemente chiamato a scegliere tra opzioni predefinite, ma a costruire gradualmente il proprio stile di gioco, rendendo ogni percorso narrativo unico.

(Wikipedia, 2025)

Un ulteriore esempio significativo è "Sorcery!", sempre di Steve Jackson, che si distingue per una struttura ancora più complessa e aperta. Ambientata in un mondo fantasy ispirato a "Fighting Fantasy", questa serie consente al lettore di affrontare le stesse situazioni con approcci diversi, utilizzando incantesimi, oggetti o strategie alternative.

La mappa del mondo è relativamente aperta, e il lettore può scegliere quali luoghi esplorare e in quale ordine, creando una sensazione di libertà maggiore rispetto ad altri libri-game più lineari.

L'interazione in "Sorcery!" si basa su una combinazione di scelta narrativa, pianificazione strategica e memoria. Il lettore è spesso ricompensato per la conoscenza acquisita in letture precedenti, poiché ricordare informazioni o percorsi può facilitare il superamento di ostacoli futuri. Questo rafforza il legame tra ripetizione e apprendimento, rendendo l'esperienza progressivamente più profonda e articolata.

(Wikipedia, 2024)

Analizzando questi esempi, emerge chiaramente come i libri-game abbiano progressivamente ampliato le modalità di interazione offerte al lettore. Dalla semplice scelta testuale di "Choose Your Own Adventure" si passa a sistemi sempre più complessi, che includono regole, risorse, casualità e progressione. Ogni funzionalità introdotta non è fine a sé stessa, ma contribuisce a rafforzare il coinvolgimento del lettore e la credibilità del mondo narrativo. Un elemento comune a tutti questi libri-game è il modo in cui essi responsabilizzano il lettore. Le decisioni hanno conseguenze, spesso irreversibili all'interno di una singola partita, e il lettore deve accettare gli esiti delle proprie scelte. Questo senso di responsabilità è uno degli aspetti più innovativi del genere, poiché trasforma la narrazione in un'esperienza etica oltre che ludica. Il lettore non assiste semplicemente agli eventi, ma ne è in parte responsabile. Inoltre, questi libri-game mostrano come l'interazione narrativa possa essere progettata su diversi livelli. In alcuni casi, l'interazione è prevalentemente cognitiva, basata sulla scelta e sulla comprensione del testo; in altri, è strategica e sistemica, richiedendo la gestione di risorse e la pianificazione a lungo termine. Questa varietà dimostra la flessibilità del formato e la sua capacità di adattarsi a diversi tipi di pubblico ed esperienze. I libri-game che hanno segnato la storia del genere non sono solo prodotti editoriali di successo, ma veri e propri esperimenti narrativi che hanno contribuito a ridefinire il ruolo del lettore. Attraverso strutture a bivi, sistemi di regole e meccanismi di fallimento e ripetizione, essi hanno trasformato la lettura in un'esperienza interattiva complessa e coinvolgente. Analizzarli significa comprendere uno dei passaggi fondamentali che conducono dalla narrazione tradizionale al videogioco narrativo, evidenziando come molte delle dinamiche oggi considerate tipiche del medium videoludico abbiano in realtà radici profonde nella letteratura interattiva.

1.4

Le sperimentazioni letterarie non lineari

Nel percorso di analisi della partecipazione del lettore all'interno della narrazione, le sperimentazioni letterarie non lineari rappresentano un passaggio fondamentale. Se la letteratura interattiva e i libri-game rendono esplicita la possibilità di scelta attraverso meccanismi strutturati e dichiaratamente ludici, la narrativa non lineare sviluppata in ambito letterario agisce su un piano più sottile, spesso privo di regole codificate, ma non per questo meno radicale. In questi casi, l'interazione non è mediata da sistemi di gioco, bensì affidata alla responsabilità interpretativa del lettore, che diventa chiamato a costruire il senso del testo attraverso percorsi di lettura alternativi, frammentazioni narrative e strutture aperte.

La narrativa non lineare nasce come risposta critica alla concezione tradizionale del romanzo ottocentesco, fondato su una progressione causale, cronologica e coerente degli eventi.

A partire dal Novecento, numerosi autori iniziano a mettere in discussione l'idea di una storia unica, stabile e oggettiva, proponendo testi che riflettono la complessità dell'esperienza umana, la frammentazione della coscienza e l'impossibilità di una verità narrativa assoluta. In questo contesto, la non linearità diventa uno strumento formale e concettuale per coinvolgere attivamente il lettore, che non può più limitarsi a seguire passivamente il flusso del racconto.

A differenza dei libri-game, in cui la scelta è esplicita e guidata, la narrativa non lineare letteraria affida al lettore una libertà meno visibile ma più profonda.

Non viene indicato cosa fare o quale percorso seguire; è il lettore stesso a decidere come attraversare il testo, in che ordine leggere i capitoli, quali connessioni stabilire tra i frammenti narrativi. Questa forma di interazione non è immediatamente riconoscibile come "gioco", ma produce un coinvolgimento cognitivo e interpretativo altrettanto intenso.

Uno degli elementi centrali di queste sperimentazioni è la frammentazione del racconto. Il testo non si presenta come un continuum narrativo lineare, ma come un insieme di parti che possono essere lette in modi diversi. Tale frammentazione riflette una visione del mondo instabile e soggettiva, in cui il significato non è dato una volta per tutte, ma emerge dall'atto della lettura. Il lettore diventa così una sorta di montatore del racconto, chiamato a ricomporre i frammenti secondo un proprio ordine e una propria logica. In questo senso, la narrativa non lineare anticipa molte delle dinamiche che saranno poi centrali nei media interattivi, in particolare nei videogiochi narrativi. L'idea che il significato emerga dall'interazione, che l'esperienza sia diversa per ogni fruitore e che non esista un unico percorso "corretto" sono elementi che trovano nelle sperimentazioni letterarie non lineari una delle loro prime formulazioni mature.

È con "Rayuela" di Julio Cortázar che la non linearità assume una forma sistematica e programmatica, diventando il fulcro stesso dell'opera.

Pubblicato nel 1963, "Rayuela" rappresenta uno dei casi più emblematici di narrativa non lineare del Novecento e un punto di riferimento imprescindibile per qualsiasi discorso sull'interazione in letteratura.

Fin dalla sua struttura, il romanzo si presenta come un'opera aperta, che rifiuta una modalità di lettura unica e prescrittiva. Cortázar propone esplicitamente al lettore due possibili percorsi: una lettura tradizionale, lineare, che segue i capitoli dall'inizio alla fine, e una lettura "a salti", che invita a seguire un ordine alternativo indicato dall'autore stesso, attraversando il testo in modo non sequenziale. Questa scelta strutturale è già di per sé rivoluzionaria, poiché trasferisce una parte significativa del controllo narrativo al lettore.

La decisione su come leggere "Rayuela" non è marginale, ma incide profondamente sull'esperienza dell'opera e sulla costruzione del suo significato.

Ogni percorso produce una diversa percezione dei personaggi, dei temi e delle relazioni tra gli eventi, rendendo il romanzo una sorta di spazio narrativo esplorabile.

Il titolo stesso, "Rayuela" (Il gioco del mondo), rimanda a un gioco infantile basato sul salto tra caselle numerate, evocando l'idea di un movimento non lineare, di un percorso che non segue una progressione continua ma procede per balzi. Questa metafora ludica non è casuale: il romanzo invita il lettore a

"giocare" con il testo, a sperimentare diversi percorsi e a costruire attivamente la propria esperienza di lettura.

Dal punto di vista tematico, "Rayuela" racconta la storia di Horacio Oliveira, intellettuale argentino a Parigi, e del suo rapporto con la Maga, figura enigmatica e sfuggente. Tuttavia, la trama tradizionale è solo uno degli strati dell'opera. Il romanzo è attraversato da riflessioni filosofiche, digressioni, frammenti saggistici e momenti di metanarrazione che interrompono continuamente il flusso narrativo. Questi elementi contribuiscono a destabilizzare il lettore, costringendolo a interrogarsi non solo sulla storia, ma sul senso stesso del raccontare.

La frammentazione del racconto in "Rayuela" non è quindi solo formale, ma concettuale. Cortázar mette in scena l'impossibilità di una narrazione totalizzante, proponendo invece un testo che riflette la frammentazione dell'esperienza moderna. Il lettore, chiamato a scegliere come procedere, diventa co-autore dell'opera, responsabile della costruzione del significato. Questa responsabilità non è mai semplice o rassicurante: l'assenza di un percorso univoco può generare smarrimento, frustrazione, ma anche una profonda sensazione di libertà.

In questo senso, "Rayuela" anticipa molte delle questioni che saranno centrali nella riflessione sulla narrazione interattiva. Il romanzo mostra come la libertà del fruitore non sia necessariamente sinonimo di piacere immediato, ma comporti un carico cognitivo ed emotivo significativo. Il lettore deve accettare l'incertezza, la mancanza di una chiusura definitiva, l'idea che il senso sia sempre parziale e provvisorio.

Un altro aspetto fondamentale di "Rayuela" è la sua dimensione metanarrativa.

Cortázar riflette costantemente sul ruolo del lettore, sull'atto della lettura e sulla natura del romanzo. In questo modo, l'opera non si limita a essere non lineare, ma tematizza la non linearità stessa, rendendo il lettore consapevole del proprio ruolo attivo, elemento chiave anche nei media interattivi contemporanei, in cui il giocatore è spesso chiamato a riflettere sulle proprie scelte e sul loro significato.

La relazione tra "Rayuela" e i videogiochi narrativi si basa sull'idea di un'opera che non si esaurisce in una singola fruizione, che invita all'esplorazione e alla rilettura, e che costruisce il proprio senso attraverso l'interazione del fruitore, è centrale sia nel romanzo di Cortázar sia in molte esperienze videoludiche contemporanee. In entrambi i casi, la narrazione diventa uno spazio di possibilità piuttosto che una sequenza chiusa di eventi.

(Kobo writing life, 2025; Taverni, G., & Taverni, G., 2024)

CAPITOLO 2

L'interazione tra narrazione e supporto tecnologico

Dalla narrazione letteraria alla narrazione videoludica, il ruolo del supporto tecnologico assume un'importanza centrale. Se nei capitoli precedenti l'interazione era affidata prevalentemente alla struttura del testo e alla partecipazione cognitiva del lettore, con l'evoluzione dei media audiovisivi il racconto inizia a essere influenzato in modo sempre più determinante dal mezzo che lo veicola. La tecnologia non si limita più a fungere da supporto neutro, ma diventa un elemento attivo nella definizione delle possibilità narrative, dei limiti dell'interazione e delle modalità di coinvolgimento del fruitore. L'interazione tra narrazione e supporto tecnologico nasce dal tentativo di superare la passività tipica dei media audiovisivi tradizionali, in particolare del cinema e della televisione. Questi media, pur avendo sviluppato forme narrative estremamente complesse e coinvolgenti, mantengono una struttura fondamentalmente unidirezionale: lo spettatore osserva una sequenza di eventi senza poter intervenire sul loro svolgimento. A partire dalla seconda metà del Novecento, con la diffusione di nuove tecnologie di riproduzione e archiviazione audiovisiva, emerge l'esigenza di esplorare modalità alternative di fruizione, in cui allo spettatore venga riconosciuto un ruolo più attivo.

Questo passaggio non avviene in modo improvviso, ma attraverso una serie di sperimentazioni che si collocano in una zona di confine tra cinema, gioco e interazione. L'obiettivo non è ancora quello di creare un vero e proprio sistema ludico, ma di introdurre elementi di scelta all'interno di un'esperienza narrativa audiovisiva. In questo contesto, il supporto

tecnologico diventa il principale fattore abilitante: senza la possibilità di accedere rapidamente a contenuti diversi, di memorizzare percorsi alternativi o di rispondere a input dell'utente, l'interazione resterebbe puramente teorica. Il passaggio dal libro al supporto audiovisivo segna quindi un cambiamento profondo nel rapporto tra narrazione e fruitore. Mentre nella letteratura la scelta è spesso implicita e affidata all'interpretazione, nei media audiovisivi l'interazione deve essere necessariamente esplicitata e mediata da un'interfaccia. Il lettore diventa spettatore-utente, chiamato a intervenire attraverso dispositivi esterni al racconto, come telecomandi, pulsanti o menu di selezione. Questa trasformazione comporta una ridefinizione del concetto stesso di partecipazione: l'interazione non è più soltanto mentale, ma anche fisica e procedurale.

Uno degli aspetti più rilevanti di questa fase di sperimentazione è la tensione costante tra controllo autoriale e libertà dell'utente. Il cinema tradizionale si fonda su una forte centralità dell'autore, che decide tempi, inquadrature, ritmo e sviluppo narrativo. L'introduzione dell'interazione mette in crisi questo modello, costringendo autori e produttori a confrontarsi con la possibilità che il pubblico interrompa, modifichi o riorienti il flusso del racconto.

Il supporto tecnologico diventa quindi uno spazio di negoziazione tra queste due istanze, spesso con risultati ambigui e contraddittori.

In questo contesto si collocano le prime forme di narrazione audiovisiva interattiva, che trovano nei LaserDisc e successivamente nei DVD i loro principali strumenti di sperimentazione. Questi supporti consentono per la prima volta un accesso non lineare ai contenuti audiovisivi, permettendo salti tra scene, riproduzioni selettive e, in alcuni casi, vere e proprie biforcazioni narrative. Tuttavia, le possibilità offerte dalla tecnologia restano limitate, sia dal punto di vista tecnico sia da quello concettuale. Prima di approfondire i casi specifici dei LaserDisc e dei DVD interattivi, è importante sottolineare come queste sperimentazioni non nascano in un vuoto culturale. Esse si inseriscono in un clima di crescente interesse per l'interattività, alimentato anche dallo sviluppo dei primi videogiochi e dei computer domestici. Tuttavia, a differenza dei videogiochi, che fin dalle origini si fondano su un'interazione sistematica e continua, le forme audiovisive interattive mantengono una struttura fondamentalmente lineare, alla quale vengono aggiunti punti di scelta circoscritti. Il LaserDisc rappresenta uno dei primi supporti tecnologici a rendere concretamente possibile questo tipo di sperimentazione. Introdotto alla fine degli anni Settanta, il LaserDisc consente una qualità video superiore rispetto ai supporti analogici precedenti e, soprattutto, un accesso diretto alle singole tracce del disco. Questa caratteristica apre la strada a forme di narrazione ramificata, in cui l'utente può selezionare diverse sequenze video in base alle proprie scelte.

Tuttavia, l'interazione resta fortemente guidata e limitata a momenti specifici, senza incidere realmente sulla struttura profonda del racconto.

Un caso emblematico di utilizzo del LaserDisc in chiave narrativa è "Dragon's Lair", che verrà analizzato nel sottocapitolo successivo. In questo titolo, l'interazione si manifesta sotto forma di input rapidi richiesti allo spettatore, che deve reagire correttamente per proseguire la storia. Sebbene l'esperienza venga spesso ricordata come uno dei primi esempi di videogioco cinematografico, essa rivela chiaramente i limiti dell'interazione mediata da supporto audiovisivo: la scelta non modifica la storia, ma determina semplicemente il successo o il fallimento del fruitore.

Con l'avvento dei DVD, alla fine degli anni Novanta, le possibilità di interazione aumentano leggermente. I DVD interattivi introducono menu complessi, contenuti extra, finali alternativi e, in alcuni casi, percorsi narrativi multipli in cui l'utente sceglie tra opzioni predefinite, ma non può influenzare in modo dinamico lo sviluppo della narrazione.

Un esempio spesso citato è "Bandersnatch di Black Mirror", che pur essendo distribuito in streaming e non su DVD, eredita molte delle logiche di interazione sviluppate in questa fase. Le scelte offerte allo spettatore sono esplicite e frequenti, ma conducono a un numero limitato di percorsi, spesso convergenti. Questo tipo di interazione, pur innovativo dal punto di vista formale, mette in evidenza la difficoltà di conciliare una narrazione audiovisiva di qualità con una reale libertà del fruitore.

Ciò che accomuna tutte queste sperimentazioni è la difficoltà di superare la natura intrinsecamente passiva del medium audiovisivo. A differenza del testo scritto, che lascia ampi spazi di immaginazione, e del videogioco, che si fonda su sistemi interattivi complessi, il cinema e il video registrato sono vincolati a una sequenza di immagini predeterminate. Il supporto tecnologico può facilitare l'accesso a queste sequenze, ma non può trasformarle radicalmente senza rinunciare alla loro natura cinematografica.

In questo senso, l'interazione tra narrazione e supporto tecnologico in ambito audiovisivo rappresenta una fase di transizione fondamentale. Pur non riuscendo a realizzare pienamente le promesse dell'interattività, queste esperienze hanno contribuito a ridefinire il ruolo del fruitore, preparando il terreno per forme narrative più mature e consapevoli. Il passaggio dal supporto audiovisivo al videogioco non avviene per sostituzione, ma per evoluzione: le limitazioni incontrate nei DVD interattivi e nei LaserDisc evidenziano la necessità di un medium nativamente interattivo, capace di integrare narrazione e scelta in modo organico.

(AIB studi, n.d.; Wikipedia, 2025-2026;

2.1

La sperimentazione cinematografica con l'interazione

L'introduzione del DVD come supporto di distribuzione audiovisiva segna un momento cruciale nel rapporto tra narrazione e interazione. A differenza dei formati precedenti, come la videocassetta VHS, il DVD consente per la prima volta un accesso diretto e non lineare ai contenuti, permettendo allo spettatore di navigare tra scene, capitoli e materiali extra attraverso menù interattivi.

Questa caratteristica tecnologica apre nuove possibilità espressive e alimenta l'idea di una narrazione cinematografica potenzialmente modificabile dall'utente, ponendo le basi per una serie di sperimentazioni che mirano a superare la tradizionale passività dello spettatore. Il DVD nasce in un contesto culturale in cui l'interattività è già percepita come un valore aggiunto. La diffusione dei computer personali, dei videogiochi domestici e di internet contribuisce a ridefinire le aspettative del pubblico, che inizia a desiderare un rapporto più attivo con i contenuti medialti. In questo scenario, il cinema e l'audiovisivo si confrontano con la necessità di rinnovare le proprie forme narrative, esplorando modalità che consentano allo spettatore di intervenire, seppur in modo limitato, sul flusso del racconto.

Dal punto di vista tecnico, introduce una struttura basata su capitoli, menu e collegamenti ipertestuali che ricordano, in forma embrionale, la logica della navigazione digitale. Questa struttura rende possibile l'inserimento di scelte narrative, come la selezione di scene alternative, finali multipli o punti di vista diversi.

Tuttavia, a differenza dei videogiochi, l'interazione nei DVD rimane episodica e circoscritta, priva di un sistema di regole dinamico che reagisca in modo continuo alle azioni dell'utente.

La sperimentazione cinematografica con l'interazione attraverso il DVD si sviluppa principalmente lungo due direzioni. Da un lato, vi sono contenuti extra e materiali supplementari, che ampliano l'universo narrativo senza modificarne la struttura principale. Dall'altro, emergono tentativi più ambiziosi di introdurre vere e proprie biforcazioni narrative, in cui lo spettatore è chiamato a scegliere come proseguire la storia. È in quest'ultima direzione che il DVD cerca di avvicinarsi a una forma di narrazione interattiva più profonda, pur senza riuscire a superare i limiti intrinseci del medium.

Uno degli aspetti più interessanti di queste sperimentazioni è il modo in cui ridefiniscono il ruolo dello spettatore. Il fruitore non è più soltanto colui che assiste allo svolgersi degli eventi, ma diventa un utente chiamato a prendere decisioni esplicite. Tuttavia, questa partecipazione rimane fortemente mediata dall'interfaccia: l'interazione avviene attraverso menu che interrompono il flusso narrativo, richiedendo una scelta consapevole e spesso estranea al linguaggio cinematografico.

Il risultato è una fruizione frammentata, in cui il coinvolgimento emotivo può essere messo in discussione proprio nel momento in cui si chiede allo spettatore di intervenire.

Dal punto di vista narrativo, sottolineano una tensione costante tra linearità e scelta. Il cinema tradizionale si fonda su un controllo rigoroso del ritmo, del montaggio e della costruzione della tensione emotiva. L'introduzione della scelta rischia di compromettere questi elementi, poiché ogni biforcazione narrativa deve essere prevista e realizzata in anticipo, moltiplicando i percorsi possibili senza poterli adattare dinamicamente al comportamento dell'utente. Di conseguenza, le scelte offerte sono spesso limitate e conducono a percorsi che tendono a convergere, riducendo l'impatto reale dell'interazione. Un altro limite significativo riguarda la natura irreversibile o reversibile delle scelte. Lo spettatore può quasi sempre tornare indietro, rivedere una scena o esplorare un percorso alternativo senza conseguenze permanenti. Questo aspetto riduce il peso emotivo delle decisioni e le avvicina più a una logica di esplorazione che a una vera assunzione di responsabilità narrativa. A differenza dei videogiochi, in cui la scelta può influenzare in modo duraturo lo stato del mondo di gioco, nel DVD l'interazione rimane esterna al racconto, priva di una memoria sistemica. Nonostante questi limiti, i DVD interattivi rappresentano un passaggio fondamentale nella storia dell'interazione narrativa.

Essi dimostrano che il pubblico è disposto ad accettare un ruolo più attivo e che la narrazione audiovisiva può essere concepita come uno spazio di possibilità, piuttosto che come una sequenza fissa di eventi. Allo stesso tempo, mettono in luce le difficoltà di integrare l'interazione in un medium che non è nato per essere interattivo, evidenziando la necessità di un linguaggio narrativo specifico.

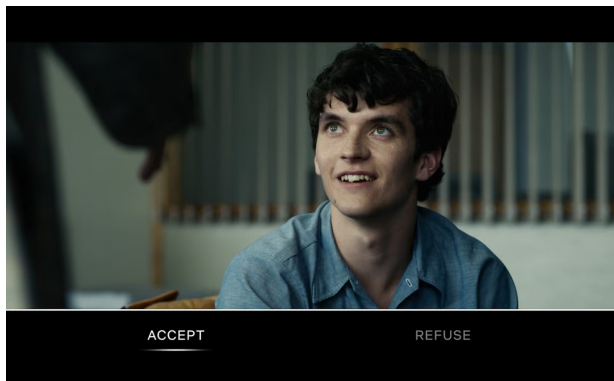


Fig. 7, Bandersnatch, The Guardian, 2019

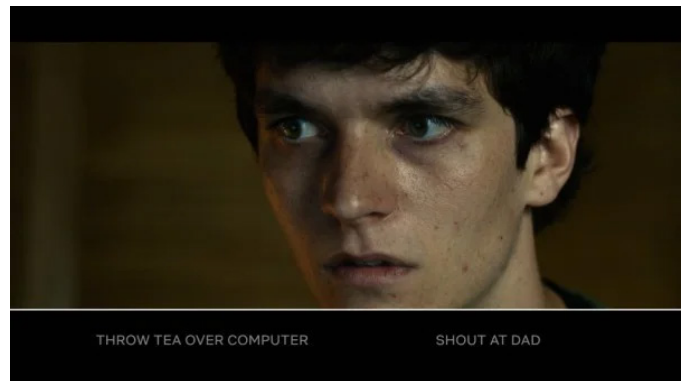


Fig. 8, Bandersnatch, IGN, 2018

Un esempio particolarmente significativo, seppur successivo al periodo di massimo utilizzo dei DVD, è quello di "Black Mirror: Bandersnatch".

Pur essendo distribuito in streaming, questo prodotto eredita molte delle logiche dei DVD interattivi, proponendo allo spettatore una serie di scelte che influenzano lo sviluppo della storia. L'esperienza mette in evidenza sia le potenzialità sia i limiti di questo approccio: da un lato, la possibilità di esplorare percorsi alternativi aumenta il coinvolgimento; dall'altro, la struttura a scelte multiple rivela rapidamente la propria artificialità, mostrando come la libertà offerta sia in realtà circoscritta e spesso illusoria. Il caso di "Bandersnatch" conferma una tendenza già evidente nei DVD interattivi: l'interazione cinematografica funziona meglio come dispositivo riflessivo che come sistema narrativo pienamente efficace. La consapevolezza delle scelte, il confronto con le conseguenze e la possibilità di esplorare i limiti del libero arbitrio diventano temi centrali, più che strumenti per costruire una storia realmente personalizzata.

In questo senso, l'interattività non sostituisce la narrazione tradizionale, ma la mette in discussione, rendendo visibile il meccanismo che la sostiene.

I DVD interattivi rappresentano una fase di sperimentazione fondamentale nel percorso che conduce alla narrazione videoludica. Essi costituiscono un tentativo sincero, ma strutturalmente limitato, dati i costi di produzione di gran lunga maggiori rispetto a un normale film, di introdurre l'interazione in un contesto cinematografico.

Le difficoltà incontrate da queste forme narrative non ne riducono l'importanza storica, ma anzi ne chiariscono il valore come momento di transizione. Analizzare i DVD interattivi significa comprendere perché il videogioco, in quanto medium nativamente interattivo, sia riuscito là dove il cinema interattivo ha incontrato ostacoli insormontabili.

(V. Media, 2021; Pizzuto, 2022; Wikipedia, 2026)

Un primo esempio significativo è rappresentato da "Dragonheart: Interactive DVD Game" del 2000. In questo caso, il DVD offriva una modalità di fruizione interattiva legata alla storia del film "Dragonheart", consentendo agli utenti di prendere decisioni per il protagonista in determinati punti chiave della narrazione. Lo spettatore poteva scegliere tra diverse azioni, che determinavano come si sviluppava una scena successiva, e ricevere immediatamente feedback sugli esiti delle proprie scelte.

Il contenuto era integrato con animazioni e sequenze cinematografiche tratte dal film, mentre il menu interattivo permetteva di esplorare informazioni aggiuntive sui personaggi e sul mondo narrativo. La ricezione da parte del pubblico fu mista: molti apprezzarono la novità e la possibilità di "entrare" nella storia, mentre altri evidenziarono la limitata libertà effettiva e la sensazione che le scelte fossero comunque preconfezionate, offrendo solo un'illusione di interattività. Questo caso è emblematico del compromesso tipico dei DVD interattivi: un'esperienza più coinvolgente rispetto alla visione lineare, ma ancora vincolata alle possibilità del medium.

(Wikipedia, 2025)



Fig. 9, Istruzioni sul retro della confezione, Emporio di Milo, n.d.

Un secondo esempio è "Il Re Leone: Libro Animato Interattivo" del 2002, destinato principalmente a un pubblico giovane. Qui l'interazione era centrata sul coinvolgimento cognitivo e didattico: il DVD permetteva ai bambini di scegliere quali scene visualizzare, di partecipare a giochi di memoria e risolvere piccoli enigmi legati alla trama, oltre a esplorare contenuti educativi come testi e illustrazioni animate.

L'interfaccia era progettata in modo da integrare immagini, musica e testo, stimolando la percezione visiva e auditiva dei bambini. In questo caso, la partecipazione non era finalizzata a modificare la storia principale, ma a rendere più attivo il processo di fruizione, favorendo l'apprendimento, come ad esempio attraverso spiegazioni di alcune parole sconosciute.

La ricezione del pubblico fu molto positiva: i genitori apprezzarono l'aspetto educativo e la capacità del DVD di intrattenere in modo interattivo, mentre i bambini venivano naturalmente guidati a esplorare la narrazione attraverso giochi, quiz e scelte semplici.

(Andrea Pannocchia, 2023)

Un terzo caso particolarmente rilevante è rappresentato da "I'm Your Man: Interactive DVD" del 2001, un esperimento cinematografico orientato a un pubblico adulto. Il film, un thriller con elementi romantici e comici, offriva sequenze alternative in cui lo spettatore poteva scegliere come il protagonista doveva comportarsi nelle relazioni interpersonali e nelle situazioni critiche. L'interazione era più sofisticata rispetto ai DVD per bambini o ai giochi cinematografici lineari: le scelte influenzano direttamente i dialoghi, il tono delle scene e il grado di successo o fallimento nelle azioni del protagonista. Questo approccio anticipava molte dinamiche dei videogiochi story-driven, con decisioni che influenzano la percezione dei personaggi e la costruzione della suspense. La ricezione da parte del pubblico fu diversificata: alcuni spettatori furono affascinati dalla possibilità di esplorare percorsi narrativi alternativi, mentre altri percepirono la struttura come limitata e artificiale, con l'interazione che interrompeva il ritmo emotivo del film. Nonostante ciò, "I'm Your Man" rimane un esempio significativo di come il DVD possa introdurre elementi di libertà e scelta in contesti cinematografici maturi.

(Wikipedia, 2026)

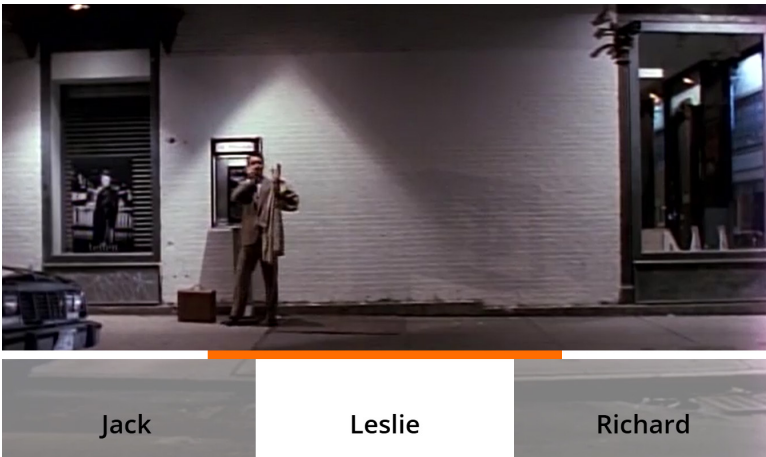


Fig. 10, Scena dal film "I'm your man", Molleindustria, n.d.

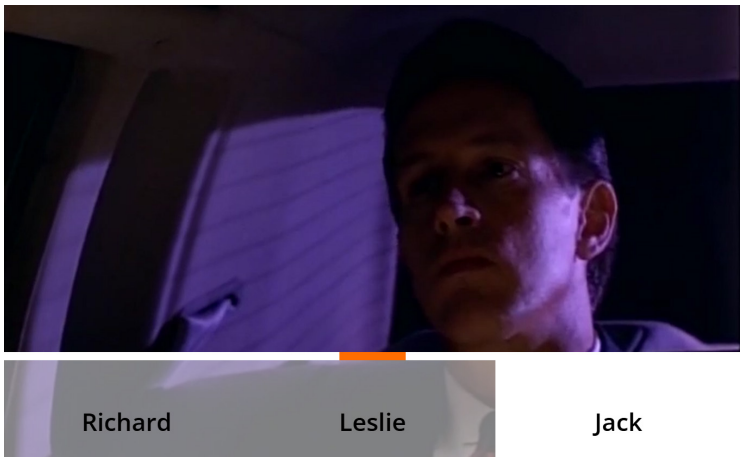


Fig. 11, Scena dal film "I'm your man", Molleindustria, n.d.

Analizzando questi casi, emerge un pattern comune: i DVD interattivi offrono una libertà limitata, ma sufficiente per trasformare l'esperienza di fruizione in qualcosa di più partecipativo rispetto alla visione tradizionale.

La struttura tecnica dei menu, dei collegamenti tra capitoli e dei contenuti extra consente di simulare un'interazione che si avvicina concettualmente alla scelta, pur senza raggiungere la complessità dei videogiochi. In alcuni casi, come nei DVD destinati ai bambini, l'interattività assume anche una funzione educativa, stimolando l'osservazione, la memoria e la riflessione sulle azioni dei personaggi. In altri, come nei thriller o nei film narrativi per adulti, l'interattività diventa uno strumento di esplorazione della trama, permettendo al fruitore di sperimentare percorsi alternativi e di interrogarsi sulle conseguenze delle proprie decisioni.

Un elemento cruciale che accomuna tutti questi esperimenti è la tensione tra illusione di libertà e controllo autoriale. I DVD interattivi mostrano chiaramente come sia possibile offrire la sensazione di scelta, senza rinunciare al controllo narrativo totale, ma anche come questo equilibrio sia fragile: un numero limitato di percorsi, scelte che convergono o scelte troppo ripetitive rischiano di ridurre il coinvolgimento emotivo.

Questo insegnamento sarà fondamentale per la progettazione di esperienze videoludiche successive, in cui la libertà del giocatore deve essere calibrata attentamente per non compromettere la coerenza narrativa.

Questi rappresentano una fase importante della sperimentazione tra cinema e interazione. Essi hanno dimostrato che la tecnologia può trasformare il ruolo dello spettatore, introducendo elementi di scelta e partecipazione che anticipano alcune dinamiche dei videogiochi.

Gli esempi analizzati evidenziano come questo approccio possa assumere forme molto diverse a seconda del pubblico e del contenuto, con risultati che oscillano tra l'esperienza educativa, ludica o narrativa adulta. Pur limitati rispetto ai media nativamente interattivi, questi esperimenti pongono le basi per la comprensione della relazione tra narrazione e tecnologia, evidenziando tanto le potenzialità quanto i limiti di un'interazione mediata da un supporto audiovisivo lineare.

2.2

I LaserDisc

La fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta hanno segnato un periodo di sperimentazione intensa nel campo dei media interattivi. Tra le innovazioni tecnologiche più significative emerge il LaserDisc, un supporto ottico che, pur avendo caratteristiche simili al CD o al DVD, offriva una qualità video superiore rispetto alle videocassette analogiche e, soprattutto, la possibilità di accedere a segmenti specifici del contenuto in modo immediato. Questa peculiarità rese il LaserDisc uno strumento ideale per esperimenti di narrazione interattiva, anticipando concetti che sarebbero poi diventati centrali nei videogiochi story-driven.

Il LaserDisc introdusse un'idea fondamentale: la possibilità di selezionare sequenze video non lineari. Mentre il cinema tradizionale si fonda sulla continuità temporale e spaziale, il LaserDisc permetteva di interrompere il flusso narrativo in qualsiasi punto e saltare a un'altra scena con tempi di transizione praticamente istantanei. Questo consentiva di esplorare nuove forme di interazione, dove l'utente non era più spettatore passivo, ma doveva partecipare attivamente per proseguire la storia.

La differenza rispetto ai DVD interattivi è significativa: mentre il DVD permette principalmente scelte tramite menu predefiniti o capitoli numerati, il LaserDisc offriva una gestione più immediata del flusso video, consentendo una maggiore fluidità nella combinazione tra visualizzazione e input dell'utente.

Uno dei casi più emblematici di narrazione interattiva su LaserDisc è senza dubbio "Dragon's Lair", sviluppato da Rick Dyer e Don Bluth, disegnatori della Disney, e pubblicato nel 1983. Il gioco rappresenta una sintesi quasi perfetta tra cinema d'animazione e interazione videoludica. Al centro della narrazione c'è Dirk il Guerriero, che deve salvare la principessa Daphne dal malvagio drago Singe. L'innovazione non risiedeva tanto nella trama, relativamente semplice, quanto nel modo in cui la storia veniva presentata e nelle modalità con cui l'utente era chiamato a intervenire. Le sequenze animate, realizzate con la cura di un film d'animazione, venivano interrotte in momenti chiave, durante i quali il giocatore doveva premere il comando corretto per permettere a Dirk di proseguire. Se la scelta era sbagliata, la scena si concludeva con una sequenza di morte spettacolare, richiedendo al giocatore di ripetere il tentativo. Questa meccanica, pur semplice nella struttura, rappresentava un salto qualitativo enorme rispetto ai giochi precedenti. La combinazione tra animazione di alto livello e interazione in tempo reale creava un'esperienza coinvolgente, che combinava emozione estetica e tensione ludica. In effetti, "Dragon's Lair" può essere considerato un prototipo di ciò che in seguito sarebbe stato definito "cinematic game": un medium in cui la narrazione visiva e la meccanica di gioco si fondono per offrire un'esperienza immersiva unica.

La ricezione del pubblico fu immediatamente entusiastica. Nei primi anni Ottanta, "Dragon's Lair" divenne un fenomeno culturale, grazie anche alla qualità grafica senza precedenti per il tempo e alla sensazione di partecipare attivamente alla storia. I giocatori erano attratti dall'idea di vivere una storia animata come se fosse un film interattivo, dove ogni azione poteva determinare il successo o il fallimento del protagonista. Tuttavia, l'euforia iniziale era accompagnata da una consapevolezza dei limiti del medium. L'interazione era ridotta a singoli input di tempismo perfetto, e la libertà narrativa era pressoché inesistente: l'utente poteva scegliere solo tra il comando corretto o quello sbagliato, senza possibilità di modificare davvero la trama.

Il confronto con i DVD interattivi rende evidente una differenza chiave: il LaserDisc, attraverso "Dragon's Lair", enfatizzava la reattività dell'utente, la capacità di influenzare immediatamente la sequenza visiva, mentre il DVD puntava più sulla selezione e sull'esplorazione di percorsi alternativi. Nei DVD, l'interazione tende a interrompere la narrazione, inserendo un momento di riflessione in cui lo spettatore decide quale percorso seguire. Nei LaserDisc, invece, l'interazione è temporale e immediata: il giocatore deve reagire in tempo reale, creando una tensione costante tra osservazione e azione, quasi un "equilibrio precario" tra controllo e sottomissione al flusso narrativo. Dal punto di vista tecnico, "Dragon's Lair" e i LaserDisc interattivi introducevano anche problemi di accessibilità e costi. L'hardware necessario per leggere i dischi e interpretare gli input era costoso, e la durata limitata dei dischi imponeva vincoli sulle dimensioni delle animazioni.

Nonostante ciò, il valore sperimentale di queste esperienze fu enorme, poiché dimostrò concretamente che era possibile combinare narrazione visiva di qualità e interazione dell'utente, un concetto che fino ad allora era stato confinato a teorie letterarie o prototipi di gioco testuali.

Altri esempi di LaserDisc interattivi meritano attenzione come "Space Ace", sempre sviluppato da Don Bluth e Rick Dyer nel 1984, riprende la formula di "Dragon's Lair" ma con una narrativa più complessa e un maggior numero di scelte visive. Il giocatore controllava Ace, un eroe che doveva salvare la galassia da un antagonista più articolato. Anche qui, le interazioni erano ridotte a comandi corretti o errati in momenti chiave, ma l'esperienza risultava più varia grazie alla molteplicità di scene animate e sequenze alternative. La ricezione fu simile a quella di "Dragon's Lair": entusiasmo per la qualità dell'animazione e la sensazione di "essere parte del film", ma consapevolezza della limitata libertà di scelta.

Un altro esempio meno noto ma interessante è "Cliff Hanger" del 1983, basato su film di azione degli anni Ottanta. Anche in questo caso, il giocatore interveniva in sequenze animate di tensione estrema, decidendo il tempismo dei salti, degli attacchi o delle fughe. L'obiettivo non era tanto esplorare diverse strade narrative, quanto garantire il coinvolgimento fisico-emotivo: la scelta corretta portava a un momento di gratificazione immediata, la scelta sbagliata a un fallimento spettacolare. Questo tipo di interazione dimostra come il LaserDisc anticipasse dinamiche ludiche tipiche dei videogiochi moderni, in cui la sfida e il tempismo diventano strumenti narrativi.

Il confronto tra LaserDisc e DVD interattivi mostra chiaramente due approcci complementari alla narrazione interattiva. Il DVD enfatizza la scelta strategica, l'esplorazione e la personalizzazione del percorso, pur rimanendo vincolato a percorsi predeterminati. Il LaserDisc, al contrario, enfatizza la reattività immediata, il tempismo e la partecipazione attiva nello svolgimento della sequenza, con un impatto più diretto sul ritmo narrativo e sull'esperienza emotiva. Entrambi i supporti condividono però un limite strutturale: nessuno dei due permette una vera libertà narrativa come quella che sarebbe resa possibile dai videogiochi, dove le azioni del giocatore influenzano profondamente il mondo di gioco e i suoi sviluppi.

Dal punto di vista storico e culturale, il LaserDisc interattivo, pur essendo un medium di nicchia a causa dei costi e della complessità tecnologica, ha avuto un ruolo fondamentale. Ha dimostrato la fattibilità della fusione tra cinema e interazione, ha introdotto concetti come tempismo, input immediato e conseguenze visive dirette, e ha ispirato generazioni di sviluppatori di videogiochi. La ricezione del pubblico, seppur limitata a una fascia di appassionati, è stata generalmente positiva, con grande entusiasmo per l'innovazione tecnica e l'estetica cinematografica, anche se molti criticavano la sensazione di essere costretti in percorsi prestabiliti.

In termini di impatto sullo sviluppo dei media interattivi, "Dragon's Lair" e i LaserDisc hanno rappresentato una specie di laboratorio concettuale. Hanno dimostrato che la narrativa audiovisiva poteva essere manipolata dall'utente, ma allo stesso tempo hanno reso evidenti i limiti di una tecnologia che non supporta ancora dinamiche narrative complesse o ramificate. In questo senso, i LaserDisc interattivi possono essere letti come un ponte tra il cinema lineare e il videogioco moderno, dove la libertà, la causalità e la costruzione del mondo diventano strumenti narrativi profondi. Infine, è interessante osservare come l'eredità dei LaserDisc sia percepibile ancora oggi nei cosiddetti "interactive movies" e nei videogiochi cinematografici.

Titoli come "Heavy Rain" o "Detroit: Become Human" si fondano su principi che erano già sperimentati nei LaserDisc: sequenze cinematografiche di alta qualità, scelte critiche da parte del giocatore, conseguenze immediate e, soprattutto, un tentativo di integrare narrazione e interazione senza sacrificare né l'una né l'altra. La differenza fondamentale risiede nella possibilità di creare mondi più complessi e sistemi reattivi, grazie alla maggiore potenza computazionale dei moderni videogiochi, che permette di superare i limiti intrinseci del LaserDisc.

Pur con vincoli tecnici evidenti, queste sperimentazioni hanno dimostrato che era possibile fondere narrazione e interazione audiovisiva, anticipando molte delle dinamiche dei media digitali successivi. La reattività immediata, il tempismo e l'enfasi sull'esperienza emotiva diretta costituiscono le caratteristiche distintive di questo approccio, mentre il confronto con i DVD interattivi evidenzia come l'interazione possa assumere forme molto diverse a seconda delle possibilità tecnologiche e delle scelte progettuali. L'eredità dei LaserDisc interattivi permane come uno dei momenti fondativi nella storia della narrazione interattiva, mostrando come la tecnologia possa ampliare, pur con limiti, le modalità di coinvolgimento del fruitore.

(Wikipedia, 2025; Destri, 2025; Stark L., 2024)

CAPITOLO 3

I giochi analogici e narrazione condivisa

Dopo aver analizzato le prime forme di narrazione interattiva in ambito letterario e audiovisivo, è necessario spostare l'attenzione verso un territorio in cui l'interazione non è simulata né mediata da un supporto tecnologico, ma avviene in modo diretto, fisico e sociale: quello dei giochi analogici.

In questo ambito, la narrazione non è solo influenzata dalle scelte del fruitore, ma nasce e si sviluppa attraverso la partecipazione attiva di più individui, dando vita a una narrazione condivisa, costruita collettivamente nel corso dell'esperienza di gioco.

I giochi analogici rappresentano una tappa fondamentale nell'evoluzione della narrazione interattiva perché introducono un cambio di paradigma: la storia non è più un contenuto da esplorare, ma un processo da generare.

A differenza dei libri interattivi o dei supporti audiovisivi, in cui le possibilità di scelta sono sempre limitate a opzioni predefinite dall'autore, nei giochi analogici la narrazione emerge dall'incontro tra regole, immaginazione e interazione sociale. Non esiste una trama fissa che il giocatore deve scoprire, ma un insieme di condizioni che rendono possibile la creazione di storie sempre diverse.

Uno degli elementi chiave dei giochi analogici è il fatto che la narrazione non risiede in un oggetto materiale come un libro, un disco o uno schermo, ma nello spazio condiviso tra i partecipanti. Il tavolo da gioco diventa un luogo narrativo, un palcoscenico simbolico in cui ogni azione, parola o decisione contribuisce alla costruzione del racconto. Questo aspetto rende la narrazione

intrinsecamente relazionale: la storia esiste solo perché più individui collaborano, reagiscono e si influenzano a vicenda.

In molti giochi analogici a forte componente narrativa, i partecipanti assumono ruoli specifici all'interno di un mondo immaginario.

Questi ruoli non sono semplici pedine astratte, ma personaggi dotati di identità, obiettivi, relazioni e conflitti.

Il giocatore non si limita a muovere un segnalino o a ottimizzare una strategia, ma è chiamato a interpretare un punto di vista, a prendere decisioni coerenti con una personalità fittizia e a confrontarsi con le conseguenze narrative delle proprie azioni. In questo senso, il gioco diventa un'esperienza di immedesimazione, in cui il confine tra azione ludica e costruzione narrativa si fa sempre più sottile.

Un aspetto particolarmente rilevante dei giochi analogici narrativi è la presenza di un sistema di regole che funge da struttura portante del racconto.

Le regole non servono soltanto a stabilire chi vince o perde, ma definiscono ciò che è possibile fare, quando e a quali condizioni. Questo sistema di vincoli non limita la narrazione, ma al contrario la rende possibile, fornendo un quadro entro cui l'immaginazione dei giocatori può muoversi. La storia nasce proprio dalla tensione tra libertà creativa e restrizione regolamentare.

In molti casi, le regole includono elementi di casualità, come il lancio di dadi o l'estrazione di carte, che introducono imprevedibilità nell'evoluzione degli eventi. Questo fattore è fondamentale perché sottrae il controllo totale ai giocatori e li costringe a reagire a situazioni inattese.

Il fallimento, in particolare, assume un ruolo narrativo centrale: un'azione che non va a buon fine non rappresenta la fine del gioco, ma l'inizio di una nuova diramazione narrativa. La storia prosegue, ma cambia direzione, spesso in modo più interessante e complesso di quanto sarebbe accaduto in caso di successo.

Un esempio significativo di questo approccio è rappresentato dai giochi analogici incentrati sulla narrazione emergente, in cui non esiste una trama iniziale dettagliata, ma solo una situazione di partenza.

I giocatori ricevono informazioni di base sul mondo, sui personaggi e sui rapporti che li legano, e da lì iniziano a costruire la storia attraverso le loro scelte.

In questi giochi, l'obiettivo non è "vincere" nel senso tradizionale del termine, ma vivere e creare una storia coerente, intensa e memorabile.

Un titolo simbolico è "Fiasco", un gioco da tavolo narrativo che simula storie di ambizione, fallimento e conflitto personale. In "Fiasco", i giocatori collaborano per costruire una rete di relazioni e desideri contrastanti, dando vita a una trama che si sviluppa attraverso scene interpretate a turno. Non esiste una figura centrale che controlla la storia: la responsabilità narrativa è distribuita tra tutti i partecipanti. Le regole guidano la struttura delle scene e determinano quando la storia deve prendere una svolta, ma i contenuti specifici emergono dall'improvvisazione e dall'interazione tra i giocatori.

Un altro esempio rilevante è "Gloom", un gioco di carte in cui i partecipanti controllano famiglie di personaggi destinati a vivere eventi tragici o grotteschi. Ogni carta racconta un frammento di storia, e i giocatori sono incoraggiati a descrivere narrativamente ciò che accade ai personaggi quando una carta viene giocata. Anche in questo caso, la narrazione non è scritta in anticipo, ma nasce dalla combinazione di elementi ludici e interpretazione personale. Il tono del racconto può variare dal comico al drammatico, a seconda delle scelte dei partecipanti, dimostrando come la narrazione condivisa possa adattarsi a sensibilità e stili diversi.

Un elemento distintivo dei giochi analogici narrativi è quindi il ruolo centrale dell'immaginazione. A differenza dei media audiovisivi, che forniscono immagini e suoni precisi, i giochi analogici si basano prevalentemente su descrizioni verbali e simboli astratti. Questo richiede ai giocatori uno sforzo attivo di visualizzazione e interpretazione, che contribuisce a rendere l'esperienza più personale e coinvolgente. Ogni partecipante costruisce mentalmente il mondo di gioco, i personaggi e gli eventi, creando una versione unica della storia che esiste solo nella memoria condivisa del gruppo.

La dimensione sociale dei giochi analogici è un altro aspetto fondamentale.

La narrazione non si sviluppa in solitudine, ma attraverso il dialogo, la negoziazione e il confronto tra i giocatori.

Le decisioni vengono spesso discusse, contestate o reinterpretate, e questo processo contribuisce a rafforzare il senso di co-autorialità. Ogni giocatore è allo stesso tempo autore, interprete e spettatore della storia che prende forma. Questo rende la narrazione profondamente dinamica e imprevedibile, ma anche estremamente coinvolgente dal punto di vista emotivo.

I giochi analogici mostrano inoltre come la narrazione possa essere influenzata dal contesto reale in cui si svolge il gioco. Il tono delle conversazioni, le reazioni emotive dei partecipanti e persino l'ambiente fisico possono incidere sull'andamento della storia.

A differenza dei media digitali, che tendono a isolare il giocatore in uno spazio virtuale, i giochi analogici mantengono un forte legame con la dimensione del "qui e ora", rendendo l'esperienza narrativa profondamente situata e contingente.

Dal punto di vista storico e teorico, i giochi analogici rappresentano un laboratorio

fondamentale per comprendere i meccanismi dell'interazione narrativa. Molti concetti che oggi vengono applicati ai videogiochi narrativi, come l'agenzia del giocatore, la narrazione emergente, la gestione delle scelte e delle conseguenze, trovano nei giochi analogici una forma primitiva ma estremamente efficace. La differenza principale risiede nel fatto che, nei giochi analogici, questi meccanismi sono gestiti direttamente dai partecipanti, senza l'intermediazione di un sistema informatico.

Questa caratteristica rende i giochi analogici un punto di riferimento essenziale per chiunque si occupi di progettazione narrativa interattiva. Essi dimostrano che la tecnologia non è un requisito indispensabile per creare esperienze narrative profonde e coinvolgenti, ma che la chiave risiede nella progettazione di sistemi di regole capaci di stimolare l'immaginazione, l'interazione e la responsabilità narrativa dei giocatori.

Rappresentano quindi una delle forme più pure e radicali di interazione narrativa. Attraverso la combinazione di regole, interpretazione e relazione sociale, essi permettono la creazione di storie uniche, irripetibili e profondamente personali. La loro influenza sulle forme narrative successive, in particolare sui videogiochi, è evidente e duratura.

Comprendere il funzionamento di queste esperienze significa acquisire strumenti fondamentali per analizzare e progettare narrazioni interattive capaci di coinvolgere il giocatore non solo come giocatore, ma come vero e proprio co-autore del racconto.

(La tana dei goblin, 2016; Game Insights, 2025; DungeonDice, n.d.; Dix.E., 2024)

3.1

Il caso di Dungeons & Dragons

All'interno del panorama dei giochi analogici narrativi, "Dungeons & Dragons" occupa una posizione centrale e difficilmente eguagliabile. Non si tratta soltanto di uno dei giochi più longevi e influenti della storia, ma di un vero e proprio punto di svolta nel modo di concepire l'interazione, la narrazione e il ruolo del giocatore all'interno di un'esperienza ludica. Analizzare "Dungeons & Dragons" significa confrontarsi con un modello di narrazione condivisa estremamente complesso, in cui la storia non è mai completamente scritta in anticipo, ma prende forma attraverso l'incontro tra regole, interpretazione, immaginazione e relazione sociale. Le origini di "Dungeons & Dragons" risalgono alla metà degli anni Settanta, in un contesto culturale fortemente influenzato dai giochi di simulazione bellica, dalla letteratura fantasy e dalla volontà di superare i limiti dei giochi da tavolo tradizionali. L'idea di fondo era semplice ma rivoluzionaria: trasformare il giocatore da semplice stratega esterno agli eventi a protagonista diretto di una storia immaginaria. A differenza dei giochi precedenti, in cui il giocatore controllava eserciti, pedine o risorse astratte, "Dungeons & Dragons" proponeva di interpretare un singolo personaggio, dotato di un'identità, di caratteristiche specifiche, di una storia personale e di un ruolo all'interno di un mondo narrativo coerente.

Questo passaggio segna un cambiamento radicale nella relazione tra gioco e narrazione. La storia non è più un contorno tematico, ma il cuore stesso

dell'esperienza. Il gioco non esiste senza racconto, e il racconto non esiste senza l'intervento attivo dei giocatori. Ogni sessione diventa un evento unico, irripetibile, costruito nel momento stesso in cui viene vissuto. Questa natura effimera e contingente è uno degli elementi che hanno contribuito maggiormente al successo duraturo del gioco.

Il funzionamento di "Dungeons & Dragons" si basa su un equilibrio delicato tra libertà e struttura. Da un lato, i giocatori sono incoraggiati a immaginare, interpretare e agire liberamente all'interno del mondo di gioco; dall'altro, l'esperienza è regolata da un sistema complesso di regole che definiscono cosa è possibile fare e con quali probabilità di successo. Questo sistema non ha il compito di limitare la creatività, ma di renderla significativa. Le regole forniscono un linguaggio comune attraverso cui i partecipanti possono negoziare la realtà immaginaria, stabilendo conseguenze coerenti e condivise per ogni azione intrapresa.

Al centro di questo sistema si colloca la figura del narratore, spesso chiamato "master", che assume il ruolo di mediatore tra il mondo immaginario e i giocatori. Il narratore descrive ambienti, personaggi non giocanti e situazioni, ma soprattutto interpreta e arbitra le azioni dei partecipanti. È importante sottolineare che il narratore non è un autore onnipotente che impone una storia precostituita, bensì un facilitatore dell'esperienza narrativa. Il suo compito è mantenere la coerenza del mondo, gestire il ritmo del racconto e porre limiti quando necessario, affinché la narrazione rimanga credibile e significativa.

I limiti imposti dal narratore sono una componente fondamentale dell'esperienza. Non tutte le azioni immaginabili sono possibili all'interno del mondo di gioco, e non tutte le intenzioni dei giocatori possono essere realizzate senza conseguenze, cruciale per comprendere il valore narrativo di "Dungeons & Dragons". La libertà assoluta, infatti, rischierebbe di svuotare l'esperienza di tensione e significato. È proprio l'esistenza di confini, vincoli e resistenze che rende ogni scelta rilevante.

Quando un giocatore decide di compiere un'azione, lo fa sapendo che il mondo reagirà, che potrebbero esserci fallimenti, ostacoli o esiti imprevisti.

Un elemento distintivo del sistema è l'uso del dado come strumento narrativo. Il lancio del dado introduce una componente di casualità che sottrae il controllo totale sia ai giocatori sia al narratore. Anche l'azione più semplice può fallire, così come un'impresa disperata può riuscire in modo inaspettato.

Questo meccanismo ha un impatto profondo sulla narrazione, perché obbliga i partecipanti ad accettare l'imprevedibilità degli eventi, proprio come accade nella vita

reale. Il fallimento non rappresenta la fine del gioco, ma un nuovo punto di partenza per la storia. Una porta che non si apre, un colpo che va a vuoto o una decisione presa nel momento sbagliato diventano elementi narrativi, occasioni per approfondire il personaggio e il mondo.

L'interazione tra i giocatori è un altro aspetto centrale di "Dungeons & Dragons". A differenza di molte forme di narrazione interattiva individuale, qui la storia nasce dal confronto costante tra più soggetti, ciascuno con le proprie intenzioni, interpretazioni e sensibilità.

I giocatori devono comunicare, collaborare, negoziare e talvolta entrare in conflitto, non solo a livello ludico, ma anche narrativo. Le relazioni tra i personaggi si intrecciano, si evolvono e influenzano l'andamento della storia, creando una rete complessa di dinamiche che difficilmente potrebbe essere replicata da un sistema automatizzato.

Questa dimensione sociale contribuisce in modo significativo alla capacità del gioco di far dimenticare, almeno temporaneamente, il mondo reale.

Durante una sessione di "Dungeons & Dragons", i partecipanti sono chiamati a sospendere la propria identità quotidiana per assumere quella del personaggio interpretato. Questo processo di immedesimazione richiede attenzione, concentrazione e partecipazione emotiva. Il giocatore non si limita a compiere azioni meccaniche, ma deve chiedersi cosa farebbe il proprio personaggio in una determinata situazione, quali valori lo guidano, quali paure o desideri lo muovono. In questo senso, il gioco diventa un esercizio di empatia e di esplorazione identitaria.

L'ambiente di gioco gioca un ruolo altrettanto importante nel processo di immersione. Le descrizioni verbali del narratore, unite all'immaginazione dei giocatori, costruiscono mondi che esistono solo nella mente dei partecipanti, ma che possono risultare sorprendentemente vividi.

La mancanza di un supporto visivo dettagliato, anziché rappresentare un limite, diventa un punto di forza.

Ogni giocatore contribuisce a dare forma al mondo, colmandone i vuoti con la propria immaginazione. Questo rende l'esperienza profondamente personale e diversa per ciascun partecipante, pur all'interno di una narrazione condivisa.

Il successo duraturo di "Dungeons & Dragons" può essere attribuito a diversi fattori, ma uno dei più rilevanti è la sua capacità di adattarsi nel tempo senza perdere la propria identità. Nel corso degli anni, il sistema di regole è stato rivisto, semplificato o ampliato, ma il nucleo dell'esperienza è rimasto invariato: la possibilità di raccontare storie insieme. Questa flessibilità ha permesso al gioco di attraversare generazioni diverse, adattandosi a contesti culturali e sociali mutati, senza smarrire il proprio potere evocativo.

Un altro elemento di forza è la sua natura modulare. "Dungeons & Dragons" non impone un'unica ambientazione o un'unica tipologia di storia. Può essere adattato a racconti epici, intimi, drammatici o ironici, a seconda delle preferenze del gruppo. Questa versatilità lo rende uno strumento narrativo estremamente potente, capace di accogliere sensibilità e stili diversi.

Ogni gruppo di giocatori costruisce una propria versione del gioco, con regole implicite, toni e priorità narrative specifiche. Nonostante i suoi numerosi punti di forza, "Dungeons & Dragons" presenta anche limiti evidenti, che è importante riconoscere. La dipendenza dalla figura del

narratore, ad esempio, può rappresentare un rischio perché un narratore poco esperto o troppo autoritario può limitare eccessivamente la libertà dei giocatori, trasformando l'esperienza in una narrazione guidata e poco partecipativa.

Al contrario, un narratore troppo permissivo può rendere il mondo incoerente, riducendo l'impatto delle scelte e delle conseguenze.

L'equilibrio tra controllo e libertà è fragile e richiede competenza, sensibilità e ascolto reciproco.

Anche il sistema dei dadi, pur essendo uno degli elementi più caratteristici del gioco, può generare frustrazione.

Affidare il successo o il fallimento di un'azione al caso può risultare narrativamente potente, ma anche limitante, soprattutto quando il risultato sembra contraddire la logica del racconto o l'intenzione del giocatore.

Tuttavia, proprio questa imprevedibilità costringe i partecipanti ad accettare l'idea che la storia non è completamente sotto il loro controllo, rafforzando il senso di autenticità e di rischio.

Dal punto di vista della narrazione interattiva, "Dungeons & Dragons" rappresenta un modello estremamente avanzato, che anticipa molte delle questioni affrontate oggi nel campo dei videogiochi narrativi. Il concetto di agenzia del giocatore, la gestione delle scelte e delle conseguenze, il ruolo dei limiti strutturali e la costruzione di mondi coerenti sono tutti elementi che trovano nel gioco analogico una forma pienamente sviluppata. A differenza dei videogiochi, tuttavia, "Dungeons & Dragons" affida questi processi all'intelligenza umana, alla negoziazione sociale e all'immaginazione condivisa, anziché a sistemi automatizzati.

(Antonio Moro, 2022; Maria Esposito, 2024; Andrea Curiat, 2023)

3.2

L'immaginazione come motore dell'interazione

L'immaginazione rappresenta l'elemento fondante che rende possibile l'interazione stessa. A differenza dei media audiovisivi e digitali, in cui il mondo narrativo viene mostrato attraverso immagini, suoni e animazioni, i giochi analogici si basano prevalentemente su descrizioni verbali, simboli astratti e convenzioni condivise. È proprio in questo spazio vuoto, apparentemente povero di stimoli sensoriali, che l'immaginazione del giocatore assume un ruolo centrale, trasformandosi nel vero motore dell'esperienza interattiva.

L'assenza di una rappresentazione visiva definita non costituisce un limite, ma una condizione necessaria affinché il giocatore diventi parte attiva del processo narrativo. Nei giochi analogici, il mondo di gioco non esiste indipendentemente dai partecipanti: esso prende forma solo nel momento in cui viene immaginato, descritto, interpretato e condiviso. Ogni ambiente, personaggio o evento è il risultato di un atto creativo collettivo, che coinvolge tanto chi narra quanto chi ascolta e reagisce. In questo senso, l'immaginazione non è un elemento accessorio, ma la sostanza stessa della narrazione.

Questa centralità dell'immaginazione modifica radicalmente il rapporto tra giocatore e storia. Nei media tradizionali, il fruitore è chiamato a interpretare un contenuto già strutturato, mentre nei giochi analogici narrativi è chiamato a completarlo. Le descrizioni fornite durante il gioco sono spesso volutamente incomplete, lasciando spazio a interpretazioni personali. Ogni giocatore visualizza mentalmente il mondo di gioco in modo leggermente diverso, costruendo una propria versione della storia che convive con quelle degli altri partecipanti. La narrazione che emerge è quindi il risultato di una sovrapposizione di immaginari, un equilibrio dinamico tra visioni individuali e consenso collettivo.

L'interazione nasce proprio da questo processo. Quando un giocatore dichiara un'azione, non sta semplicemente attivando una meccanica di gioco, ma sta intervenendo su una realtà immaginata. L'azione ha valore narrativo perché viene inserita in un contesto condiviso, in cui tutti i partecipanti riconoscono la validità di ciò che viene immaginato. La risposta del mondo di gioco, mediata dalle regole o dal narratore, si innesta a sua volta in questo spazio immaginativo, generando una reazione a catena che alimenta la storia.

Un aspetto fondamentale dell'immaginazione nei giochi analogici è la sua capacità di sostenere la sospensione dell'incredulità. Perché l'esperienza funzioni, i giocatori devono accettare temporaneamente le regole del mondo fittizio, attribuendo significato a elementi che, nel contesto reale, sono puramente simbolici.

Un foglio di carta diventa una mappa, una miniatura rappresenta un personaggio, una manciata di numeri descrive capacità fisiche e mentali. Questo processo non è automatico, ma richiede un impegno attivo e consapevole, che rafforza il coinvolgimento emotivo e cognitivo del giocatore.

L'immaginazione svolge anche una funzione fondamentale nella gestione delle scelte e delle conseguenze. Nei giochi analogici narrativi, le azioni non sono limitate a un insieme predefinito di opzioni. I giocatori possono tentare qualsiasi cosa sia ritenuta plausibile all'interno del mondo di gioco. Questo apre uno spazio di libertà potenzialmente infinito, che però deve essere continuamente negoziato attraverso l'immaginazione condivisa. Quando un giocatore propone un'azione, gli altri partecipanti devono valutarne la coerenza narrativa, la credibilità e l'impatto sul mondo di gioco. L'interazione diventa quindi un processo interpretativo, in cui l'immaginazione funge da terreno comune su cui costruire accordi e risolvere conflitti. Questo tipo di interazione ha implicazioni profonde sul modo in cui il giocatore vive l'esperienza narrativa. L'atto di immaginare non è passivo, ma profondamente coinvolgente. Richiede attenzione, empatia e capacità di immedesimazione. Il giocatore non si limita a controllare un personaggio, ma lo "abita", assumendone il punto di vista e cercando di agire in modo coerente con la sua personalità, i suoi valori e le sue emozioni. Questo processo favorisce una forma di immersione che non dipende dalla qualità grafica o dalla fedeltà visiva, ma dalla profondità dell'identificazione. L'immaginazione consente inoltre di esplorare temi complessi e ambigui che difficilmente potrebbero essere gestiti attraverso sistemi rigidamente codificati. Nei giochi analogici, le situazioni morali, i conflitti interiori e le relazioni interpersonali possono essere

rappresentati in modo sfumato e aperto, senza la necessità di ridurli a variabili numeriche. La narrazione può adattarsi in tempo reale alle reazioni emotive dei partecipanti, evolvendo in direzioni imprevedute e spesso più significative di quelle pianificate inizialmente. Un altro elemento cruciale è il rapporto tra immaginazione e tempo. Nei giochi analogici narrativi, il tempo della storia non coincide necessariamente con il tempo reale. Attraverso la narrazione verbale, è possibile accelerare, rallentare o sospendere gli eventi, focalizzandosi su momenti specifici o saltando intere porzioni di racconto. Questa flessibilità temporale è gestita quasi interamente dall'immaginazione dei partecipanti, che devono accettare e condividere queste transizioni affinché la storia mantenga coerenza. L'interazione non avviene quindi solo nello spazio, ma anche nella gestione del ritmo narrativo.

La dimensione collettiva dell'immaginazione è ciò che distingue maggiormente i giochi analogici narrativi da altre forme di interazione.

L'immaginazione non è un atto solitario, ma un processo sociale.

Ogni giocatore contribuisce con le proprie idee, descrizioni e interpretazioni, influenzando la visione degli altri. Questo scambio continuo crea un senso di co-autorialità che rafforza il legame tra i partecipanti e aumenta il valore dell'esperienza. La storia non appartiene a un singolo autore, ma al gruppo nel suo insieme.

Tuttavia, questa stessa centralità dell'immaginazione comporta anche alcuni limiti.

L'esperienza dipende fortemente dalla capacità dei partecipanti di visualizzare, descrivere e accettare il mondo di gioco. Differenze di aspettative, sensibilità o competenze narrative possono generare incomprensioni o conflitti.

Inoltre, l'assenza di un supporto visivo univoco può rendere difficile mantenere una visione condivisa del mondo, soprattutto in gruppi numerosi o poco affiatati. Questi limiti, però, fanno parte integrante dell'esperienza e contribuiscono a definirne la natura profondamente umana e imperfetta.

Dal punto di vista teorico, il ruolo dell'immaginazione nei giochi analogici permette di riflettere su una concezione della narrazione non come prodotto finito, ma come processo. La storia non è qualcosa che viene semplicemente consumato, ma qualcosa che accade, che si costruisce nel tempo attraverso l'interazione. Questo approccio mette in discussione la distinzione tradizionale tra autore e fruitore, proponendo un modello in cui entrambi i ruoli si sovrappongono e si contaminano.

L'eredità di questo modello è evidente anche nei media interattivi contemporanei. Molti videogiochi narrativi cercano di ricreare, attraverso sistemi digitali, quella stessa sensazione di libertà interpretativa e di partecipazione creativa che caratterizza i giochi analogici. Tuttavia, mentre nei videogiochi l'immaginazione del giocatore è spesso guidata o vincolata da rappresentazioni visive e regole rigide, nei giochi analogici essa rimane il fulcro dell'esperienza, il luogo in cui avviene la vera interazione.

È attraverso l'immaginazione che il mondo di gioco prende forma, che le azioni acquistano significato e che l'interazione diventa possibile. Comprendere questo ruolo significa riconoscere che la forza della narrazione interattiva non risiede esclusivamente nella tecnologia o nella complessità dei sistemi, ma nella capacità di coinvolgere attivamente il giocatore come creatore di senso. Questo concetto rappresenta un ponte fondamentale verso l'analisi dei videogiochi narrativi, in cui la sfida principale diventa quella di tradurre, almeno in parte, questa ricchezza immaginativa in un contesto mediato da regole e tecnologie digitali.

CAPITOLO 4

La narrazione nei videogiochi

Con l'ingresso del videogioco nel panorama delle forme narrative contemporanee, la relazione tra racconto e interazione subisce una trasformazione profonda. Se nei giochi analogici la narrazione nasce quasi esclusivamente dall'immaginazione condivisa dei partecipanti, nel videogioco narrativo essa viene mediata da un sistema tecnologico che definisce, regola e rende visibile il mondo di gioco. Questo passaggio introduce nuove possibilità, ma anche nuovi limiti, che rendono la narrazione videoludica un campo di studio complesso e stratificato.

Nel contesto dei videogiochi narrativi, la storia non è più soltanto un contenuto da seguire, ma una struttura dinamica che si sviluppa attraverso l'interazione del giocatore con un sistema. Il racconto non procede in modo lineare e predeterminato, come accade nella letteratura o nel cinema, ma si articola attraverso una sequenza di azioni, decisioni e conseguenze.

Il giocatore non è semplicemente spettatore degli eventi, ma ne diventa agente attivo, contribuendo in modo diretto alla loro evoluzione.

Uno degli aspetti distintivi della narrazione nei videogiochi è la compresenza di due livelli temporali: il tempo del racconto e il tempo del gioco. Il primo riguarda la successione degli eventi narrativi, mentre il secondo è legato alle azioni del giocatore, al ritmo dell'interazione e alla durata dell'esperienza. Questi due tempi non coincidono necessariamente e la loro relazione è uno degli elementi chiave nella progettazione narrativa. Il videogioco deve infatti trovare un equilibrio tra il bisogno di

raccontare una storia coerente e la necessità di lasciare spazio all'azione del giocatore, che può interrompere, rallentare o accelerare il flusso narrativo. La narrazione videoludica si fonda su un principio di partecipazione attiva che non ha equivalenti diretti negli altri media. Ogni azione compiuta dal giocatore ha un valore narrativo, anche quando non è esplicitamente presentata come tale. Muoversi in un ambiente, osservare un oggetto, scegliere di parlare o di non parlare con un personaggio sono tutte azioni che contribuiscono alla costruzione del racconto. La storia emerge quindi non solo attraverso dialoghi o sequenze scritte, ma attraverso il comportamento stesso del giocatore all'interno del mondo di gioco.

Questo porta a una ridefinizione del concetto di autore. Nei videogiochi narrativi, l'autore non controlla ogni dettaglio dell'esperienza, ma progetta un sistema di possibilità. La storia non è completamente scritta in anticipo, ma esiste come potenziale che si attualizza solo nel momento in cui il giocatore interagisce con il gioco. In questo senso, il giocatore assume un ruolo simile a quello di co-autore, pur muovendosi all'interno di confini stabiliti. La narrazione è il risultato dell'incontro tra un'intenzione progettuale e una serie di scelte individuali.

Un altro elemento centrale è il concetto di agenzia. Nei videogiochi narrativi, l'agenzia del giocatore si manifesta nella percezione di poter influenzare il corso degli eventi.

Non è necessario che ogni scelta produca una diramazione narrativa evidente; ciò che conta è che il giocatore senta che le proprie azioni hanno un peso all'interno del mondo di gioco. Questa percezione è fondamentale per il coinvolgimento emotivo e per il senso di responsabilità nei confronti della storia. Quando il giocatore si sente parte attiva del racconto, la narrazione acquista una dimensione più profonda e personale.

La narrazione nei videogiochi si distingue anche per il modo in cui integra lo spazio come elemento narrativo.

L'ambiente non è un semplice sfondo, ma un mezzo attraverso cui la storia viene comunicata. La disposizione degli spazi, la loro accessibilità, la presenza o l'assenza di determinati elementi contribuiscono a costruire un contesto narrativo che il giocatore esplora attivamente.

In questo senso, il racconto non viene solo "raccontato", ma viene scoperto attraverso l'interazione con il mondo di gioco.

Questo approccio comporta una forma di narrazione spesso definita implicita, in cui molte informazioni non vengono esplicitate

direttamente, ma suggerite attraverso l'esperienza. Il giocatore è chiamato a interpretare ciò che vede e a trarre conclusioni basandosi sulle proprie osservazioni. Questo processo richiede un coinvolgimento cognitivo elevato e rafforza il senso di immersione, poiché la comprensione della storia diventa parte integrante del gioco stesso.

Tuttavia, la narrazione videoludica deve confrontarsi con una serie di tensioni strutturali. Una delle principali riguarda il rapporto tra libertà e controllo.

Da un lato, il giocatore desidera poter agire liberamente e influenzare il mondo di gioco; dall'altro, la storia necessita di una certa coerenza per mantenere significato e intensità emotiva.

Offrire una libertà eccessiva rischia di frammentare il racconto, mentre una libertà troppo limitata può ridurre l'esperienza a una sequenza di eventi guidati, impoverendo il ruolo del giocatore.

Questa tensione si riflette anche nella gestione delle scelte. Nei videogiochi narrativi, le scelte non sono solo decisioni esplicite, ma possono essere incorporate nel gameplay stesso. Il modo in cui il giocatore affronta una situazione, il tempo che dedica all'esplorazione o l'attenzione che presta a determinati dettagli sono tutti elementi che contribuiscono a definire il suo percorso narrativo. La narrazione diventa quindi un fenomeno emergente, che nasce dall'interazione continua tra sistema e giocatore.

Un altro aspetto fondamentale è il ruolo dell'identificazione. Nei videogiochi narrativi, il giocatore è spesso chiamato a immedesimarsi in un personaggio, condividendone obiettivi, emozioni e conflitti. Questa identificazione non è solo narrativa, ma anche funzionale: il giocatore deve agire come il personaggio per progredire nel gioco.

Questo crea una sovrapposizione tra identità reale e identità fittizia, che può favorire una profonda immersione, ma anche generare dissonanze quando le scelte del giocatore non coincidono con quelle che il personaggio sembrerebbe compiere.

La tecnologia svolge un ruolo ambivalente in questo contesto. Da un lato, consente di creare mondi complessi, sistemi di regole articolati e rappresentazioni audiovisive immersive; dall'altro, impone limiti rigidi alle possibilità di interazione. A differenza dei giochi analogici, in cui qualsiasi azione può essere almeno tentata, nei videogiochi il giocatore può fare solo ciò che è stato previsto e implementato. Questo rende il sistema più coerente, ma riduce la flessibilità narrativa.

La sfida della narrazione videoludica consiste proprio nel mascherare questi limiti, offrendo al giocatore l'illusione di un mondo reattivo e vivo.

La relazione tra narrazione ed emozione è un altro elemento centrale. Nei videogiochi narrativi, l'emozione non nasce solo dall'osservazione degli eventi, ma dal coinvolgimento diretto nelle azioni che li producono. La responsabilità delle scelte, il rischio di fallimento e la consapevolezza delle conseguenze contribuiscono a creare un legame emotivo più intenso rispetto ad altri media. Il giocatore non assiste semplicemente a una storia, ma la vive, assumendosi il peso delle decisioni prese. In questo senso, la narrazione nei videogiochi può essere intesa come un'esperienza situata, che si sviluppa nel tempo e nello spazio dell'interazione. Ogni partita rappresenta una versione diversa della storia, influenzata dal comportamento, dalle competenze e dalle aspettative del giocatore. Anche quando il contenuto narrativo di base rimane invariato, l'esperienza soggettiva può variare in modo significativo, rendendo ogni percorso unico. Infine, la narrazione videoludica mette in discussione la distinzione tradizionale tra racconto e gioco. Nei videogiochi narrativi, questi due elementi non sono separabili: il racconto si costruisce attraverso il gioco e il gioco acquista significato attraverso il racconto. Questa interdipendenza rappresenta una delle caratteristiche più innovative del medium, ma anche una delle sue principali sfide progettuali.

(Bellamarco, 2025; Reroadmin, 2025; Mancosu L., 2023)

4.1

La nascita del videogioco narrativo

La nascita del videogioco narrativo è strettamente legata all'evoluzione del medium videoludico stesso e alla progressiva presa di coscienza delle sue potenzialità espressive. In una fase iniziale, il videogioco si configura prevalentemente come esercizio tecnico e come sfida ludica: l'attenzione è rivolta quasi esclusivamente alle meccaniche, al punteggio e alla difficoltà, mentre la componente narrativa risulta marginale o del tutto assente. Tuttavia, già nei primi anni di diffusione del videogioco è possibile individuare i segnali di un interesse verso forme embrionali di racconto interattivo.

In questa prima fase, la narrazione videoludica si sviluppa soprattutto attraverso il testo. Le limitazioni tecnologiche dell'epoca rendono difficile una rappresentazione visiva complessa, ma allo stesso tempo favoriscono un forte coinvolgimento dell'immaginazione del giocatore, in modo non dissimile da quanto avviene nella letteratura interattiva. Il giocatore è chiamato a interpretare descrizioni, a formulare comandi e a immaginare gli ambienti e le situazioni, diventando parte attiva del processo narrativo. Con il progredire della tecnologia, il videogioco narrativo inizia a incorporare elementi grafici, pur mantenendo una forte centralità del testo. In questa fase di transizione, la narrazione si struttura in modo più definito, pur lasciando spazio all'interazione. Il racconto non è ancora

il fulcro dell'esperienza, ma inizia a svolgere una funzione di contesto e motivazione per le azioni del giocatore.

La storia fornisce un obiettivo, una cornice simbolica entro cui il gioco acquista significato. Un passaggio fondamentale nella nascita del videogioco narrativo è rappresentato dall'introduzione delle avventure grafiche. In questi giochi, la componente narrativa diventa sempre più rilevante e viene supportata da una rappresentazione visiva del mondo di gioco. L'interazione non avviene più solo attraverso il testo, ma anche tramite l'esplorazione visiva degli ambienti e l'interazione con oggetti e personaggi. Questo cambiamento consente una maggiore immedesimazione e rende il racconto più accessibile a un pubblico più ampio, senza però rinunciare alla complessità narrativa. In parallelo, si sviluppano forme di narrazione più strutturate, in cui il videogioco inizia a proporre vere e proprie trame, con personaggi riconoscibili, conflitti e sviluppi narrativi. Sebbene il giocatore mantenga un ruolo attivo, la storia assume una direzione più definita, avvicinandosi in parte ai modelli narrativi del cinema e della letteratura. Questa fase segna l'inizio di una tensione che accompagnerà l'intera evoluzione del videogioco narrativo: il bilanciamento tra libertà di scelta e controllo autoriale.

Un'altra tappa importante è rappresentata dall'emergere di giochi in cui la narrazione non è più soltanto un contorno, ma diventa l'elemento centrale dell'esperienza.

In questi casi, le meccaniche ludiche sono progettate per supportare e rafforzare il racconto, piuttosto che per costituire una sfida fine a sé stessa. Il giocatore non gioca "nonostante" la storia, ma "attraverso" la storia. Questo approccio contribuisce a ridefinire le aspettative del pubblico, che inizia a considerare il videogioco come un mezzo capace di raccontare storie complesse e coinvolgenti.

Nel corso del tempo, il videogioco narrativo si diversifica ulteriormente, esplorando nuove forme di interazione e nuove modalità di coinvolgimento emotivo. Alcuni titoli pongono l'accento sulle scelte morali, altri sulla costruzione dell'atmosfera, altri ancora sull'identificazione psicologica con il protagonista. In tutti questi casi, la narrazione non è più un semplice elemento aggiuntivo, ma una componente strutturale del design del gioco.

È importante sottolineare come la nascita del videogioco narrativo non sia un evento improvviso, ma il risultato di un processo graduale, fatto di sperimentazioni, tentativi ed errori. Ogni innovazione si innesta su quelle precedenti, rielaborandole e adattandole alle nuove possibilità tecnologiche. La storia del videogioco narrativo è quindi una storia di continuità e trasformazione, in cui elementi della letteratura, del cinema e del gioco si fondono per dare vita a un linguaggio espressivo autonomo.

In questo percorso, il ruolo del giocatore cambia progressivamente.

Da semplice esecutore di comandi, egli diventa esploratore, interprete e infine protagonista attivo di un racconto interattivo. La narrazione non viene più semplicemente "consumata", ma costruita attraverso l'esperienza di gioco.

Questo cambiamento rappresenta uno dei contributi più significativi del videogioco alla storia delle forme narrative.

La nascita del videogioco narrativo segna quindi l'inizio di una nuova modalità di racconto, basata sull'interazione e sulla partecipazione attiva. Pur muovendo i primi passi in un contesto tecnologicamente limitato, questa forma narrativa dimostra fin da subito una forte capacità di coinvolgimento, ponendo le basi per sviluppi sempre più complessi e articolati. I capitoli successivi analizzeranno come queste intuizioni iniziali si siano evolute nel tempo, dando origine a diverse tipologie di videogiochi narrativi e a tecniche sempre più sofisticate di rappresentazione e interazione.

(Musée national suisse & Château de Prangin, 2021; Wikipedia, 2026; Sudipdadhaniya, 2024)

4.2

Le tipologie di videogiochi narrativi

Nel corso della loro evoluzione, i videogiochi narrativi hanno dato origine a diverse tipologie, ciascuna caratterizzata da un differente equilibrio tra interazione, struttura ludica e costruzione del racconto. Queste categorie non vanno intese come compartimenti rigidi, ma come modelli concettuali utili a comprendere come la narrazione possa essere integrata nel videogioco secondo approcci differenti. In molti casi, le tipologie si sovrappongono o si contaminano, dando vita a esperienze ibride che combinano elementi appartenenti a più tradizioni.

Alla base di ogni videogioco narrativo vi è una riflessione progettuale sul ruolo del giocatore all'interno della storia: se debba essere un semplice osservatore attivo, un protagonista con margini di scelta limitati, oppure un agente capace di influenzare profondamente lo sviluppo degli eventi. Le diverse tipologie rispondono in modo differente a questa domanda, modellando l'esperienza narrativa attraverso specifiche meccaniche e strutture.

Le avventure grafiche rappresentano una delle prime e più consolidate forme di videogiochi narrativi. In questo modello, la narrazione costituisce il fulcro dell'esperienza, mentre le meccaniche ludiche sono principalmente orientate all'esplorazione, all'osservazione e alla risoluzione di enigmi. Il giocatore è chiamato a muoversi all'interno di ambienti narrativamente densi, interagendo con oggetti e personaggi per svelare progressivamente la storia.

Il funzionamento delle avventure grafiche si basa su una struttura fortemente sequenziale: per avanzare nel racconto è necessario compiere una serie precisa di azioni, spesso in un ordine prestabilito. Questa impostazione conferisce agli autori un elevato controllo sulla narrazione, permettendo una scrittura accurata dei dialoghi, delle situazioni e dei colpi di scena. Al tempo stesso, il giocatore mantiene un ruolo attivo, poiché deve interpretare l'ambiente di gioco, comprendere le relazioni tra gli elementi e dedurre le soluzioni agli enigmi proposti.

Dal punto di vista narrativo, le avventure grafiche favoriscono un coinvolgimento basato sulla curiosità e sull'attenzione ai dettagli. Il ritmo del racconto è generalmente lento e riflessivo, incoraggiando il giocatore a soffermarsi sugli ambienti e sui personaggi. L'interazione non è orientata alla performance o alla competizione, ma alla comprensione della storia e del mondo di gioco.

Questo tipo di struttura si presta particolarmente a racconti complessi, ricchi di dialoghi e di sfumature psicologiche. Tuttavia, la forte linearità può anche rappresentare un limite, poiché la libertà del giocatore è spesso più apparente che reale. Le scelte disponibili sono circoscritte e funzionali all'avanzamento della trama, piuttosto che a una reale biforcazione narrativa.

(Wikipedia, 2025)

I giochi story-driven si collocano in una posizione intermedia tra le avventure grafiche tradizionali e altre forme di videogiochi più orientate all'azione. In questo caso, la narrazione rimane centrale, ma viene integrata con meccaniche ludiche più dinamiche, come il movimento libero nello spazio, l'esecuzione di azioni in tempo reale o il superamento di sfide non puramente logiche.

In questa tipologia, la storia è spesso predefinita e segue una struttura relativamente lineare, ma il modo in cui il giocatore la attraversa può variare. Il racconto viene distribuito lungo l'esperienza di gioco attraverso sequenze narrative, dialoghi, eventi scriptati e interazioni ambientali. Il giocatore non si limita a osservare la storia, ma la vive direttamente, incarnando il protagonista e partecipando attivamente agli eventi.

I giochi story-driven pongono una forte enfasi sull'immedesimazione. La costruzione del personaggio principale, dei suoi obiettivi e dei suoi conflitti interiori è fondamentale per favorire un coinvolgimento emotivo. L'interazione diventa così uno strumento per rafforzare la connessione tra il giocatore e la storia, piuttosto che un mezzo per modificarne radicalmente l'andamento.

Dal punto di vista applicativo, questa tipologia è particolarmente efficace nel raccontare storie intime, personali o fortemente emotive. Il giocatore è guidato lungo un percorso narrativo pensato dagli autori, ma conserva comunque un senso di agency, poiché ogni azione contribuisce a costruire l'esperienza complessiva. La narrazione risulta quindi più fluida e cinematografica, pur mantenendo la specificità interattiva del medium videoludico.

(Ravanelli, M., 2025)

Un'altra tipologia rilevante è rappresentata dai videogiochi che fondano la propria struttura narrativa sulle scelte del giocatore. In questi casi, la storia si articola attraverso bivi decisionali che possono influenzare lo sviluppo degli eventi, le relazioni tra i personaggi e, in alcuni casi, il finale stesso.

Il funzionamento di questo modello si basa su sistemi di ramificazione narrativa, in cui ogni scelta apre o chiude determinate possibilità future. L'interazione assume una valenza fortemente narrativa: il giocatore non agisce soltanto per superare ostacoli, ma per definire il corso della storia. Le decisioni vengono spesso presentate come scelte morali o emotive, spingendo il giocatore a riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni.

Dal punto di vista applicativo, questa tipologia valorizza il concetto di responsabilità narrativa. Il giocatore è consapevole che le sue scelte hanno un peso e che non tutte le conseguenze sono immediatamente visibili. Questo contribuisce a creare un legame più profondo con la storia e con i personaggi, ma comporta anche una complessità progettuale significativa, poiché ogni diramazione deve essere coerente e significativa. Nonostante la promessa di libertà, anche in questo caso la narrazione rimane entro confini prestabiliti. Le scelte sono selezionate dagli autori e le ramificazioni, per quanto numerose, sono finite.

(Sperandio, S., 2025; Alumni, 2019)

Accanto alle tipologie più riconoscibili, esistono forme di videogiochi narrativi che sfuggono a una classificazione rigida. Queste esperienze ibride combinano elementi provenienti da diverse tradizioni, mescolando esplorazione libera, narrazione ambientale, meccaniche emergenti e interazione simbolica.

In questi casi, la storia non viene necessariamente raccontata in modo esplicito, ma emerge dall'interazione del giocatore con il mondo di gioco. L'assenza di una trama lineare o di obiettivi chiaramente definiti spinge il giocatore a costruire il proprio significato dell'esperienza. La narrazione diventa così un processo interpretativo, più che un percorso guidato.

Il funzionamento di queste esperienze si basa spesso su una forte coerenza tra meccaniche, ambientazione e tema. Ogni elemento del gioco contribuisce a comunicare un senso, anche in assenza di dialoghi o testi esplicativi. Questo approccio amplia ulteriormente le possibilità del videogioco come mezzo narrativo, avvicinandolo a forme di espressione più astratte o sperimentali.

Le diverse tipologie di videogiochi narrativi rispondono a esigenze espressive differenti e si rivolgono a pubblici diversi. Alcune privilegiano il controllo autoriale e la coerenza del racconto, altre enfatizzano la libertà del giocatore e la costruzione personale della storia. Nessun modello può essere considerato superiore in senso assoluto: la scelta dipende dagli obiettivi narrativi e dall'esperienza che si intende offrire.

Dal punto di vista progettuale, comprendere queste tipologie significa acquisire strumenti utili per analizzare e creare videogiochi narrativi consapevoli. Ogni approccio comporta vantaggi e limiti, soprattutto in relazione al rapporto tra interazione e narrazione, tema centrale di questa tesi. Nei capitoli successivi verranno approfondite le tecniche di rappresentazione e i limiti strutturali del medium, mostrando come queste tipologie influenzino concretamente l'esperienza del giocatore.

4.3

Le tecniche di rappresentazione

Nel contesto dei videogiochi narrativi, le tecniche di rappresentazione svolgono un ruolo fondamentale nel modo in cui la storia viene comunicata, percepita e vissuta dal giocatore. A differenza di altri media narrativi, il videogioco non si limita a raccontare una storia attraverso parole o immagini statiche, ma costruisce un sistema complesso in cui spazio, azione, interfaccia e meccaniche concorrono alla trasmissione del significato.

La rappresentazione non è quindi un semplice elemento estetico, bensì una componente strutturale della narrazione.

Rappresentare significa dare forma visibile e interattiva a un mondo narrativo che influisce direttamente sul modo in cui il giocatore interpreta gli eventi, si orienta nello spazio di gioco e comprende il proprio ruolo all'interno della storia.

La scelta di una determinata tecnica di rappresentazione determina ciò che può essere mostrato, ciò che deve essere suggerito e ciò che viene invece lasciato all'immaginazione del giocatore.

In questo senso, la rappresentazione agisce come un filtro narrativo, capace di enfatizzare alcuni aspetti del racconto e di limitarne altri.

Nel videogioco narrativo, la rappresentazione è strettamente legata all'interazione.

Non esiste una separazione netta tra ciò che viene visto e ciò che può essere fatto: ogni elemento visivo è potenzialmente portatore di un significato narrativo e, allo stesso tempo, di una funzione ludica. Un ambiente non è soltanto uno sfondo, ma uno spazio esplorabile; un oggetto non è

solo un dettaglio scenografico, ma può diventare un nodo narrativo o uno strumento di avanzamento della storia.

La tecnica di rappresentazione scelta stabilisce quindi il grado di leggibilità e di accessibilità di questi elementi.

Un altro aspetto centrale riguarda la gestione del punto di vista.

La prospettiva attraverso cui il mondo di gioco viene mostrato influisce profondamente sul livello di immersione e sul tipo di relazione che si instaura tra giocatore e protagonista.

Una rappresentazione più distaccata può favorire una visione analitica e strategica, mentre una rappresentazione più ravvicinata tende a rafforzare l'immedesimazione e il coinvolgimento emotivo. Anche in questo caso, la scelta non è neutra, ma risponde a precise intenzioni narrative.

Le tecniche di rappresentazione incidono inoltre sul ritmo del racconto.

Il modo in cui le informazioni visive vengono distribuite nello spazio e nel tempo contribuisce a scandire l'esperienza narrativa. Ambienti complessi e dettagliati possono invitare all'esplorazione e alla contemplazione, rallentando il ritmo, mentre soluzioni più essenziali o astratte possono rendere la narrazione più immediata e focalizzata sugli eventi principali. La rappresentazione diventa così uno strumento per modulare la tensione narrativa e guidare l'attenzione del giocatore.

Dal punto di vista progettuale, la rappresentazione è anche un compromesso tra espressività e vincoli tecnici. Le possibilità offerte dalla tecnologia influenzano le scelte stilistiche e strutturali, ma non le determinano completamente. In molti casi, limiti apparenti possono trasformarsi in opportunità creative, dando origine a linguaggi visivi specifici che diventano parte integrante dell'identità narrativa del gioco. La tecnica di rappresentazione non va quindi valutata solo in termini di realismo o complessità, ma in relazione alla coerenza tra forma, contenuto e obiettivi narrativi.

È importante sottolineare come non esista una tecnica di rappresentazione universalmente più efficace per la narrazione. Ogni approccio comporta vantaggi e svantaggi, e la sua efficacia dipende dal tipo di storia che si intende raccontare e dal ruolo che si vuole attribuire al giocatore. Alcune tecniche favoriscono una narrazione più controllata e lineare, altre aprono a forme di racconto più emergenti e interpretative. Comprendere queste differenze è essenziale per analizzare in modo critico i videogiochi narrativi e per progettare esperienze consapevoli.

Nei sottocapitoli successivi verranno analizzate in modo più approfondito alcune delle principali tecniche di rappresentazione utilizzate nei videogiochi narrativi, mettendo in luce come ciascuna di esse influenzi l'interazione, l'immersione e la costruzione del racconto.

L'obiettivo non è stabilire una gerarchia tra i diversi approcci, ma evidenziare il modo in cui forma e narrazione si intrecciano, contribuendo a definire l'identità del videogioco come medium espressivo.

4.3.1

Il 2D

La rappresentazione bidimensionale costituisce una delle forme più longeve e riconoscibili nella storia del videogioco. Nonostante l'evoluzione tecnologica abbia reso possibile la creazione di mondi tridimensionali sempre più complessi e realistici, il 2D continua a essere ampiamente utilizzato, soprattutto nei videogiochi narrativi, grazie alla sua capacità di comunicare in modo diretto, simbolico ed efficace. Lontano dall'essere una scelta dettata esclusivamente da limiti tecnici, il 2D rappresenta oggi una precisa decisione stilistica e narrativa. Dal punto di vista strutturale, il 2D si basa su uno spazio di gioco sviluppato lungo due assi, generalmente orizzontale e verticale. Questa configurazione semplifica la lettura dell'ambiente e riduce la complessità spaziale, permettendo al giocatore di concentrarsi maggiormente sugli eventi narrativi, sui personaggi e sulle relazioni che si sviluppano all'interno del mondo di gioco. La bidimensionalità impone confini chiari e immediatamente comprensibili, rendendo l'esperienza più controllata e meno dispersiva. Una delle principali caratteristiche dei videogiochi 2D è la loro elevata leggibilità. Ogni elemento visivo è posizionato in modo chiaro all'interno dello spazio, e il giocatore è raramente costretto a interpretare prospettive complesse o a gestire una telecamera dinamica. Questo aspetto risulta particolarmente vantaggioso nei contesti narrativi, dove la comprensione immediata della scena è fondamentale per mantenere il ritmo del racconto e favorire l'immersione emotiva. Il 2D permette inoltre di guidare lo sguardo

del giocatore con maggiore precisione, enfatizzando determinati dettagli o personaggi in funzione della narrazione. Dal punto di vista espressivo, la rappresentazione bidimensionale favorisce uno stile più astratto o simbolico. L'assenza di profondità tridimensionale spinge spesso gli autori a lavorare sulla stilizzazione grafica, sull'uso del colore, delle forme e dell'animazione per comunicare stati d'animo, temi e atmosfere. In questo senso, il 2D si avvicina a linguaggi come l'illustrazione, il fumetto e l'animazione tradizionale, con cui condivide una forte vocazione narrativa.

Un esempio particolarmente significativo dell'uso del 2D in ambito narrativo è rappresentato da "Undertale". Questo videogioco ha dimostrato come una rappresentazione visivamente semplice possa veicolare una narrazione complessa, emotivamente intensa e fortemente interattiva. Attraverso una grafica bidimensionale essenziale, il gioco costruisce un mondo coerente e riconoscibile, in cui ogni personaggio e ogni scelta del giocatore assumono un valore narrativo preciso. La bidimensionalità non limita l'esperienza, ma al contrario contribuisce a rafforzarne l'identità, rendendo immediatamente leggibili le dinamiche tra gameplay e racconto.

(Silvio Mazzitelli, 2025)

Il successo di questo tipo di approccio evidenzia come il 2D venga utilizzato soprattutto in quei contesti in cui la narrazione, i dialoghi e le scelte morali occupano un ruolo centrale.

I videogiochi narrativi bidimensionali sono frequentemente impiegati per raccontare storie intime, introspettive o fortemente simboliche, dove l'obiettivo non è la simulazione realistica di uno spazio, ma la costruzione di un'esperienza emotiva e concettuale. La semplicità apparente della rappresentazione consente di abbassare la barriera d'ingresso per il giocatore, favorendo una partecipazione più immediata.

Tra i principali vantaggi del 2D vi è quindi la possibilità di mantenere un forte controllo autoriale sulla narrazione. Gli sviluppatori possono progettare ogni scena con precisione, stabilendo tempi, inquadrature e momenti narrativi senza dover gestire la complessità di un ambiente tridimensionale esplorabile liberamente. Questo controllo si traduce spesso in una maggiore coerenza narrativa e in una migliore integrazione tra storia e meccaniche di gioco.

Un altro vantaggio rilevante riguarda la chiarezza dell'interazione.

In un ambiente 2D, le possibilità di azione del giocatore sono generalmente più limitate e meglio definite. Questo riduce il rischio di frustrazione legata a interazioni ambigue o a aspettative non soddisfatte. Il giocatore comprende più facilmente cosa è possibile fare e cosa non lo è, e questo contribuisce a rafforzare la sospensione dell'incredulità, evitando che il sistema di gioco entri in conflitto con la narrazione. Tuttavia, la rappresentazione bidimensionale presenta anche alcuni limiti. Il più evidente riguarda la percezione dello spazio e dell'immersione.

L'assenza di una profondità tridimensionale può rendere più difficile la costruzione di ambienti realistici o di mondi di gioco complessi e articolati. In alcuni casi, il 2D può risultare meno coinvolgente per quei giocatori che associano l'immersione alla libertà di movimento e alla possibilità di esplorare uno spazio in modo naturale. Dal punto di vista narrativo, un altro possibile svantaggio è legato alla ripetitività visiva. Se non adeguatamente supportata da una direzione artistica forte, la bidimensionalità può portare a una certa monotonia, soprattutto in esperienze di lunga durata. La varietà degli ambienti e delle situazioni deve essere costruita attraverso soluzioni stilistiche e narrative, piuttosto che attraverso la complessità geometrica dello spazio.

Nonostante questi limiti, il 2D continua a rappresentare una scelta privilegiata per molti videogiochi narrativi, proprio perché consente di focalizzarsi sull'essenza del racconto e sull'interazione significativa. La sua forza risiede nella capacità di ridurre il superfluo e di concentrare l'esperienza sugli elementi chiave della narrazione: personaggi, dialoghi, scelte e conseguenze. Quindi il 2D non va inteso come una forma "inferiore" rispetto al 3D, ma come un linguaggio distinto, dotato di proprie regole e potenzialità. Nell'ambito dei videogiochi narrativi, il 2D si configura come uno strumento particolarmente efficace per raccontare storie dense di significato, in cui l'interazione del giocatore è guidata, consapevole e profondamente legata al senso dell'esperienza.

(Arrowstitch games, 2020)

4.3.2

Il Point and click

La tecnica di rappresentazione e interazione comunemente definita come point and click occupa una posizione centrale nella storia dei videogiochi narrativi. Più che una semplice modalità di controllo, il point and click rappresenta un vero e proprio linguaggio ludico-narrativo, fondato sull'osservazione, sull'interpretazione dell'ambiente e sulla relazione tra il giocatore e lo spazio di gioco. In questo modello, l'atto del giocare coincide in larga misura con l'atto del guardare, del comprendere e del decidere come intervenire all'interno di una scena. Dal punto di vista strutturale, il point and click si basa su ambienti statici o semi-statici, visualizzati generalmente in due dimensioni o in prospettiva fissa. Il giocatore interagisce con il mondo di gioco attraverso un cursore, selezionando oggetti, personaggi o aree dello schermo per attivare azioni specifiche. Questo sistema riduce al minimo la complessità del movimento, spostando l'attenzione sull'esplorazione visiva e sulla risoluzione di problemi narrativi. Una delle caratteristiche principali del point and click è la centralità dell'ambiente come spazio narrativo. Ogni schermata è progettata per contenere informazioni, indizi e dettagli che contribuiscono allo sviluppo della storia. Il giocatore è invitato a osservare attentamente, a sperimentare combinazioni di oggetti e a dialogare con i personaggi per comprendere il contesto narrativo e avanzare nel racconto. L'interazione non è mai fine a sé stessa, ma funzionale alla progressione della trama.

Questo tipo di rappresentazione è stato utilizzato prevalentemente nelle avventure grafiche, ma trova applicazione anche in esperienze narrative contemporanee che privilegiano il ritmo lento, la riflessione e il coinvolgimento emotivo. Il point and click si presta particolarmente bene a storie articolate, ricche di dialoghi e di personaggi, in cui la narrazione viene costruita attraverso una sequenza di situazioni da decifrare piuttosto che da superare tramite abilità motorie.

Un esempio emblematico e di grande successo di questo approccio è "The Secret of Monkey Island". In questo gioco, il point and click non è soltanto un sistema di controllo, ma il fulcro dell'esperienza narrativa. L'esplorazione degli ambienti, l'interazione con gli oggetti e i dialoghi contribuiscono a creare un mondo narrativo coerente e memorabile, in cui il giocatore è costantemente chiamato a interpretare il tono, l'ironia e le regole interne del racconto. La rappresentazione point and click permette al gioco di sviluppare una narrazione ricca e dialogata, mantenendo al contempo un elevato grado di accessibilità.

Tra i principali vantaggi del point and click vi è la chiarezza dell'interazione. Il giocatore non deve apprendere schemi di controllo complessi o gestire situazioni di stress legate al tempo di reazione. Questo favorisce una maggiore concentrazione sulla storia e sui personaggi, rendendo l'esperienza più inclusiva e adatta a un pubblico eterogeneo. La semplicità del sistema di input contribuisce inoltre a ridurre la distanza tra giocatore e racconto, facilitando l'immedesimazione.

Un altro vantaggio rilevante riguarda il controllo narrativo. Gli autori possono progettare con grande precisione le sequenze narrative, stabilendo quando e come il giocatore entra in contatto con determinate informazioni. Il point and click consente di costruire enigmi che non sono semplici ostacoli ludici, ma veri e propri momenti narrativi, in cui la soluzione coincide con una maggiore comprensione della storia o dei personaggi.

Dal punto di vista espressivo, questa tecnica favorisce una forte caratterizzazione degli ambienti.

Ogni scenario può essere trattato come una sorta di quadro narrativo, ricco di dettagli visivi e simbolici. Questo approccio permette di raccontare molto anche in modo implicito, attraverso la disposizione degli oggetti, l'architettura degli spazi e le reazioni dei personaggi alle azioni del giocatore. La narrazione ambientale trova nel point and click uno dei suoi contesti più naturali.

Tuttavia, il point and click presenta anche alcuni limiti. Il più evidente è legato al rischio di staticità. La mancanza di movimento libero e di azioni dinamiche può rendere l'esperienza meno coinvolgente per alcuni giocatori, soprattutto se la narrazione non è sufficientemente forte o se gli enigmi risultano ripetitivi.

In assenza di una scrittura solida e di una direzione artistica efficace, il gioco può apparire lento o privo di tensione.

Un ulteriore svantaggio riguarda la possibile arbitrarietà degli enigmi.

In alcuni casi, le soluzioni richieste dal sistema di gioco possono apparire poco intuitive, creando frustrazione e interrompendo il flusso narrativo.

Questo rischio è particolarmente rilevante nei giochi in cui la logica degli enigmi non è pienamente integrata nel contesto narrativo, ma appare come un elemento

artificiale imposto al giocatore.

Dal punto di vista della libertà, il point and click offre un margine di azione relativamente limitato.

Le interazioni possibili sono circoscritte a ciò che gli autori hanno previsto, e il giocatore non può sperimentare liberamente al di fuori di questi confini.

Tuttavia, proprio questa limitazione consente una maggiore coerenza narrativa e riduce il rischio di dissonanza tra le aspettative del giocatore e le possibilità effettive del mondo di gioco.

(Quouar, 2023)

4.3.3

Il 3D

Il 3D è una delle forme più diffuse e riconoscibili del videogioco contemporaneo, soprattutto nei contesti in cui l'obiettivo è costruire mondi ampi, esplorabili e visivamente immersivi. Nel campo dei videogiochi narrativi, il 3D non rappresenta soltanto un avanzamento tecnologico rispetto alle forme bidimensionali, ma introduce un modo differente di concepire lo spazio, l'interazione e il rapporto tra il giocatore e la storia. La tridimensionalità modifica radicalmente la percezione del mondo di gioco, trasformandolo in un ambiente abitabile piuttosto che in una semplice rappresentazione.

Dal punto di vista strutturale, il 3D si fonda su uno spazio sviluppato lungo tre assi, consentendo al giocatore di muoversi liberamente in profondità, altezza e larghezza. Questa caratteristica permette una rappresentazione più realistica e complessa degli ambienti, favorendo un senso di presenza fisica all'interno del mondo narrativo. Il giocatore non osserva più la scena dall'esterno, ma la attraversa, la esplora e la vive in prima o terza persona. Questo cambiamento ha profonde implicazioni sul modo in cui la narrazione viene costruita e fruita.

Una delle principali caratteristiche dei videogiochi 3D è la possibilità di integrare la narrazione direttamente nello spazio. Gli ambienti diventano veicoli di racconto, capaci di comunicare informazioni attraverso la loro conformazione, il loro stato e i dettagli visivi.

La narrazione ambientale trova nel 3D un terreno particolarmente fertile, poiché il giocatore può scoprire frammenti di

storia esplorando liberamente, osservando e interpretando ciò che lo circonda.

In questo modello, la storia non viene necessariamente raccontata in modo esplicito, ma emerge dall'interazione con il mondo di gioco.

Il 3D viene utilizzato prevalentemente in quei videogiochi narrativi che puntano su un'elevata immersione e su un forte coinvolgimento sensoriale. Esperienze in cui l'atmosfera, il senso di solitudine, di scoperta o di tensione emotiva sono elementi centrali traggono grande beneficio dalla tridimensionalità. Un esempio particolarmente noto e di grande successo in questo ambito è "The Last of Us". In questo gioco, il 3D consente di costruire ambienti credibili e dettagliati, in cui ogni spazio contribuisce alla narrazione, riflettendo il contesto emotivo e tematico della storia. La tridimensionalità non è fine a sé stessa, ma funzionale a rafforzare il legame tra personaggi, ambiente e racconto.

Uno dei principali vantaggi del 3D è quindi l'alto livello di immersione che può offrire. La libertà di movimento e la possibilità di esplorare lo spazio in modo naturale favoriscono l'immedesimazione del giocatore, che percepisce il mondo di gioco come un luogo coerente e continuo. Questo senso di presenza rende le esperienze narrative particolarmente intense, soprattutto quando la storia fa leva su emozioni come la paura, l'empatia o il senso di perdita.

Un altro vantaggio significativo riguarda la varietà delle interazioni possibili. Il 3D permette di implementare sistemi complessi di movimento, di manipolazione degli oggetti e di relazione con l'ambiente. Queste possibilità ampliano il vocabolario ludico a disposizione degli autori, consentendo di raccontare storie attraverso l'azione, la scelta del percorso, l'esplorazione e il comportamento del giocatore. La narrazione diventa così più dinamica e meno vincolata a strutture rigide.

Tuttavia, la rappresentazione tridimensionale presenta anche numerosi svantaggi, soprattutto dal punto di vista narrativo. Il primo riguarda la perdita di controllo autoriale. La libertà di movimento e di esplorazione può entrare in conflitto con la necessità di guidare il giocatore lungo un percorso narrativo coerente. In un mondo tridimensionale aperto, il rischio di dispersione è elevato, e la storia può perdere forza se il giocatore non entra in contatto con i contenuti narrativi nel momento giusto o nel modo previsto. Un ulteriore limite è rappresentato dalla complessità progettuale. Creare ambienti tridimensionali credibili e narrativamente significativi richiede risorse considerevoli, sia in termini di sviluppo tecnico sia di scrittura. Ogni spazio deve essere pensato non solo come luogo esplorabile, ma come

elemento funzionale al racconto.

In assenza di una progettazione attenta, il 3D può trasformarsi in un semplice contenitore vuoto, ricco di dettagli visivi ma povero di significato narrativo.

Dal punto di vista dell'esperienza del giocatore, la tridimensionalità può talvolta ostacolare la leggibilità. La gestione della telecamera, l'orientamento nello spazio e la complessità visiva possono distrarre dalla narrazione o creare frustrazione. A differenza del 2D o del point and click, dove l'attenzione è guidata in modo più diretto, il 3D richiede al giocatore un maggiore sforzo cognitivo per interpretare l'ambiente e comprendere le possibilità di interazione.

Infine, il realismo visivo spesso associato al 3D può rappresentare un'arma a doppio taglio. Se da un lato contribuisce a rafforzare l'immersione, dall'altro può limitare la libertà espressiva e simbolica della narrazione. In alcuni casi, l'aspettativa di coerenza realistica imposta dalla tridimensionalità può entrare in conflitto con esigenze narrative più astratte o metaforiche.

Il 3D rappresenta una tecnica di rappresentazione estremamente potente per i videogiochi narrativi, capace di offrire esperienze profondamente immersive e coinvolgenti. Tuttavia, la sua efficacia dipende fortemente dalla capacità degli autori di bilanciare libertà e controllo, realismo e significato, spazio e racconto. Come per le altre tecniche analizzate, il 3D non costituisce una soluzione universale, ma uno strumento da utilizzare consapevolmente in funzione degli obiettivi narrativi e dell'esperienza che si intende costruire per il giocatore.

(Everyeye staff, 2023)

4.4

Gli stili visivi e il loro impatto narrativo

Nei videogiochi narrativi, lo stile visivo non è un semplice elemento estetico: è un vero e proprio vettore comunicativo, capace di influenzare profondamente la percezione della storia, il coinvolgimento emotivo del giocatore e l'interpretazione del mondo di gioco. Ogni scelta stilistica porta con sé connotazioni narrative specifiche, determinando il tono della narrazione, la leggibilità dell'ambiente e la sospensione dell'incredulità.

In questo senso, lo stile visivo diventa parte integrante del racconto, tanto quanto i dialoghi, le scelte del giocatore o le strutture narrative.

Tra i principali stili visivi utilizzati nei videogiochi narrativi, possiamo distinguere almeno quattro grandi categorie: il realismo, il cartoon, la pixel art e lo stile illustrativo o pittorico. Ciascuno di essi possiede caratteristiche peculiari, punti di forza e limiti, e viene selezionato in funzione della storia, del target di giocatori e dell'esperienza che si vuole creare.

Il realismo mira a riprodurre il mondo con una fedeltà visiva quanto più possibile vicina alla realtà. Questo approccio viene spesso utilizzato in giochi che vogliono generare un alto grado di immersione sensoriale o emotiva, come "The Last of Us" o "Heavy Rain". La rappresentazione realistica permette al giocatore di identificarsi immediatamente con l'ambiente e con i personaggi, rafforzando la percezione che le azioni abbiano conseguenze concrete.

L'effetto principale dello stile realistico è la sospensione dell'incredulità: il giocatore tende a percepire il mondo di gioco come un'estensione credibile del reale, e questo rafforza l'immedesimazione e la tensione narrativa. Tuttavia, il realismo richiede risorse elevate in termini di modellazione, animazione e rendering, e può limitare la libertà creativa: elementi troppo stilizzati o simbolici potrebbero risultare fuori luogo o creare dissonanza con l'ambientazione. Inoltre, uno stile realistico può rendere più difficile la comunicazione di concetti astratti o simbolici, che in altre forme visive potrebbero emergere con maggiore chiarezza.

Il cartoon, o stile fortemente stilizzato, privilegia l'espressività rispetto alla fedeltà visiva. Linee marcate, colori vivaci e proporzioni esagerate sono tipici di questo approccio, che mira a trasmettere emozioni, carattere e tono narrativo più che realismo.

Questo stile viene spesso scelto nei giochi narrativi con una componente umoristica, surreale o fiabesca, come "Psychonauts" o "Gris".

Il vantaggio principale dello stile cartoon risiede nella capacità di rendere immediatamente leggibili le emozioni dei personaggi e gli elementi di interazione.

I giocatori possono distinguere con facilità i punti di interesse, comprendere lo stato d'animo dei protagonisti e interpretare simbolicamente gli eventi.

Questo stile si presta particolarmente bene anche a temi complessi o astratti, poiché la stilizzazione consente di comunicare concetti metaforici senza ricorrere al realismo fotografico. Tuttavia, un uso eccessivo può ridurre la percezione di gravità o di serietà della storia, rendendo più difficile affrontare temi profondi o drammatici.

La pixel art è uno stile che riprende l'estetica dei videogiochi retrò, con grafica a bassa risoluzione e dettagli semplificati. Questo approccio è diventato particolarmente popolare nei videogiochi indie, sia per motivi tecnici sia per ragioni estetiche. Titoli come "Celeste" o "Stardew Valley" dimostrano come la pixel art possa essere utilizzata per costruire mondi altamente evocativi, ricchi di dettagli narrativi impliciti.

Il principale vantaggio della pixel art è la capacità di concentrare l'attenzione del giocatore sulla meccanica, sulla storia e sui simboli visivi, più che sulla complessità grafica. Inoltre, l'astrazione consente di stimolare l'immaginazione del giocatore, che tende a "riempire i vuoti" con interpretazioni personali. Tuttavia, questo stile può risultare meno immediato per chi cerca un forte realismo o per storie che richiedono dettagli ambientali complessi e leggibili. Nonostante ciò, la pixel art ha un forte valore emotivo e nostalgico, che può rafforzare il legame del giocatore con il gioco.

Altri giochi narrativi utilizzano uno stile illustrativo o pittorico, che si ispira alle tecniche artistiche tradizionali. Titoli come "Ori and the Blind Forest" o "Hollow Knight" integrano animazioni fluide e paesaggi disegnati a mano, creando mondi che combinano bellezza estetica e significato narrativo. Questo approccio permette di trasmettere emozioni sottili e di costruire atmosfere ricche, giocando con luci, colori e prospettive per guidare l'interpretazione del giocatore.

Lo stile pittorico è particolarmente efficace per storie poetiche, simboliche o emotivamente intense. La sua forza risiede nella capacità di comunicare sensazioni e concetti in modo diretto e universale, senza dipendere esclusivamente da dialoghi o testi. Tuttavia, richiede un alto investimento creativo e può comportare difficoltà nella progettazione delle interazioni e nella gestione della leggibilità dei dettagli.

Tra questi stili, il realismo è spesso quello più diffuso nei titoli narrativi di grande budget, poiché favorisce immedesimazione, drammaticità e continuità spaziale.

Tuttavia, nei giochi indie e in molte esperienze narrative sperimentali, gli stili stilizzati o pixelati sono predominanti, proprio perché consentono maggiore libertà espressiva, minor costo produttivo e possibilità di evocare emozioni attraverso l'astrazione.

In termini di impatto narrativo, la scelta dello stile visivo influenza profondamente l'esperienza del giocatore: determina il tono emotivo della storia, la leggibilità degli ambienti, la percezione dei personaggi e il grado di immersione. Ogni stile trasmette messaggi diversi: il realismo comunica gravità e concretezza, il cartoon leggerezza e ironia, la pixel art stimola l'immaginazione, mentre lo stile pittorico accentua l'emotività e la poeticità del racconto.

La decisione sullo stile grafico deve quindi essere strettamente integrata con la narrazione, le meccaniche di gioco e il tipo di interazione prevista.

Un errore comune è pensare allo stile come elemento separato dalla storia: nei videogiochi narrativi, estetica e racconto sono indissolubili.

La coerenza tra stile visivo e contenuto narrativo è ciò che permette al giocatore di immergersi completamente, sospendere il giudizio critico e partecipare emotivamente all'esperienza.

La scelta tra realismo, cartoon, pixel art o illustrazione dipende da fattori narrativi, tecnici ed emotivi, e determina in modo significativo il modo in cui il giocatore percepisce e interpreta la storia. Comprendere l'impatto dei diversi stili è essenziale per progettare esperienze coerenti, coinvolgenti e memorabili, in cui narrazione, interazione e rappresentazione visiva si fondono in un unico linguaggio espressivo.

(De Berardis, F., 2024)

4.5

Analisi di casi studio

L'analisi di casi studio rappresenta un passaggio fondamentale per comprendere come i videogiochi narrativi affrontano, in modo concreto, le questioni teoriche emerse nei capitoli precedenti. I titoli presi in esame non vengono considerati esclusivamente come prodotti ludici di successo ma come esempi significativi di differenti approcci alla narrazione interattiva, all'uso delle meccaniche come strumento espressivo e alla costruzione dell'esperienza del giocatore. L'obiettivo di questa analisi non è individuare un modello unico o ideale, bensì osservare come diversi giochi abbiano risolto, ciascuno a modo proprio, il delicato equilibrio tra storia, interazione e immersione.

Un primo elemento comune a questi casi studio è l'attenzione posta sul livello di interazione offerto al giocatore.

Nei videogiochi narrativi, l'interazione non si limita alla possibilità di controllare un personaggio o di compiere azioni funzionali all'avanzamento del gioco, ma assume un valore narrativo.

Le scelte, le azioni e persino l'assenza di intervento diventano strumenti attraverso cui il racconto prende forma. Nei casi analizzati, l'interazione è spesso calibrata in modo da non spezzare la coerenza della storia, evitando una libertà eccessiva che rischierebbe di diluire il significato narrativo.

Questo approccio evidenzia come la limitazione dell'azione possa, paradossalmente, rafforzare il coinvolgimento del giocatore, rendendo ogni gesto più significativo.

Un secondo aspetto centrale riguarda l'immersività. I giochi narrativi analizzati

adottano strategie diverse per favorire l'immersione, ma condividono l'idea che essa non derivi unicamente dalla qualità grafica o dalla complessità tecnica, bensì dalla coerenza tra mondo di gioco, meccaniche e racconto.

L'immersione viene costruita attraverso ambienti narrativamente densi, un ritmo controllato e una progressiva identificazione del giocatore con il protagonista. In molti casi, l'interfaccia viene ridotta al minimo o integrata nel mondo di gioco, per evitare che elementi estranei interrompano l'esperienza narrativa.

La costruzione dello spazio gioca un ruolo determinante in questo processo. Gli ambienti non sono semplici scenari, ma veicolano informazioni sulla storia, sul contesto e sullo stato emotivo dei personaggi. Attraverso dettagli visivi, suoni ambientali e disposizione degli oggetti, il giocatore viene guidato a interpretare il mondo di gioco in modo attivo, diventando parte del processo narrativo. Questa forma di narrazione ambientale contribuisce a creare un senso di continuità e credibilità, rafforzando la percezione di trovarsi all'interno di un universo narrativo coerente.

Un ulteriore elemento di rilievo è la psicologia dei personaggi. Nei casi studio considerati, la caratterizzazione dei protagonisti e dei personaggi secondari assume un'importanza centrale, soprattutto nei giochi in cui la storia si concentra su temi intimi o relazionali.

La psicologia non viene comunicata soltanto attraverso dialoghi espliciti, ma emerge dalle azioni, dalle reazioni e dalle scelte disponibili per il giocatore.

In alcuni titoli, il protagonista non è un eroe tradizionale, ma un individuo complesso, contraddittorio, spesso fragile, con cui il giocatore è chiamato a confrontarsi.

Questa complessità psicologica contribuisce a creare un legame emotivo profondo tra giocatore e personaggio. L'interazione diventa così un mezzo per esplorare stati d'animo, conflitti interiori e relazioni interpersonali.

Nei casi in cui il giocatore è chiamato a compiere scelte difficili o moralmente ambigue, la narrazione assume una dimensione riflessiva, spingendo a interrogarsi sulle conseguenze delle proprie azioni. Questo approccio evidenzia come il videogioco narrativo possa affrontare tematiche mature e complesse, utilizzando l'interattività come strumento di introspezione.

In termini di immersione emotiva, alcuni titoli scelgono di limitare deliberatamente le possibilità di interazione, costringendo il giocatore ad assistere a determinati eventi senza poter intervenire.

Questa scelta, apparentemente controintuitiva in un medium interattivo, si rivela spesso efficace nel comunicare impotenza, perdita o conflitto interiore.

Un altro elemento che emerge dall'analisi è il rapporto tra interazione e ripetizione, infatti alcuni giochi narrativi permettono o addirittura incoraggiano la ripetizione di determinate sezioni, offrendo nuove prospettive o rivelando informazioni

precedentemente nascoste.

In questi casi, la ripetizione non è un semplice meccanismo ludico, ma uno strumento narrativo che consente al giocatore di approfondire la comprensione della storia e dei personaggi.

Questo approccio risulta particolarmente interessante per il progetto finale, in quanto suggerisce come la ripetizione possa essere utilizzata per esplorare temi come la memoria, il rimpianto o le possibilità mancate.

Nel complesso, i casi studio analizzati dimostrano come il videogioco narrativo sia un medium estremamente flessibile, capace di adattare le proprie meccaniche alle esigenze del racconto.

L'interazione, quando progettata con consapevolezza, diventa un linguaggio narrativo a pieno titolo, in grado di comunicare significati che altri media faticano a esprimere. L'immersione non è il risultato di una singola scelta progettuale, ma di una rete di elementi coerenti che coinvolgono il giocatore a livello cognitivo ed emotivo.

Queste osservazioni costituiscono la base teorica e pratica su cui si innesta il progetto finale della tesi. L'analisi dei casi studio fornisce indicazioni preziose su cosa funzioni e su quali siano i rischi da evitare nella progettazione di un videogioco narrativo. In particolare, emerge l'importanza di un equilibrio tra libertà e controllo, di una narrazione che sappia sfruttare i limiti del medium e di una progettazione attenta alla psicologia dei personaggi e all'esperienza emotiva del giocatore.

4.5.1

Colossal Cave Adventure

La prima avventura testuale della storia dei videogiochi narrativi è "Colossal Cave Adventure" pubblicata nel 1976 da William Crowther e Don Woods. Racconta di un esploratore, controllato dal giocatore, che esplora l'interno di una caverna piena di tesori, come la leggenda narra, ma chi si è inoltrato non è più riuscito a tornare sano e salvo. L'obiettivo è quello di entrare nella caverna, risolvere dei puzzle per ottenere degli oggetti utili, raccogliere più tesori possibile e riuscire a tornare indietro.

Dato che si tratta di una storia testuale, il giocatore deve scrivere le azioni da compiere al programma e questo risponde, nel caso in cui non capisce l'azione da compiere chiede di riscrivere. Attraverso i comandi dati, è possibile muoversi, esplorare, risolvere enigmi e raccogliere oggetti e tutto ciò fa parte dell'interazione possibile all'interno del videogioco. Spinge quindi il giocatore a ragionare sulle migliori scelte da fare e come dare al meglio le indicazioni al gioco, che però rappresenta anche un grande limite.

Dal punto di vista grafico, il gioco ne è privo. Infatti, come detto, si tratta semplicemente di testo: il gioco descrive la situazione e il giocatore prende delle decisioni basate su ciò che legge, costruendo mentalmente il mondo di gioco.

Tra gli aspetti positivi emergono sicuramente l'importanza dell'immaginazione e l'abilità di ragionamento. L'assenza di un mondo esplorabile o quanto meno visibile, sposta l'attenzione esclusivamente sulla narrazione, rafforzando il ruolo attivo del

giocatore. In più, è il primo videogioco in cui le azioni scelte dal giocatore hanno delle conseguenze, portando a scoprire nuovi luoghi e tesori.

È proprio questa l'innovazione che ispirerà altri produttori a realizzare videogiochi interattivi, per la prima volta viene lasciata in mano al giocatore la scelta di come vuole agire e quale strada intraprendere. Anche se primo nel suo genere, risulta avere degli aspetti negativi non ignorabili, ad esempio la difficoltà dei puzzle è alta e sono poco intuitivi, portando così a un blocco. È quindi poco accessibile ai principianti in quanto le indicazioni sono scarse e l'interfaccia rende complicato ricordare alcuni passaggi e dettagli, rendendo così il gameplay macchinoso e poco divertente. L'assenza di elementi grafici è anche un aspetto negativo, perché da un lato alimenta sì l'immaginazione, ma dall'altra il giocatore può perdersi e non ricordare dove si trova o come raggiungere determinati luoghi.

Infine, un ulteriore aspetto negativo è la rigidità della struttura narrativa, in quanto le azioni sono un insieme finito di comandi e situazioni già stabilite dato che le azioni non previste non generano alcun effetto, rendendo evidente la distanza tra la complessità del ragionamento umano e le capacità del sistema di rispondere da parte del gioco.

(Wikipedia, 2025)

```

PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

```

Fig. 12, Schermata tratta da "Colossal Cave Adventure", MUD Fandom, 2024

```

┌Introduction┐
│Somewhere nearby is colossal cave, where others have found fortunes in
│treasure and gold, though it is rumoured that some who enter are never
│seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes
│and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn
│you that I look at only the first four letters of each word, so you'll
│have to enter "NORTHEAST" as "NE" to distinguish it from "NORTH".
│(Should you get stuck, type "HELP" for some general hints. For infor-
│mation on how to end your adventure, etc., type "INFO".)
│
│-----
│This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the
│features of the current program were added by Don Woods. The current
│version was done by Bob Supnik. This version was implemented on the
│IBM-PC (and compatibles) by Kevin Black.
│
│-----
│For further information consult your scroll (READ.ME).
│
│-----
│
│*GOOD LUCK!*
│
└───────────┘

You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully. In the distance there is a tall gleaming white tower.
>_

```

Fig. 13, Pagina iniziale di "Colossal Cave Adventure", DOSGames, 2017

4.5.2

The Pawn

A distanza di dieci anni viene pubblicato "The Pawn", un'avventura testuale fantasy, con l'aggiunta di elementi grafici in versioni successive, a differenza del sopracitato "Colossal Cave Adventure". La storia è ambientata in un mondo chiamato "Kerovnia", nel quale il protagonista viene catapultato dopo essere stato stordito mentre era nel mondo reale, senza memoria del suo passato. Sin dall'inizio viene suggerito al giocatore che il protagonista non è semplicemente una figura in disparte ma fa parte di un progetto più grande, come indicato anche dal titolo. In Kerovnia è possibile esplorare i luoghi, interagire con i personaggi, risolvere enigmi e scoprire il mistero dietro al bracciale di metallo che indossa e che gli impedisce di uscire dal regno. Il giocatore può interagire con il mondo di gioco tramite comandi testuali che vengono interpretati dal sistema, esattamente come nel caso di "Colossal Cave Adventure". Sono presenti però anche alcune immagini che aiutano nel processo di decisione e nell'interazione con ambienti e personaggi emblematici, utili a risolvere i misteri. Anche in questo caso, è richiesta particolare attenzione al linguaggio utilizzato per dare i comandi e alla logica siccome molti degli enigmi si basano su un corretto utilizzo degli oggetti e sulla comprensione delle relazioni tra i vari elementi narrativi.

Lo stile visivo rappresenta uno degli aspetti più rilevanti del gioco perché sono molto dettagliate e curate che si rifanno allo stile pittorico. Infatti gli ambienti sono ricchi di dettagli che non hanno una funzione semplicemente estetica ma servono anche

a suggerire gli stati d'animo, possibilità di interazione e pericoli, mantenendo così una stretta correlazione tra ciò che il giocatore legge e vede.

Questo equilibrio è un aspetto positivo perché il gioco è capace di integrare la tipica profondità narrativa dell'avventura testuale e la arricchisce di immagini che facilitano l'immersione, senza dover lasciare tutto in mano all'immaginazione del giocatore.

Inoltre anche il tono narrativo alterna tra momenti di introspezione e situazioni più misteriose. È un elemento molto importante perché rafforza ancora di più il tema della perdita di identità del protagonista data la costante sensazione di incertezza. Ogni nuova informazione modifica la percezione del mondo e del ruolo del personaggio all'interno della storia.

Anche in questo caso bisogna immettere dei comandi testuali molto complessi, nonostante la presenza di un manuale che risulta avere solo parte delle parole utilizzate. Come menzionato, l'originalità sta nell'introduzione di alcune grafiche che per l'epoca erano molto avanzate e in più il linguaggio utilizzato è molto divertente ma allo stesso tempo serio, a seconda del contesto. La difficoltà è elevata e le soluzioni non sempre risultano essere logiche, i comandi testuali hanno regole rigide e bisogna scrivere le parole esatte per continuare, il che risulta frustrante per molti. La grafica è sì innovativa ma si tratta di immagini fisse e non interagibili, anche se questo tipo di critica appartiene di più a una prospettiva moderna, all'epoca rappresenta una grande innovazione senza precedenti.

(Wikipedia, 2025)



Fig. 14, Schermata tratta da "The Pawn", Lemon4, 2003

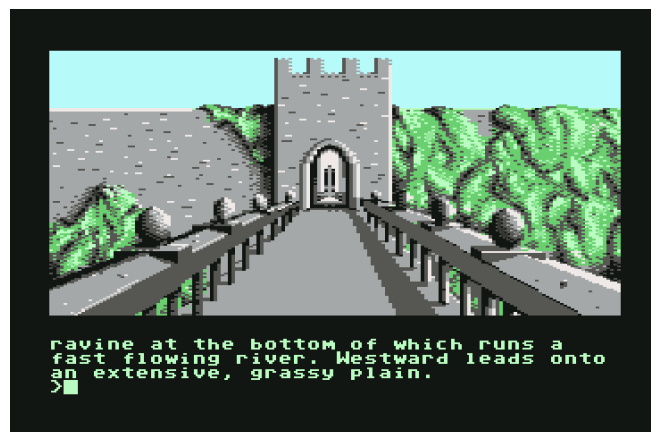


Fig. 15, Schermata tratta da "The Pawn", Lemon4, 2003



Fig. 16, Comandi immessi, Lemon4, 2003

4.5.3

The Secret of Monkey Island

Abbiamo poi la prima avventura grafica della saga di "Monkey Island" ovvero "The Secret of Monkey Island" realizzata nel 1990 da LucasArts, ai tempi conosciuto come Lucasfilm Games. Il giocatore veste i panni di Guybrush Threepwood, il protagonista indiscusso di tutta la serie, che giunge sull'isola di Mêlée con l'obiettivo di diventare un pirata, affrontando diverse prove fino a sfidare il malvagio pirata fantasma LeChuck. Fin dall'inizio, il racconto si sviluppa attraverso una struttura episodica in cui le ambizioni del protagonista si intrecciano con una serie di eventi che lo portano a confrontarsi con diversi personaggi particolari che danno nascita a rivalità tra i pirati. La narrazione è incalzante in quanto alterna momenti di scoperta a situazioni divertenti, senza rinunciare alla coerenza delle azioni che il giocatore compie.

In questo caso, la modalità di interazione è data da un sistema di point and click che si basa sulla selezione di alcune parole che consentono di esplorare gli ambienti e parlare con i personaggi. I dialoghi assumono un ruolo centrale dato che aiutano all'esplorazione degli ambienti e soprattutto contribuiscono alla caratterizzazione dei personaggi, tutti elementi utili a progredire nella storia. La tecnica di rappresentazione è bidimensionale e lo stile grafico è cartoon, con colori molto vivaci e ambienti stilizzati che richiamano il mondo immaginario dei pirati, volendo quindi essere distante dalla realtà.

Rappresenta una pietra miliare nello sviluppo delle avventure grafiche perché ha portato molte innovazioni: innanzitutto è stata rimossa la possibilità di "morire"

rendendo l'esperienza meno frustrante e più divertente per alcuni, per altri questo può rappresentare meno stimolante in quanto non è presente una sfida per testare le proprie abilità; i puzzle sono funzionali e parte integrante del gioco, quindi non sono solo un espediente per allungare la storia, anche se c'è la possibilità che per alcune persone possano risultare strani in quanto non seguono una logica tradizionale ma piuttosto rimangono sul filone ironico del gioco; infine l'umorismo e i dialoghi brillanti rimangono tutt'ora iconici. Uno dei punti di forza è sicuramente la forte integrazione tra narrazione e interazione, perché gli enigmi sono legati al contesto della storia e spesso possono essere risolti comprendendo i personaggi e la situazione, piuttosto che tramite una logica astratta.

Un limite però è il gameplay guidato poiché vengono offerte poche possibilità di deviazione dalla storia principale al giocatore che viene guidato nelle sue scelte.

(Wikipedia, 2025; Claudio Faccendi, 2020)



Fig. 17, Schermata tratta da "The Secret of Monkey Island", Steam, 2009

Fig. 18, Opzioni possibili in una scena, Wikipedia, 2025



Fig. 19, Schermata tratta da "The Secret of Monkey Island", Steam, 2009

Fig. 20, Schermata tratta da "The Secret of Monkey Island", Steam, 2009

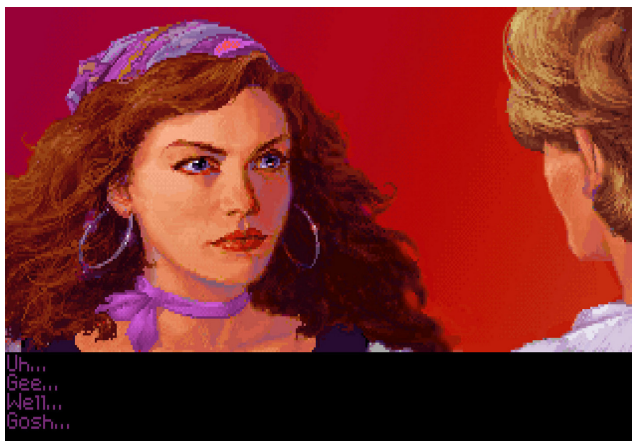


Fig. 21, Schermata tratta da "The Secret of Monkey Island", Steam, 2009

4.5.4

Syberia

Un altro esempio di avventura grafica è "Syberia - L'avventura di Kate Walker" prodotto dalla Microïds e realizzato da Benoît Sokal, pubblicato nel 2002. Si tratta di un'avventura a tema steampunk e la protagonista è appunto Kate Walker, una promettente avvocatessa di New York che conduce una vita agiata. Un giorno, il capo le chiede di andare in un paesino delle Alpi Francesi per chiudere una trattativa con un cliente, Anna Voralberg. Il giorno prima dell'arrivo di Kate nel paesino, la cliente muore improvvisamente, senza apparentemente lasciare alcun erede. Proseguendo nella storia si viene a scoprire che il fratello di Voralberg, creduto defunto, è invece vivo e da qui inizia l'avventura di Kate per poterlo trovare, giungendo fino in Siberia e concludere l'accordo. Il giocatore interagisce attraverso il sistema di point and click con l'ambiente circostante, permettendo quindi di raccogliere oggetti, esplorare ciò che circonda la protagonista e interagire con i personaggi. Le azioni sono limitate al contesto ma coerenti per le azioni da svolgere perché bisogna osservare il luogo ed essere rapidi e precisi con l'analisi, quindi il giocatore è portato ad associare correttamente gli indizi per poter risolvere i misteri.

"Syberia" è famoso per l'atmosfera unica soprattutto per le ambientazioni realistiche e l'estetica steampunk. La tecnica di rappresentazione utilizzata in questo caso è tridimensionale e richiamano fortemente l'estetica europea più malinconica grazie a paesaggi innevati e le architetture che contribuiscono a creare un'atmosfera coerente. I movimenti dei personaggi sono limitati e a momenti appaiono rigidi

ma ciò non rappresenta necessariamente un aspetto negativo in quanto non viene distolta l'attenzione dall'osservazione dei luoghi.

A differenza delle precedenti avventure grafiche, "Syberia" punta molto sulla narrazione e la crescita della protagonista, offrendo una storia sorprendentemente adulta che affronta temi come la ricerca interiore e il confronto fra realtà e immaginazione. Un altro aspetto essenziale sono i suoni, in particolare tutto l'insieme di rumori ambientali, movimenti e passi dei personaggi che rendono il gioco ancora più realistico e diventano veri e propri elementi narrativi. In più viene attribuita attenzione al personaggio di Kate che progressivamente diventa più distaccata dal passato e aumenta il coinvolgimento emotivo del viaggio che intraprende.

I difetti riscontrati sono analizzati in una chiave di lettura moderna, altrimenti sono del tutto ignorabili, come gli enigmi che possono risultare un po' semplici per i giocatori che amano le sfide oppure ancora, alcune animazioni risultano rigide e poco fluide. Proprio per quanto riguarda gli enigmi, le azioni sono comandate da una sequenza abbastanza precisa che non permette al giocatore di sperimentare e quindi limitando l'impatto delle possibili scelte che il giocatore potrebbe compiere.

(Wikipedia, 2025; Luigi Cinquegrana, 2025)

Fig. 22, Ambientazione in "Syberia", Steam, 2002



Fig. 23, Ambientazione in "Syberia", Steam, 2002

Fig. 24, Schermata tratta da "Syberia", Steam, 2002



4.5.5

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

"Sherlock Holmes: Crimes & Punishments" è un'avventura investigativa uscita nel 2014 che si ispira chiaramente alle celebri storie di Arthur Conan Doyle.

Il giocatore veste i panni di Sherlock Holmes, il detective famoso per la sua brillantezza, e deve raccogliere indizi e risolvere sei casi, dando infine un proprio giudizio morale sul colpevole. La meccanica principale consiste nel raccogliere e collegare gli indizi: tutto ciò che viene raccolto e ogni interrogatorio vengono messi nella "Deduction Board" dove si possono combinare tutte le informazioni a disposizione per formulare le proprie ipotesi e arrivare a una soluzione.

Il giocatore può esplorare ambienti tridimensionali, analizzare le scene del crimine, interrogare le persone coinvolte e ricostruire gli eventi per giungere alla soluzione. Le azioni sono quindi costruite attorno all'osservazione attenta dei dettagli perché alcuni degli indizi non sono immediatamente visibili e richiedono un'analisi più profonda.

Lo stile visivo è realistico e punta a ricreare un'atmosfera riconducibile alla Londra di fine Ottocento, gli ambienti sono dettagliati e questo contribuisce a definire il contesto storico in cui il giocatore si trova. Particolare attenzione viene prestata anche ai personaggi che hanno un'aria seria, le animazioni sono limitate e le espressioni facciali sono funzionali sia ai dialoghi che alla fase investigativa. Inoltre l'utilizzo consapevole di luci e ombre rafforza ulteriormente il senso di mistero che accompagna la narrazione all'interno delle scene del crimine.

dal pubblico è la possibilità di compiere delle scelte morali ovvero concedere la grazia oppure condannare il colpevole, decidendo così il suo destino e sbloccando diversi finali. Questo aspetto contribuisce al coinvolgimento attivo e spinge il giocatore a riflettere sulle sfumature del sistema giudiziario, i suoi errori e la sua etica. La centralità del ragionamento del giocatore è importante perché in questo caso non viene guidato verso la soluzione, ma viene invitato a formulare deduzioni, anche errate, senza che il gioco vada a correggere. Viene quindi rafforzato il senso di coinvolgimento all'interno dell'indagine che fa sentire i giocatori parte attiva della storia.

Per quanto riguarda le criticità, gli enigmi non crescono di difficoltà con l'avanzare dei livelli, spesso le soluzioni vengono raggiunte non tramite la logica ma per pura esclusione. Invece in alcuni momenti, la quantità di indizi e di collegamenti da fare possono risultare eccessivi, con il rischio di confondere o addirittura rallentare il giocatore.

(Wikipedia, 2025; Davide Ambrosiani, 2014)

Una delle innovazioni meglio ricevute



Fig. 25, Schermata tratta da "Sherlock Holmes: Crimes and Punishments", IGN, 2014

Fig. 26, Esempio di oggetto interagibile, CzechGamer, 2014

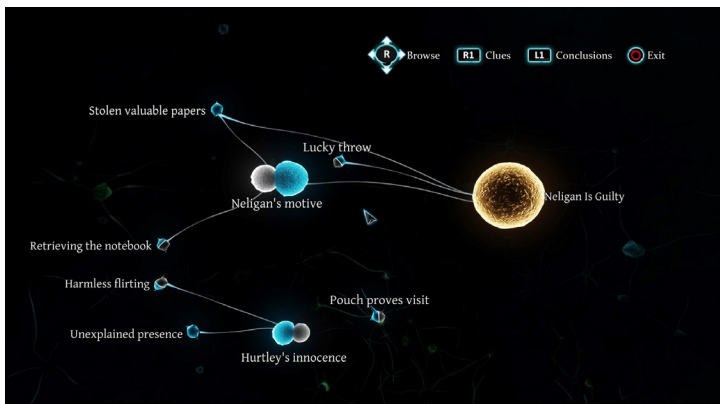


Fig. 27, Palazzo mentale, IGN, 2014

Fig. 28, Scena del crimine, CzechGamer, 2014



4.5.6

Until Then

Tra i casi più recenti è presente "Until Then", una visual novel realizzata da Polychroma Games e pubblicata da Maximum Entertainment nel 2024. Si concentra principalmente sulla quotidianità, sulle relazioni intrapersonali e sul peso delle scelte compiute guidate dall'emotività del protagonista. La storia segue Mark Borja, uno studente alle prese con eventi che inizialmente appaiono ordinari, tra scuola, amici e famiglia. Progressivamente però ci si accorge che Mark sperimenta alcune situazioni che sembrano non esistere veramente e che portano a una riflessione sulla perdita e senso di colpa. Tutto ciò viene spiegato attraverso fenomeni di déjà vu e di fluttuazioni temporali che alterano il corso della vita di Mark, che insieme ai suoi amici e altri personaggi che conosce successivamente, cercherà di risolvere per poter portare la città alla normalità. La storia non punta quindi a colpi di scena immediati ma a una costruzione lenta dei fatti, che porta il giocatore a comprendere il significato degli eventi solamente continuando a giocare. All'interno del gioco, si può interagire principalmente azioni limitate in determinati ambienti, dialogare con personaggi e compiere scelte che possono influenzare il corso della storia. Le meccaniche sono semplici dato che si tratta principalmente di un point and click e viene data maggiore importanza allo sviluppo della storia e al coinvolgimento emotivo. Lo stile visivo di "Until Then" è in parte tridimensionale e bidimensionale per gli ambienti e viene utilizzata una pixel art dettagliata per i personaggi e parti dell'ambientazione.

Gli ambienti sono riconducibili a quelli delle Filippine, paese di origine dello studio di produzione, che ha inserito abilmente elementi della cultura all'interno del gioco. Le animazioni dei personaggi sono abbastanza essenziali ma aiutano a comprendere gli stati d'animo e favoriscono una forte immedesimazione. L'abilità del gioco sta nella capacità di trattare argomenti complessi e profondi attraverso una narrazione per lo più credibile. Infatti la storia si sviluppa lentamente, fornendo dettagli anche sulla vita quotidiana dei personaggi e sul loro passato che contribuiscono a un coinvolgimento emotivo ancora più forte. I limiti del gioco sono legati principalmente alla ridotta possibilità di esplorazione degli ambienti, ma soprattutto all'assenza dell'aspetto più ludico del gioco. Infatti non sono presenti particolari meccaniche che richiedono l'abilità del giocatore. Quest'ultimo deve solo interagire quindi con i personaggi e scoprire la storia che viene presentata. In questo caso, è un videogioco che si configura principalmente come visual novel, dove la vera protagonista è la storia, scandita dal tempo e dai loop in cui Mark incorre per poter salvare le persone a lui care, creando quindi un senso di urgenza e sentimentale, che porta a leggere il tutto sotto chiave sentimentale e questo permette un'immersione emotiva importante.

(Mancini, G., & Mancini, G., 2024; Di Felice, F., 2024)



Fig. 29, Schermata tratta da "Until Then", Steam, 2024



Fig. 30, Possibili scelte, Steam, 2024



Fig. 31, Schermata tratta da "Until Then", Steam, 2024

4.5.7

DisPatch

L'ultimo caso studio riguarda "DisPatch", videogioco d'avventura a episodi, sul filone dei giochi Telltale, sviluppato e pubblicato da AdHoc Studio, pubblicato in parte nell'ottobre del 2025 per Playstation 5 e Windows e successivamente nel gennaio del 2026 per Nintendo Switch e Nintendo Switch 2.

La storia segue Robert Robertson, un ex supereroe conosciuto come Mecha Man, che a seguito di un'epica battaglia, che porta alla distruzione dell'esoscheletro, perde e demoralizzato e al verde si trova costretto ad accettare lavoro presso il centralino SDN, Superhero Dispatch Network, una sorta di call center per poter intervenire su emergenze urbane di qualsiasi tipo. Il ruolo del giocatore, che controlla Robert, è quello di valutare la gravità della situazione e assegnare il supereroe più adatto. Non sono però supereroi qualsiasi in quanto sono per la gran parte ex supercriminali in riabilitazione e il protagonista deve sia gestire abilmente le emergenze della città e sia quelle emotive di questi personaggi controversi. Viene data importanza anche all'aspetto più romantico della storia, in cui Robert può scegliere tra una delle due supereroine, o addirittura ignorare di sviluppare una relazione con una di loro, e questa scelta porterà a finali diversi. Lo stile grafico è stilizzato ed è di taglio prettamente occidentale, con personaggi molto espressivi e animati. Il gameplay si basa soprattutto sull'interazione con i personaggi e sulla scelta dei team da spedire per risolvere i problemi in città, quindi il giocatore si immedesima nel ruolo del protagonista a pieno.

Tra gli aspetti positivi emerge la capacità del gioco di creare situazioni di tensione e di coinvolgimento diretto e indiretto in quanto il peso delle decisioni è percepibile dato che possono avere conseguenze immediate o a lungo termine. Ed è proprio l'aspetto della scelta che ha appassionato i giocatori in quanto le opzioni sono differenti tra loro e non sono solo apparenti, come in alcuni casi in cui il gioco presenta delle scelte ma il dialogo rimane uguale. L'ambientazione lavorativa, unita al tema dei supereroi, offre un punto di vista decisamente originale che ribalta le aspettative del genere, concentrandosi sulle conseguenze di tutte le scelte che vengono fatte. Il principale aspetto negativo risiede nella ripetitività di alcune fasi che però, allo stesso tempo, contribuiscono allo storytelling perché il giocatore si immedesima nella vita da impiegato di Robert che viene forzato a intraprendere il ruolo di dispatcher. Nel complesso, l'esperienza di gioco è innovativa e il giocatore è immerso all'interno della narrazione, prendendo decisioni più da mediatore oppure attive.

(Di Alessandra "Aelinar" Borgonovo, A. R., 2025; Pierri, M., 2026)



Fig. 32, Mappa delle emergenze in città, Gamespot, 2025



Fig. 33, Possibili opzioni di dialogo, Gamespot, 2025



Fig. 34, Possibili opzioni di dialogo con Blonde Blazer, Gamespot, 2025

CAPITOLO 5

I limiti della narrazione videoludica

La narrazione videoludica rappresenta una delle forme espressive più complesse e affascinanti proprio perché si colloca all'incrocio tra racconto, interazione e sistema di regole. Questa ricchezza strutturale porta con sé una serie di limiti che distinguono il videogioco narrativo da altri media come la letteratura o il cinema e comprendere tali limiti non significa ridurre il valore del medium, ma riconoscere le sfide progettuali che pone. Il videogioco, infatti, non è un racconto che si limita a essere vissuto passivamente: è un'esperienza che richiede partecipazione, decisione e coinvolgimento attivo da parte del giocatore ed è proprio da qui che nasce la tensione all'interno della narrazione.

A differenza di una storia tradizionale in cui l'autore mantiene un controllo quasi totale sullo sviluppo degli eventi, il videogioco deve necessariamente lasciare spazio all'azione del giocatore, che, tuttavia, non può essere illimitato. Infatti il tutto viene costruito a priori basandosi su un insieme finito di possibilità che vanno progettate e testate in modo coerente all'interno della storia. Ed è qui che entra in gioco un compromesso importante: si offre al giocatore un senso di libertà sufficiente per farlo sentire parte attiva della storia però non bisogna perdere il controllo dell'esperienza totale, che rimane sotto il controllo degli autori.

Si tratta di un equilibrio fragile perché se viene concessa troppa libertà, la storia rischia di perdere il filo logico, la coerenza e l'intensità emotiva; se invece la libertà viene limitata, il giocatore si sente costretto a compiere determinate

scelte che in alcuni casi vanno contro il proprio pensiero e si incorre nell'errore di fargli pensare che le sue decisioni sono inutili, ormai la storia è definita senza che debba intervenire. In entrambi i casi, il risultato che si crea è una frattura tra il giocatore e la narrazione e compromette inevitabilmente l'immersione.

Un altro limite riguarda il sistema di videogioco, composto da meccaniche, algoritmi e regole che determinano ciò che è possibile fare o meno. Queste strutture, per quanto invisibili o ben integrate, rappresentano una cornice rigida entro cui la narrazione deve muoversi. A differenza della letteratura, che può adattarsi liberamente alle esigenze del racconto, il videogioco deve sempre fare i conti con vincoli tecnici, di design e di produzione. La storia non può prescindere dal sistema che la sostiene, e spesso deve piegarsi alle sue necessità.

Questo aspetto emerge in modo particolarmente evidente nei videogiochi narrativi, dove l'aspettativa del giocatore è quella di vivere una storia credibile e coinvolgente. Ogni incongruenza tra ciò che il racconto suggerisce e ciò che il sistema consente di fare può generare una dissonanza. Il giocatore, pur essendo immerso nel mondo di gioco, è costantemente consapevole della presenza di limiti artificiali, che possono manifestarsi sotto forma di azioni non consentite, comportamenti ripetitivi dei personaggi non giocanti o risposte prevedibili del sistema. Questi elementi, se non gestiti con attenzione, rischiano di spezzare l'illusione narrativa.

Anche la costruzione dei personaggi presenta delle difficoltà specifiche nel contesto videoludico. Nei giochi narrativi, il protagonista è spesso controllato direttamente dal giocatore, il quale proietta su di esso le proprie intenzioni, emozioni e decisioni. Questo processo di identificazione è uno dei punti di forza del medium, ma comporta anche dei rischi. Il personaggio rischia di perdere una propria identità autonoma, diventando una sorta di contenitore vuoto che si adatta alle scelte del giocatore. Al contrario, quando il protagonista è fortemente caratterizzato, può emergere una tensione tra ciò che il personaggio "dovrebbe" fare secondo la sua personalità e ciò che il giocatore desidera fare.

Questa tensione solleva una questione centrale: fino a che punto un videogioco narrativo può permettere al giocatore di agire liberamente senza tradire la coerenza del personaggio? La risposta non è univoca e dipende dalle scelte progettuali. Tuttavia, il problema rimane strutturale. Ogni tentativo di raccontare una storia profonda e psicologicamente complessa deve confrontarsi con il rischio di semplificare i personaggi per renderli più facilmente controllabili, oppure di limitare l'interazione per preservarne l'integrità narrativa.

Un altro limite rilevante riguarda la ricezione del racconto da parte del giocatore. A differenza di un lettore o di uno spettatore, il giocatore non fruisce la storia in modo lineare e continuo. L'esperienza narrativa è spesso interrotta da momenti di esplorazione, risoluzione di enigmi o gestione di meccaniche ludiche. Queste interruzioni, se non integrate in modo armonico, possono frammentare il ritmo del racconto e ridurre l'impatto emotivo. Il rischio è che la storia venga

percepita come una serie di eventi scollegati, piuttosto che come un arco narrativo coerente.

Inoltre, la necessità di rendere il gioco accessibile a un pubblico ampio può portare a una semplificazione dei contenuti narrativi. Temi complessi o ambigui vengono talvolta ridotti o esplicitati eccessivamente per evitare fraintendimenti. Questo processo può impoverire la narrazione, limitandone la profondità interpretativa. A differenza di altri media, il videogioco deve spesso bilanciare esigenze narrative con considerazioni legate alla giocabilità, alla durata dell'esperienza e alla soddisfazione immediata del giocatore.

Un limite spesso sottovalutato è quello legato alla ripetizione. Il videogioco, per sua natura, prevede la possibilità di ripetere azioni, sezioni o intere parti dell'esperienza. Se da un lato la ripetizione può essere utilizzata come strumento narrativo, dall'altro rischia di banalizzare eventi che, in un contesto narrativo tradizionale, avrebbero un peso emotivo maggiore. La possibilità di "riprovare" può attenuare il senso di conseguenza e di irrevocabilità, elementi fondamentali per una narrazione intensa e credibile.

Infine, la narrazione videoludica si scontra con un limite legato alla consapevolezza del medium stesso. Il giocatore sa di trovarsi all'interno di un sistema artificiale e, anche nei momenti di maggiore immersione, mantiene una distanza critica rispetto all'esperienza. Questa consapevolezza non può essere completamente eliminata, ma solo gestita. Ogni scelta progettuale deve quindi confrontarsi con il rischio di ricordare al giocatore che ciò che sta vivendo è, in ultima analisi, un gioco.

In conclusione, i limiti della narrazione videoludica non devono essere interpretati come mancanze, ma come caratteristiche strutturali di un medium in continua evoluzione. Essi rappresentano il risultato della tensione tra libertà e controllo, tra sistema e racconto, tra giocatore e autore. Comprendere questi limiti è un passaggio essenziale per analizzarli più nel dettaglio e, soprattutto, per individuare strategie progettuali capaci di trasformarli in opportunità espressive. Nei capitoli successivi, tali questioni verranno approfondite per comprendere come il videogioco narrativo possa avvicinarsi sempre di più a un'esperienza immersiva, significativa e consapevole delle proprie potenzialità

(Fossetti, F., n.d.; Sperandio, S., 2022)

5.1

I limiti strutturali dell'interazione

Uno dei nodi centrali della narrazione videoludica risiede nei limiti strutturali dell'interazione, ovvero in quell'insieme di vincoli che regolano ciò che il giocatore può o non può fare all'interno del mondo di gioco. Questi limiti non sono necessariamente difetti di progettazione, ma conseguenze dirette della natura stessa del videogioco come sistema. Ogni esperienza interattiva, per esistere, deve essere costruita su regole chiare, su possibilità finite e su una logica interna coerente. Tuttavia, quando il videogioco ambisce a raccontare una storia, tali vincoli diventano particolarmente visibili e incidono profondamente sul rapporto tra giocatore e narrazione.

Il primo aspetto da considerare riguarda le azioni consentite e le azioni negate. In un videogioco narrativo, il giocatore è portato a credere di poter agire liberamente all'interno del mondo rappresentato, soprattutto quando l'ambientazione e i personaggi sono costruiti in modo realistico o credibile. Tuttavia, questa libertà è solo apparente. Ogni interazione possibile è stata prevista in fase di progettazione, programmata e inserita all'interno di un sistema chiuso. Di conseguenza, il giocatore può compiere esclusivamente le azioni che il gioco riconosce come valide.

Questo limite diventa evidente nei momenti in cui il giocatore tenta di agire seguendo una logica naturale o realistica, ma il sistema non risponde. Oggetti che non possono essere raccolti, personaggi con cui non è possibile dialogare liberamente, ambienti che non reagiscono a comportamenti plausibili:

tutti questi elementi contribuiscono a ricordare al giocatore che il mondo di gioco, per quanto dettagliato, è una costruzione artificiale. Dal punto di vista narrativo, ciò può generare una frattura nell'immersione, soprattutto quando l'azione negata avrebbe avuto senso all'interno del contesto della storia. Le azioni negate non sono solo un limite tecnico, ma anche narrativo. Impediscono al giocatore di esprimere pienamente l'intenzionalità del proprio personaggio, costringendolo a seguire percorsi prestabiliti. In alcuni casi, questa restrizione è funzionale al racconto, poiché permette agli autori di mantenere il controllo sul tono e sul messaggio della storia. In altri casi, però, può risultare frustrante, soprattutto quando il gioco propone situazioni emotivamente complesse ma non consente al giocatore di reagire in modo coerente con esse.

Strettamente legato a questo tema è quello della sequenzialità obbligata. Molti videogiochi narrativi, pur presentandosi come esperienze aperte o basate sulla scelta, seguono in realtà una struttura fortemente lineare. Il giocatore deve compiere una determinata sequenza di azioni per far avanzare la storia, e qualsiasi deviazione da questo percorso è spesso impossibile o irrilevante. Questa sequenzialità non riguarda solo gli eventi principali, ma anche le interazioni minori: enigmi che possono essere risolti in un solo modo, dialoghi che devono essere attivati in un ordine preciso, eventi che si sbloccano solo dopo aver completato specifiche condizioni.

Dal punto di vista narrativo, la sequenzialità obbligata può essere uno strumento efficace per costruire tensione, ritmo e progressione drammatica. Tuttavia, quando è troppo rigida, rischia di ridurre il ruolo del giocatore a quello di semplice esecutore. In questi casi, l'interazione perde gran parte del suo valore espressivo e si trasforma in una serie di passaggi necessari per accedere alle parti successive della storia. Il giocatore non prende realmente decisioni, ma scopre progressivamente ciò che il gioco ha già stabilito per lui.

Questo tipo di struttura mette in luce una contraddizione fondamentale del videogioco narrativo: da un lato, promette partecipazione attiva; dall'altro, impone un percorso definito. La difficoltà sta nel rendere questa sequenzialità il meno percepibile possibile, integrandola nel flusso narrativo in modo naturale. Quando ciò non avviene, il giocatore può avvertire una sensazione di artificiosità, come se la storia procedesse non per causa ed effetto, ma per obbligo sistemico.

Il terzo elemento chiave dei limiti strutturali dell'interazione è rappresentato dalla cosiddetta illusione di libertà. Molti videogiochi narrativi fanno ampio uso di questo meccanismo, offrendo al giocatore la sensazione di poter scegliere e influenzare gli eventi, pur mantenendo in realtà un controllo molto stretto sullo sviluppo della storia. Le scelte proposte sono spesso limitate, e le loro conseguenze

possono convergere verso gli stessi risultati, dando vita a percorsi narrativi solo apparentemente diversi.

L'illusione di libertà non è di per sé negativa. Anzi, è uno degli strumenti più utilizzati ed efficaci nella progettazione narrativa, poiché consente di bilanciare l'esigenza di controllo autoriale con il bisogno di coinvolgimento del giocatore. Tuttavia, quando il giocatore si rende conto che le sue decisioni hanno un impatto minimo o nullo, l'illusione può crollare, generando disillusione e distacco emotivo. Questo accade soprattutto nei giochi che pongono grande enfasi sulla scelta morale o sulla personalizzazione del percorso narrativo, ma che poi non riescono a sostenere tali promesse sul piano delle conseguenze.

Dal punto di vista narrativo, l'illusione di libertà solleva interrogativi importanti sul ruolo del giocatore. È davvero un co-autore della storia, o è semplicemente un interprete che recita un copione mascherato da interazione? La risposta dipende dal grado di trasparenza del sistema e dalla coerenza tra ciò che il gioco comunica e ciò che effettivamente consente di fare. Quando l'illusione è ben costruita, il giocatore accetta i limiti come parte dell'esperienza. Quando invece è mal gestita, diventa un limite evidente che mina la credibilità del racconto.

5.2

Il mondo di gioco come spazio finito

Tra gli aspetti più caratteristici del videogioco narrativo è la costruzione del mondo di gioco come spazio esplorabile. Ambientazioni, città, interni e paesaggi vengono progettati per dare al giocatore l'impressione di trovarsi all'interno di un universo coerente e credibile. Tuttavia, per quanto vasto o dettagliato possa apparire, il mondo di gioco è sempre uno spazio finito, delimitato da confini fisici e concettuali che ne definiscono l'estensione e le possibilità di interazione. Questi confini rappresentano un limite strutturale della narrazione videoludica, poiché mettono in evidenza la distanza tra la percezione di un mondo "vivo" e la sua reale natura di costruzione artificiale.

I confini fisici del mondo di gioco si manifestano in molti modi. Uno dei più evidenti è l'impossibilità di esplorare determinate aree semplicemente perché non sono state progettate o programmate dagli sviluppatori. Strade che terminano improvvisamente, porte che non si aprono, montagne invisibili che bloccano il passaggio: tutti questi elementi funzionano come barriere che impediscono al giocatore di andare oltre lo spazio previsto. Dal punto di vista narrativo, tali limiti possono risultare problematici, soprattutto quando l'ambientazione suggerisce una maggiore estensione di quella effettivamente esplorabile.

Un esempio particolarmente significativo è quello delle città visibili ma non accessibili. Capita spesso, nei videogiochi narrativi, che il giocatore possa affacciarsi da un balcone o da un punto panoramico e osservare un vasto skyline urbano, con edifici, strade e luci che suggeriscono una città pulsante

di vita. Questa visione contribuisce a rafforzare l'atmosfera e il senso di realismo, ma allo stesso tempo evidenzia un limite: quella città esiste solo come sfondo. Il giocatore non può scendere in strada, entrare negli edifici o interagire con ciò che vede. La narrazione beneficia dell'illusione di un mondo più grande, ma l'interazione rimane confinata a una porzione ridotta di esso.

Questo tipo di limite può generare una sensazione ambivalente. Da un lato, il giocatore apprezza la ricchezza visiva e la cura dell'ambientazione; dall'altro, può provare frustrazione nel rendersi conto che gran parte di ciò che viene mostrato è inaccessibile. La distanza tra ciò che è rappresentato e ciò che è realmente giocabile diventa evidente, e l'immersione può risentirne. In termini narrativi, il mondo di gioco rischia di apparire come una scenografia piuttosto che come uno spazio vissuto.

Il level design gioca un ruolo centrale nella definizione di questi confini. Ogni ambiente viene progettato non solo per essere esplorato, ma anche per guidare il giocatore lungo un percorso preciso. Attraverso l'uso di corridoi, punti di interesse, ostacoli e segnali visivi, il level design indirizza l'attenzione e le azioni del giocatore, spesso senza che questi se ne renda conto. Questo processo è fondamentale per garantire una progressione narrativa coerente, ma introduce anche limiti significativi.

Il level design, infatti, non si limita a organizzare lo spazio: stabilisce anche ciò che è rilevante e ciò che non lo è. Aree apparentemente accessibili possono rivelarsi inutili o vuote, mentre altre sono chiaramente segnate come luoghi chiave per l'avanzamento della storia. Questa selezione implicita riduce la libertà esplorativa e rafforza la struttura guidata dell'esperienza. Dal punto di vista narrativo, il mondo di gioco diventa così uno spazio funzionale alla storia, piuttosto che un ambiente realmente aperto all'interpretazione del giocatore. Un altro aspetto importante riguarda i limiti imposti dalle sequenze necessarie per completare una quest. Nei videogiochi narrativi, le missioni o le quest rappresentano spesso il motore principale dell'avanzamento della storia. Tuttavia, per poterle portare a termine, il giocatore deve seguire una serie precisa di passaggi. Anche quando il gioco sembra offrire diverse opzioni, queste sono generalmente vincolate a un ordine prestabilito. Non è possibile saltare fasi, anticipare eventi o risolvere una quest in modi non previsti dal sistema. Questa rigidità sequenziale può entrare in conflitto con la logica narrativa. In situazioni che richiederebbero rapidità o creatività, il giocatore si trova costretto a rispettare tempi e modalità imposte dal gioco. Ad esempio, potrebbe essere

necessario parlare con un determinato personaggio prima di poter accedere a un'area, anche se, dal punto di vista della storia, nulla impedirebbe di esplorarla subito. Questi vincoli rendono evidente la presenza di una struttura sottostante che governa l'esperienza, limitando la spontaneità dell'azione.

Dal punto di vista dell'immersione, i limiti spaziali e sequenziali del mondo di gioco possono avere un impatto significativo. Quando il giocatore percepisce che ogni passo è guidato e che ogni ambiente è progettato per un fine specifico, il senso di scoperta può ridursi e il mondo di gioco smette di essere uno spazio da esplorare liberamente e diventa un insieme di luoghi funzionali alla progressione narrativa.

Questo non significa che il risultato sia necessariamente negativo, ma mette in luce una tensione costante tra controllo autoriale e libertà del giocatore.

È importante sottolineare che questi limiti non derivano solo da scelte narrative, ma anche da esigenze tecniche e produttive. Creare mondi completamente esplorabili, coerenti e reattivi richiede risorse considerevoli. Di conseguenza, gli sviluppatori sono costretti a selezionare quali parti del mondo rendere accessibili e quali lasciare sullo sfondo. Questa selezione influisce direttamente sulla narrazione, determinando quali storie possono essere raccontate e in che modo.

5.3

La distanza tra il mondo reale e il mondo del gioco

La relazione tra il mondo reale del giocatore e il mondo rappresentato dal gioco non è mai neutra: ogni videogioco costruisce una propria realtà, che può essere completamente distante dall'esperienza quotidiana oppure cercare, in misura diversa, di avvicinarsi a essa. La distanza tra questi due mondi rappresenta un limite strutturale e concettuale del medium, ma allo stesso tempo costituisce una delle sue principali potenzialità espressive. È proprio in questa tensione tra realtà e finzione che si collocano i fenomeni di alienazione e immersione, elementi centrali per comprendere l'esperienza del giocatore.

In molti casi, il mondo del videogioco è volutamente lontano da quello reale. Ambientazioni fantastiche, universi immaginari, leggi fisiche alterate e presenze soprannaturali contribuiscono a creare spazi che non hanno alcuna pretesa di assomigliare alla realtà quotidiana. Questo tipo di distanza consente al giocatore di evadere, di sospendere temporaneamente le regole del mondo reale e di immergersi in una dimensione alternativa. Dal punto di vista narrativo, questa separazione netta può essere un vantaggio, poiché permette di affrontare temi complessi o simbolici senza il peso del realismo. Tuttavia, proprio questa distanza può anche generare una forma di alienazione, nel momento in cui il giocatore fatica a stabilire un legame emotivo profondo con ciò che accade nel gioco. In altri casi, il videogioco tenta di costruire un mondo verosimile, ispirato alla realtà, pur mantenendo elementi che lo rendono inevitabilmente artificiale.

Ambientazioni urbane riconoscibili, dinamiche sociali plausibili e personaggi con comportamenti realistici vengono spesso combinati con meccaniche ludiche o narrative che non trovano riscontro nella vita reale. Questa commistione genera una realtà ibrida, in cui il giocatore riconosce aspetti familiari ma si confronta anche con situazioni fuori dall'ordinario. Il risultato è un mondo che appare credibile a livello superficiale, ma che rivela costantemente la propria natura di costruzione ludica. Questa ambiguità ha un impatto diretto sull'esperienza narrativa. Da un lato, il riconoscimento di elementi reali favorisce l'immedesimazione e la comprensione del contesto. Dall'altro, la presenza di regole e dinamiche innaturali può interrompere l'illusione di realtà, ricordando al giocatore che si trova all'interno di un sistema governato da logiche diverse. Il mondo di gioco, per quanto dettagliato, non risponde mai pienamente alle complessità del mondo reale, e questa discrepanza rappresenta un limite difficile da superare. La distanza tra mondo reale e mondo di gioco è strettamente legata ai concetti di alienazione e immersione. L'alienazione si manifesta quando il giocatore percepisce il gioco come qualcosa di completamente separato dalla propria esperienza quotidiana. In questi casi, il videogioco diventa uno spazio di fuga, in cui le azioni e le conseguenze non hanno alcun legame con la realtà. Questo distacco può essere positivo, soprattutto quando il giocatore cerca un'esperienza evasiva, ma può anche ridurre il coinvolgimento emotivo, rendendo la narrazione meno incisiva.

L'immersione, al contrario, si verifica quando il giocatore riesce a sospendere l'incredulità e a sentirsi parte del mondo di gioco. Questo stato non dipende esclusivamente dal realismo visivo, ma dalla coerenza interna dell'esperienza. Un mondo di gioco può essere completamente fantastico e risultare comunque immersivo, purché le sue regole siano chiare e rispettate. Tuttavia, quando il videogioco cerca di avvicinarsi alla realtà, l'immersione diventa più fragile: ogni incongruenza, ogni comportamento poco credibile o meccanica artificiale rischia di spezzarla. Nel tentativo di ridurre la distanza tra mondo reale e mondo di gioco, alcuni videogiochi hanno scelto di concentrarsi sulla simulazione della realtà. In questi casi, l'obiettivo non è creare un universo fantastico, ma riprodurre fedelmente aspetti specifici del mondo reale. Un esempio emblematico è rappresentato dai simulatori di volo, come "Flight Simulator", che cercano di replicare non solo l'esperienza tecnica del pilotaggio, ma anche le condizioni ambientali e climatiche del mondo reale. In questi giochi, il legame con la realtà è particolarmente evidente: se nella vita reale sul Monte Rosa sta nevicando, anche nel gioco le condizioni meteorologiche rispecchiano quelle reali. Questo tipo di approccio rappresenta uno dei tentativi più concreti di abbattere la barriera tra realtà e gioco.

L'uso di dati in tempo reale, mappe geografiche dettagliate e sistemi meteorologici dinamici crea un'esperienza che si sovrappone, almeno in parte, al mondo reale del giocatore. Tuttavia, anche in questi casi, la distanza non viene mai completamente eliminata. Il giocatore rimane consapevole di trovarsi in una simulazione, e l'interazione è comunque mediata da un sistema di regole e interfacce.

Dal punto di vista narrativo, la simulazione della realtà pone interrogativi interessanti. Quando il mondo di gioco coincide quasi perfettamente con quello reale, il confine tra esperienza ludica e quotidianità si assottiglia. Questo può aumentare l'immersione, ma può anche ridurre il senso di eccezionalità tipico del videogioco. Inoltre, la narrazione in questi contesti tende a emergere più dall'esperienza vissuta che da una storia predefinita, spostando l'attenzione dall'intreccio narrativo all'interazione con il sistema.

5.4

L'interazione oltre lo schermo - il caso Pokémon Go

Tra gli sviluppi più interessanti e innovativi della narrazione videoludica contemporanea riguarda il modo in cui il gioco può interagire direttamente con il mondo reale, superando il tradizionale confine tra esperienza virtuale e vita quotidiana. Questo fenomeno è stato esplorato in maniera significativa da Pokémon Go, il gioco mobile sviluppato da Niantic e lanciato nel 2016, che ha dimostrato come le meccaniche videoludiche possano estendersi oltre lo schermo, influenzando comportamenti, spostamenti e interazioni sociali dei giocatori.

A differenza dei videogiochi tradizionali, dove il mondo di gioco è confinato all'interno del dispositivo, Pokémon Go ha portato i giocatori a muoversi nel mondo reale per catturare creature virtuali. La mappa di gioco corrisponde a quella reale, i Pokémon appaiono in luoghi specifici e l'interazione non è più limitata a un touch screen: il giocatore deve camminare, esplorare quartieri, parchi e monumenti per incontrare e catturare i Pokémon. Questo meccanismo ha trasformato la dinamica del gioco, introducendo una forma di interazione che unisce il virtuale e il reale in modo diretto e immediato.

Il successo del gioco è stato travolgente. Milioni di persone in tutto il mondo hanno iniziato a uscire di casa per esplorare il proprio territorio, spesso creando comunità temporanee di giocatori che collaborano o si sfidano nella cattura dei Pokémon.

La popolarità del titolo ha generato un trend globale, con eventi sociali, raduni e condivisioni sui social network che hanno amplificato ulteriormente l'esperienza ludica. Ciò che rende Pokémon Go particolarmente rilevante in termini di narrazione interattiva è proprio la sua capacità di portare il giocatore a vivere storie non solo nel mondo virtuale, ma anche nel mondo fisico: ogni cattura, ogni esplorazione, diventa un piccolo racconto personale che si intreccia con la vita quotidiana.

Dal punto di vista del design, il gioco sfrutta meccaniche che integrano elementi del mondo reale senza richiedere una simulazione completa o iper-realistica. La geolocalizzazione e la realtà aumentata creano un ponte tra il gioco e la realtà circostante, ma senza compromettere la coerenza della narrazione videoludica. Il mondo reale diventa un contenitore di eventi di gioco, un palcoscenico su cui la storia dei Pokémon si svolge in tempo reale. Questa fusione di dimensioni rappresenta un esempio concreto di come la narrazione videoludica possa estendersi al di fuori dello schermo, stimolando il giocatore a interagire con l'ambiente circostante e a partecipare attivamente a un'esperienza collettiva.



Fig. 35, Come i Pokémon vengono visualizzati nel mondo reale, Independent, 2016

La ricezione del pubblico è stata in gran parte positiva, anche se accompagnata da alcune criticità legate alla sicurezza e alla gestione degli spostamenti nel mondo reale. Tuttavia, il consenso generale ha evidenziato come il gioco sia riuscito a creare un legame unico tra narrazione, interazione e contesto reale. I giocatori non si limitavano più a vivere una storia dentro uno schermo: diventavano protagonisti, esploratori e co-autori di eventi che si svolgevano nel mondo che li circondava.

Questo fenomeno ha aperto nuove prospettive per la progettazione dei videogiochi narrativi. La sfida consiste ora nel trovare un equilibrio tra la libertà di esplorazione nel mondo reale, le meccaniche di gioco e la costruzione di storie significative. Pokémon Go dimostra che è possibile portare elementi del mondo reale all'interno dell'esperienza videoludica senza stravolgere la coerenza narrativa, creando una nuova dimensione di coinvolgimento che va oltre la semplice immersione tradizionale.

(Lichene, R., 2024; Rivista Studio, 2025)

CAPITOLO 6

Introduzione alla Progettazione

Dopo aver esaminato l'evoluzione della narrazione interattiva attraverso diversi media, dai libri ai giochi analogici fino ai videogiochi narrativi, emerge per cui la necessità di tradurre la ricerca in un progetto concreto. Il videogioco qui proposto nasce come sintesi critica delle problematiche, dei limiti e delle potenzialità individuate nel corso dell'analisi fatta fin'ora.

L'obiettivo principale del progetto è quello di ripensare il rapporto tra mondo reale e mondo di gioco, invertendo una dinamica che caratterizza gran parte delle esperienze videoludiche contemporanee. Solitamente si tende a costruire un mondo distante dalla realtà del giocatore e anche quando vengono introdotti elementi o ambientazioni ispirate al mondo reale, questi rimangono confinati all'interno dello spazio ludico, senza incidere realmente sull'esperienza vissuta al di fuori dello schermo.

Il progetto qui presentato si propone invece di portare il mondo reale all'interno del videogioco come elemento strutturale e narrativo, al fine di far sentire il giocatore coinvolto maggiormente all'interno della storia. Questo processo viene ottenuto non grazie a dispositivi, come visori VR, ma attraverso tre regole: il tempo reale e il tempo all'interno del gioco sono uguali, il world setting familiare al giocatore e infine una particolare attenzione alla psicologia dei personaggi. Questi elementi portano all'abbattimento della barriera tra videogioco e realtà, instaurando così un vero e proprio dialogo con il giocatore che non si limita solamente a una fuga dalla realtà. Il livello di immersione aumenta

in quanto il giocatore porta le proprie esperienze, è capace di influenzare il ritmo della storia attraverso le scelte che compie. La scelta dei criteri sopracitati nasce dalla consapevolezza dei limiti della narrazione videoludica che solitamente pone una distanza tra il mondo del videogioco e quello del giocatore, impedendo la realizzazione di esperienze realmente immersive.

Eliminare questa barriera non vuol dire però rimuovere l'aspetto fantastico del videogioco ma piuttosto significa ridefinire il ruolo all'interno della storia.

Il progetto si fonda su una concezione della narrazione come processo condiviso, in cui il giocatore non è più soltanto un fruitore di contenuti in modo passivo, ma diventa un soggetto attivo, le cui decisioni assumono un peso reale all'interno della narrazione. Ogni scelta compiuta dal giocatore è pensata per avere un impatto che non può essere facilmente annullato o cambiato, ma semplicemente vissuto oppure riparato con altre azioni e scelte future, come nella vita reale, avvicinandosi così a una concezione più matura e riflessiva dell'interazione. Il giocatore è quindi chiamato a confrontarsi con l'irreversibilità di alcune azioni che compie, con il tempo che scorre indipendentemente dalla sua volontà e con un mondo di gioco che non attende passivamente il suo intervento.

6.1

Il fattore tempo come meccanica narrativa

Uno dei primi criteri da analizzare è il tempo, il quale assume un ruolo centrale non soltanto come elemento strutturale del gameplay, ma soprattutto come mezzo narrativo e simbolico. A differenza di diversi videogiochi in cui il tempo viene spesso sospeso, accelerato o manipolato, il progetto introduce una concezione del tempo esattamente identica a quella del mondo reale. I due coincidono, scorrono alla stessa velocità e condividono la stessa scansione: giorni, settimane, mesi e anni all'interno del mondo di gioco seguono il calendario reale. Ad esempio, quando nel mondo reale è mattina, lo è anche nel mondo di gioco; quando passa una settimana nella vita del giocatore, la stessa settimana trascorre anche all'interno del videogioco. Questa scelta rappresenta uno dei punti cardine rispetto a uno dei limiti più comuni della narrazione videoludica, ovvero la tendenza a isolare l'esperienza del gioco dal flusso temporale della realtà. Il tempo non è un semplice indice neutro che non significa quasi nulla all'interno della narrazione ma ne diventa parte attiva, influenzando le relazioni tra i personaggi e le possibilità di azione del giocatore. Ciò significa che il mondo di gioco non aspetta passivamente che il giocatore intervenga ma continua a esistere e a trasformarsi anche in sua assenza e questo contribuisce a rafforzare l'idea di un universo narrativo autonomo, credibile e coerente, che non ruota esclusivamente attorno alla volontà dell'utente.

Uno degli aspetti più significativi della meccanica temporale riguarda la gestione degli eventi narrativi. Alcuni momenti chiave della storia, così come determinate

scelte o interazioni, possono avvenire solo in specifici momenti della giornata o in giorni particolari della settimana. Il gioco comunica chiaramente al giocatore quando un evento è destinato a verificarsi, indicando un orario o una finestra temporale precisa e spetta poi al giocatore decidere se essere presente o meno in quel momento.

Nel caso in cui il giocatore non acceda al gioco durante l'orario indicato, l'evento viene irrimediabilmente perso: non è possibile riavvolgere il tempo, ricaricare un salvataggio precedente o ripetere la scena. La narrazione prosegue comunque, adattandosi all'assenza del giocatore e integrando questa mancanza all'interno dello sviluppo della storia. Questa scelta rappresenta uno degli elementi più radicali e significativi del progetto, poiché introduce l'irreversibilità come principio fondante dell'esperienza narrativa.

L'irreversibilità degli eventi temporali agisce come una metafora diretta della vita reale, in cui molte occasioni si presentano una sola volta e non possono essere recuperate. Attraverso questa meccanica, il videogioco abbandona l'idea di essere uno spazio sicuro in cui ogni errore è correggibile, avvicinandosi invece a una dimensione più autentica e talvolta scomoda dell'esperienza umana.

Il giocatore è chiamato a confrontarsi con la perdita, con il rimpianto e con le conseguenze delle proprie assenze, non solo delle proprie azioni.

Dal punto di vista narrativo, questa struttura temporale consente di costruire una storia che si sviluppa in modo organico e dinamico e non è più quindi una sequenza fissa di eventi che il giocatore attraversa in un ordine prestabilito ma diventa una trama di possibilità, alcune delle quali non possono essere più vissute.

Ogni partita diventa così unica non tanto per la presenza di scelte esplicite, ma per l'insieme di momenti vissuti e di momenti mancati, diventando così un elemento che caratterizza il giocatore stesso, o meglio del suo modo di relazionarsi con il mondo di gioco.

La frequenza con cui accede al gioco, gli orari in cui sceglie di farlo e le priorità che stabilisce riflettono una specifica postura nei confronti dell'esperienza narrativa. Il progetto invita il giocatore a una forma di partecipazione più consapevole e responsabile, in cui l'impegno richiesto non è soltanto cognitivo o emotivo, ma anche temporale, meccanica che contribuisce a rafforzare ulteriormente il coinvolgimento. Sapere che un evento può essere perduto per sempre genera una tensione particolare, diversa da quella prodotta dai tradizionali sistemi di scelta multipla perché non si tratta di selezionare l'opzione "giusta", ma di decidere come e quando essere presenti. La paura di perdere qualcosa o la consapevolezza di averlo già perso, diventa parte integrante dell'esperienza narrativa.

Dal punto di vista simbolico, il tempo rappresenta anche uno strumento per esplorare temi come la crescita, il cambiamento e la responsabilità. Infatti, i personaggi del mondo di gioco evolvono

nel corso del tempo, indipendentemente dalla presenza del giocatore, le relazioni si modificano, le opportunità si trasformano e alcune possibilità si chiudono definitivamente. Questo approccio consente di costruire una narrazione più vicina alla complessità dell'esperienza umana, in cui il tempo non è mai neutro, ma sempre carico di significato.

È importante sottolineare che la meccanica temporale non è pensata per punire il giocatore, ma per coinvolgerlo a un livello più profondo: l'obiettivo non è generare frustrazione, bensì stimolare una riflessione sul valore del tempo e sulle scelte che si compiono. Per questo motivo anche gli eventi mancati contribuiscono alla costruzione del racconto, arricchendo il percorso narrativo di sfumature e implicazioni emotive.

Dal punto di vista progettuale, l'adozione del tempo reale come struttura narrativa richiede un'attenta calibrazione. È fondamentale che il gioco comunichi in modo chiaro e trasparente le proprie regole, affinché il giocatore possa compiere scelte informate ma allo stesso tempo, il sistema deve essere sufficientemente flessibile da adattarsi a diversi stili di vita, evitando di trasformare l'esperienza in un obbligo o in una fonte di stress eccessivo. In questo senso, il progetto non intende imporre una presenza costante, ma piuttosto valorizzare la qualità della partecipazione. Il giocatore non è chiamato a essere sempre presente, ma a essere consapevole delle conseguenze della propria assenza. Questa distinzione è cruciale per mantenere un equilibrio tra coinvolgimento e sostenibilità dell'esperienza ludica.

6.2

Il mondo reale e il mondo fantastico

Il secondo criterio è la ridefinizione del rapporto tra mondo reale e mondo di gioco che tradizionalmente vengono separati, sono spazi autonomi che viaggiano in due maniere diverse e volutamente distanti dalla quotidianità del giocatore. Pur favorendo un'immersione differente, ovvero il giocatore viene catapultato in un mondo fantastico, contribuisce alla percezione dell'esperienza di gioco come isolata, quasi come un modo per estraniarsi da ciò che circonda l'utente, senza la necessità di dialogare con il suo vissuto in maniera profonda.

Il progetto invece propone un approccio opposto, integrando l'esperienza reale a quella ludica. Tuttavia, è importante chiarire che tale integrazione non si traduce in una semplice trasposizione del mondo reale all'interno del videogioco, né in una simulazione totale della realtà, come nelle esperienze di realtà virtuale. L'intento è piuttosto quello di utilizzare il mondo reale come base narrativa ed esperienziale, adattandolo e rielaborandolo all'interno del sistema di gioco in modo coerente e funzionale agli obiettivi narrativi.

Per rendere possibile questo approccio, si ipotizza l'utilizzo di un modello di intelligenza artificiale capace di generare e adattare dinamicamente l'ambiente di gioco sulla base delle informazioni fornite dal giocatore all'inizio del gioco. Il giocatore è chiamato a inserire alcuni dati relativi alla propria identità e al proprio contesto di vita, come l'età e la città in cui vive, i quali diventano dei parametri per la costruzione del mondo di gioco.

Ad esempio, nel caso in cui il giocatore dichiara di abitare a Torino e di essere uno studente universitario di 23 anni,

il modello AI è incaricato di generare un'ambientazione ispirata alla città di Torino, includendo spazi urbani, luoghi di aggregazione e contesti coerenti con la vita studentesca. All'interno del mondo di gioco possono essere presenti ambienti che richiamano istituzioni universitarie, come il Politecnico di Torino, reinterpretate in chiave narrativa ma riconoscibili nella loro funzione e atmosfera.

Questa scelta progettuale risponde all'esigenza di costruire un mondo di gioco che non sia percepito come completamente estraneo, ma che presenti elementi di familiarità capaci di favorire l'immedesimazione del giocatore e contribuisce a rafforzare il coinvolgimento emotivo, rendendo l'esperienza narrativa più intima e personale.

Il mondo di gioco, pur ispirandosi alla realtà, non si limita a una rappresentazione statica degli spazi. L'ambiente circostante è concepito come uno spazio interagibile, in cui il giocatore può osservare, esplorare e compiere azioni significative, come ad esempio entrare in alcuni locali, o interagire con le panchine del parco e sedersi, visitare musei e altri luoghi storici. In questo modo ogni luogo assume un valore narrativo, diventando parte integrante del racconto e non semplicemente uno sfondo scenografico che rimane inerme.

Un ulteriore elemento di integrazione tra mondo reale e mondo di gioco è rappresentato dalla simulazione delle condizioni ambientali, in particolare del clima e della scansione della giornata. È un tipo di meccanica già presente in altri videogiochi e in questo contesto attribuisce ancora più valore all'immersione, simulando quasi esattamente le condizioni meteorologiche della città in cui si trova il giocatore.

Ad esempio, se nella città reale sta piovendo, nevicando o se le temperature sono particolarmente rigide o miti, queste condizioni vengono riflesse nel mondo di gioco, diventando così un elemento narrativo e atmosferico, capace di influenzare il tono delle scene, le emozioni suscitate e le possibilità di interazione. Questo contribuisce ulteriormente a eliminare il distacco fra l'esperienza videoludica e quotidianità, rafforza la continuità tra i due e rafforza anche il livello di immersività che non si basa appunto sull'evasione ma sul riconoscimento e sulla risonanza emotiva.

Per rendere possibile tutto ciò, c'è il bisogno di un modello di intelligenza artificiale, che basandosi su modelli di ambientazione pre-realizzati, adatta

il mondo di gioco a quello scelto dal giocatore. In questo modo, come già detto, il giocatore si trova in un mondo familiare, in cui si sente a suo agio e non viene estraniato dal contesto, evitando così la rigidità tipica dei videogiochi tradizionali e l'invenzione di nuovi mondi fantastici.

È tuttavia fondamentale sottolineare che l'intelligenza artificiale non sostituisce il lavoro autoriale, ma lo supporta perché viene mantenuta una struttura narrativa definita e una serie di linee guida che orientano la generazione dei contenuti in cui l'AI opera, garantendo coerenza sia estetica che tematica e preservando l'identità del progetto.

La scelta di introdurre il mondo reale nel mondo del videogioco sottolinea anche la questione relativa all'identità del giocatore, in quanto inserendo elementi della propria vita al suo interno riduce, o quasi annulla, la distanza tra il sé reale e il sé del gioco. Questo aspetto va a intensificare l'impatto emotivo dell'esperienza in quanto rende le scelte e le conseguenze narrative più significative. Bisogna, però, fare attenzione a evitare effetti indesiderati come un'eccessiva identificazione di sé nel protagonista o una totale perdita del comunque esistente confine tra i due mondi, per quanto si cerchi di eliminarlo. Infatti, la rappresentazione del mondo è mediata e simbolica: si ispira a luoghi e contesti riconoscibili, ma il mondo del gioco mantiene una propria autonomia narrativa perché non si tratta di una replica estremamente fedele della realtà ma viene anzi filtrata attraverso il linguaggio del videogioco e della narrazione.

6.3

La Psicologia dei Personaggi

Il terzo e ultimo criterio è quello della psicologia dei personaggi che rappresenta uno degli elementi che spesso viene trascurato ma che è caratterizzante e fa riflettere maggiormente il giocatore. I personaggi, infatti, sono il motore emotivo e relazionale in cui ci si può immedesimare o aspirare ad essere oppure ancora da amare, posizionati all'interno dello spazio che viene creato nel videogioco. In particolare, nei videogiochi in cui la narrazione assume un ruolo centrale rispetto all'azione, la credibilità psicologica dei personaggi diventa un requisito fondamentale per favorire l'immedesimazione del giocatore e la sua partecipazione attiva al racconto. In questo caso, l'attenzione alla psicologia dei personaggi non si limita solamente al protagonista e ad alcuni personaggi principali, ma si estende in modo significativo anche ai personaggi di sfondo che popolano il mondo, ognuno con le sue caratteristiche e storie da scoprire. Sono infatti veri e propri individui dotati di una propria identità, di motivazioni, di stati emotivi e di relazioni con il contesto circostante. L'interazione con questi personaggi diventa così una componente essenziale dell'esperienza narrativa, capace di influenzare il tono del racconto e il percorso del giocatore, in quanto si può interagire con loro per scoprire nuovi dettagli oppure segreti nascosti. Normalmente in altri videogiochi, questi personaggi vengono considerati come superficiali, spesso ridotti a ruoli stereotipati oppure ai quali viene attribuito solo un dialogo spesso inutile alla storia.

Questo approccio rischia di spezzare l'illusione di realtà e di ridurre l'impatto emotivo dell'esperienza totale. Per questo motivo si intende superare questo limite attraverso una costruzione psicologica dei personaggi secondari più approfondita, basata su osservazioni, esperienze e analisi del comportamento delle persone. Per rendere ciò possibile, si ipotizza l'utilizzo di un ennesimo modello AI basato su interviste realizzate a persone relative al contesto in cui si basa il videogioco, che permette di raccogliere opinioni e informazioni sui comportamenti e sulle dinamiche relazionali. Chiaramente c'è comunque il bisogno di mantenere un certo livello di realismo senza la necessità di replicare perfettamente la realtà per evitare effetti negativi sui giocatori, quindi l'obiettivo è quello di osservare i comportamenti di persone reali e cercare di integrarli dove opportuno ai personaggi secondari. In questa maniera si evita di avere personaggi che non contribuiscono al world building e che non forniscono alcun valore aggiunto all'esperienza ma invece si hanno dei personaggi che risultano naturali e coerenti con la realtà. L'utilizzo di un modello di intelligenza artificiale infatti garantisce che i dialoghi non siano mai superficiali o addirittura casuali ma bensì utili e in grado di generare risposte sulla base della relazione con il protagonista oppure con il contesto. Il risultato è che il protagonista e il giocatore percepiscono il mondo come ancora più vivo, rafforzando il senso di immersività e riducendo il senso di artificiosità che spesso è presente quando si interagisce con personaggi secondari.

Per quanto riguarda i personaggi principali, il progetto prevede una costruzione psicologica complessa e stratificata che viene rivelata man mano progredendo nella storia attraverso dialoghi e azioni. La scoperta progressiva contribuisce a creare un legame emotivo più profondo e creare curiosità nel giocatore il quale viene invitato a riflettere di chi fidarsi o meno. Infatti conoscere i personaggi non è semplicemente conoscere il ruolo all'interno della narrazione ma si entra a contatto con le loro fragilità, insicurezze e la crescita. Questo aspetto diventa quindi parte integrante e fondamentale per la costruzione di un videogioco narrativo che permetta al giocatore di essere coinvolto attivamente all'interno dei percorsi di ciascun personaggio e viene di conseguenza influenzato ad agire in diverse maniere a seconda di come vuole approcciarsi con ciascuno di essi. Il giocatore viene quindi chiamato a interpretare ciò che osserva in maniera profonda, oltre alla semplice interazione attraverso le opzioni di dialogo. Dal punto di vista narrativo, sviluppare la psicologia dei personaggi permette di affrontare tematiche più mature come l'ambiguità morale, il conflitto interiore e le difficoltà da superare. Infatti i personaggi non sono mai completamente positivi o negativi, come nella vita reale nessuna persona è perfetta, ognuno di noi ha una personalità complessa, piena di sfaccettature.

CAPITOLO 7

Il Progetto del
videogioco

The time we choose

Lo studio di progetto di videogioco narrativo presentato in questa sezione nasce in conseguenza a una riflessione articolata sulle forme della narrazione interattiva e sulle modalità attraverso cui il videogioco può diventare un veicolo di contenuti significativi. Le analisi sviluppate nei capitoli precedenti hanno permesso di individuare una serie di elementi ricorrenti e di criticità strutturali legate all'interazione, alla costruzione del mondo di gioco, al rapporto con il tempo e alla caratterizzazione dei personaggi e tali elementi costituiscono la base su cui si fonda lo studio di progetto proposto. Il videogioco è un sistema complesso in cui narrazione, meccaniche e interazione vengono uniti per la costruzione di un'esperienza immersiva. Ogni scelta progettuale è orientata a valorizzare il ruolo attivo del giocatore all'interno della storia, superando un ruolo puramente passivo e agevolando un coinvolgimento che sia emotivo e decisionale. Verrà rivolta particolare attenzione all'integrazione tra mondo reale e mondo di gioco, intesa come elemento chiave per ridurre la distanza percettiva tra l'esperienza ludica e quotidiana, come menzionato fra le regole da seguire per la progettazione del videogioco. Si assume quindi il reale come riferimento strutturale, rielaborandolo attraverso il linguaggio del videogioco e ponendo al centro il vissuto del giocatore. Il tempo, il mondo, la psicologia dei personaggi e le modalità di interazione non vengono considerati come elementi isolati ma come componenti essenziali e che collaborano di un unico sistema narrativo. La progettazione del videogioco si fonda

sull'idea che ogni meccanica debba avere una funzione espressiva e contribuire alla costruzione di senso, evitando soluzioni arbitrarie o puramente funzionali. In questo modo il gioco diventa uno spazio di sperimentazione narrativa, in cui le scelte del giocatore assumono un peso reale all'interno dello sviluppo della storia, come nella vita di tutti i giorni. Innanzitutto bisogna considerare che il target è principalmente studenti universitari dai 18 ai 25 anni che vivono in un contesto di tipo occidentale. Questa distinzione viene fatta soprattutto perché nella fase iniziale si mira a coinvolgere un pubblico ristretto per poter realizzare un videogioco in cui le situazioni e il contesto possono essere riconoscibili e i giocatori possono immedesimarsi in essi.

Nei sottocapitoli che seguono, il progetto verrà analizzato nei suoi aspetti principali, approfondendo le scelte relative alla tipologia del gioco, alla struttura narrativa, all'ambientazione e alla caratterizzazione dei personaggi principali.

7.1

La tecnica di raPPreSentazione e lo stile Grafico

“The time we choose” è concepito come un videogioco narrativo e in cui l’azione non rappresenta il fulcro dell’esperienza, ma assume un ruolo secondario e funzionale allo sviluppo del racconto. L’interazione richiesta al giocatore non si basa su abilità, riflessi o competizione, bensì su osservazione, scelta, interpretazione e coinvolgimento emotivo, favorendo quindi una partecipazione più attiva.

Questa impostazione è coerente con l’obiettivo generale del progetto, che mira a ridurre la distanza tra narrazione e giocatore, trasformando quest’ultimo in un soggetto attivo e coinvolto nel processo di costruzione del racconto.

All’interno del progetto viene scelto di utilizzare la tecnica di rappresentazione 2D per alcuni motivi. Si potrebbe pensare che utilizzare invece la rappresentazione 3D sia molto più utile a far sentire il giocatore totalmente immerso nell’esperienza ludica ma bisogna ridurre il rischio di dispersione e favorire una ricezione più concentrata. Il giocatore è pur sempre libero di esplorare il mondo di gioco ma attraverso il 2D la disposizione degli spazi e la sequenza degli eventi possono essere progettate con più precisione, in modo da garantire coerenza all’interno della storia, obiettivo che risulterebbe più complicato con ambienti 3D non esplorabili e che richiedono molte risorse per essere realizzati. Soprattutto dal punto di vista del progetto, dato che bisogna generare ambienti simili a quelli della realtà di ciascuno degli utenti che rientrano nel target, la rappresentazione 2D rende

il tutto realizzabile.

Per quanto riguarda lo stile grafico, viene scelta la pixel art che non mira a replicare la realtà accuratamente, ma spinge il giocatore a notare i dettagli e a interpretare ciò che lo circonda.

Questa caratteristica risulta particolarmente adatta a un videogioco narrativo che pone al centro l’esperienza soggettiva del giocatore.

La scelta della pixel art è strettamente legata alla volontà di dare priorità agli elementi narrativi e interattivi rispetto all’apparato visivo. In un contesto in cui la storia, i dialoghi e le relazioni tra i personaggi rappresentano il cuore dell’esperienza, uno stile grafico eccessivamente dettagliato rischierebbe di distogliere l’attenzione del giocatore o di imporre una lettura univoca del mondo di gioco. La pixel art, al contrario, favorisce una fruizione più aperta e interpretativa. Dal punto di vista simbolico, la pixel art si presta a una rappresentazione del mondo che non pretende di essere definitiva o oggettiva. I personaggi, gli ambienti e gli oggetti non sono descritti in ogni loro dettaglio, ma vengono delineati attraverso pochi elementi essenziali. Questa sintesi visiva riflette la natura stessa della narrazione interattiva proposta, in cui il significato emerge dall’interazione tra ciò che viene mostrato e ciò che il giocatore sceglie di fare.

Un altro aspetto rilevante della pixel art riguarda il suo rapporto con la memoria e con l'immaginario collettivo del videogioco. Questo stile richiama una tradizione storica del medium, ma viene qui reinterpretato in chiave contemporanea, non come nostalgia fine a sé stessa, bensì come linguaggio espressivo funzionale a una narrazione intima e riflessiva. La pixel art diventa così uno strumento per costruire un ponte tra passato e presente, tra semplicità formale e complessità narrativa.

Dal punto di vista dell'interazione, la combinazione tra 2D e pixel art consente di progettare un sistema di gioco in cui ogni azione del giocatore assume un peso narrativo preciso. L'assenza di sequenze d'azione frenetica e di meccaniche basate sulla velocità favorisce una partecipazione più consapevole, in cui il giocatore è chiamato a riflettere sulle proprie scelte e sulle loro conseguenze. Questo approccio risulta coerente con l'idea di portare il mondo reale all'interno del videogioco, simulando dinamiche quotidiane e decisioni che non possono essere annullate o ripetute.

Lo stile grafico contribuisce inoltre a rafforzare il senso di intimità dell'esperienza, infatti la pixel art, con la sua scala ridotta e la sua estetica discreta, crea un ambiente che invita all'osservazione e alla contemplazione. Il giocatore non viene sopraffatto da stimoli visivi eccessivi, ma è guidato a prestare attenzione ai dettagli narrativi, ai dialoghi e alle sfumature emotive dei personaggi.

Un ulteriore elemento a favore di questa scelta risiede nella coerenza tra stile grafico e tematiche trattate.

Un videogioco che intende esplorare aspetti della vita quotidiana, della psicologia dei personaggi e del rapporto tra individuo e ambiente beneficia di uno stile che non enfatizzi l'eccezionalità o l'eroismo, ma che restituisca una dimensione più umana e accessibile. La pixel art, proprio grazie alla sua semplicità, permette di rappresentare situazioni ordinarie in modo efficace e coinvolgente.

Dal punto di vista progettuale, la scelta di un'estetica pixel art in 2D consente inoltre una maggiore flessibilità nello sviluppo dei contenuti narrativi. La possibilità di modificare ambienti, personaggi e situazioni senza dover ricorrere a complessi sistemi di modellazione tridimensionale favorisce un processo iterativo, in cui la scrittura e il design narrativo possono evolvere parallelamente. Questo aspetto risulta particolarmente importante in un progetto che attribuisce grande valore alla sperimentazione e all'adattabilità.

7.2

Il world setting

La costruzione del world setting rappresenta uno degli aspetti più delicati e centrali del progetto di videogioco narrativo presentato in questa tesi. A differenza di molte esperienze videoludiche che propongono mondi fantastici, distopici o dichiaratamente lontani dalla realtà quotidiana del giocatore, l'obiettivo qui perseguito è quello di simulare, nel modo più credibile possibile, il mondo reale del giocatore stesso. Questa scelta non nasce da un intento puramente mimetico, ma da una precisa volontà narrativa: creare uno spazio familiare, riconoscibile e rassicurante, all'interno del quale il giocatore possa sentirsi al sicuro e disposto a instaurare un rapporto profondo con la storia e con i personaggi. Il world setting non viene quindi concepito come uno scenario neutro o come un semplice contenitore delle azioni, ma come un'estensione del vissuto del giocatore. L'ambiente di gioco deve evocare sensazioni di quotidianità, normalità e riconoscimento, riducendo il senso di estraneità che spesso caratterizza i mondi videoludici. Questo approccio è coerente con l'idea, sviluppata nei capitoli precedenti, di portare il mondo reale all'interno del videogioco e non viceversa, trasformando l'esperienza ludica in una forma di narrazione che dialoga direttamente con la vita del giocatore. La familiarità del world setting svolge un ruolo fondamentale nel processo di immedesimazione. Quando il giocatore riconosce luoghi, dinamiche spaziali e atmosfere che rispecchiano il proprio

quotidiano, l'ingresso nel mondo di gioco avviene in modo più naturale e meno mediato. Non è necessario apprendere nuove regole spaziali o adattarsi a logiche ambientali estranee, poiché il mondo proposto segue principi già noti.

Questo abbassa la soglia di accesso all'esperienza e permette al giocatore di concentrarsi sugli aspetti narrativi ed emotivi piuttosto che sull'esplorazione di un universo sconosciuto.

Il concetto di sicurezza, in questo contesto, non va inteso esclusivamente come assenza di pericolo o conflitto, ma come percezione di controllo e comprensione dello spazio. Un ambiente familiare è un ambiente prevedibile, in cui il giocatore può orientarsi facilmente e sviluppare un senso di appartenenza.

Questo senso di appartenenza è essenziale per una narrazione che mira a coinvolgere il giocatore sul piano psicologico, invitandolo a riflettere su scelte, relazioni e conseguenze in modo autentico.

La simulazione del mondo del giocatore si basa su una ricostruzione credibile di spazi quotidiani, come luoghi di studio, di lavoro, di socialità e di transito.

Tali spazi non devono essere riprodotti in modo fotorealistico, ma reinterpretati attraverso il linguaggio visivo scelto per il progetto, mantenendo tuttavia una coerenza strutturale e funzionale.

Ciò che conta non è la precisione visiva assoluta, bensì la riconoscibilità degli ambienti e delle loro funzioni narrative.

Il mondo creato diventa così uno spazio narrativo che riflette abitudini, ritmi e dinamiche della vita reale, gli ambienti non sono progettati per stupire o impressionare, ma per sostenere la narrazione e l'interazione. Ogni luogo ha una funzione specifica all'interno del racconto e contribuisce a costruire il contesto emotivo delle situazioni vissute dal giocatore. La quotidianità diventa il terreno su cui si sviluppano le tensioni narrative, rendendo gli eventi del gioco più credibili e significativi.

Un elemento chiave di questo approccio è la coerenza temporale e spaziale degli ambienti che non esistono come scenari isolati, ma come parti di un sistema interconnesso che rispecchia l'organizzazione del mondo reale.

Gli spostamenti, le distanze e le relazioni tra i luoghi seguono una logica plausibile, evitando soluzioni arbitrarie che potrebbero compromettere l'immersione. Questa coerenza rafforza la sensazione di vivere in un mondo che esiste indipendentemente dal giocatore, aumentando il senso di realtà dell'esperienza.

La familiarità del setting ha anche una funzione emotiva perché muoversi in spazi che ricordano la propria vita quotidiana può generare un senso di conforto, ma anche di introspezione. Il videogioco diventa in questo modo uno specchio attraverso cui il giocatore osserva una versione rielaborata del proprio mondo, mettendo in discussione abitudini, scelte e relazioni, diventando non solo un luogo da attraversare, ma un elemento attivo del racconto, capace di influenzare lo stato

d'animo del giocatore.

Dal punto di vista narrativo, la scelta di un mondo realistico e familiare consente di affrontare temi complessi senza ricorrere a metafore esplicite o ambientazioni simboliche. La forza del racconto risiede nella sua aderenza al quotidiano, nella capacità di raccontare storie che potrebbero accadere a chiunque.

Questo approccio favorisce un coinvolgimento più profondo, poiché il giocatore non percepisce la narrazione come distante o astratta, ma come potenzialmente applicabile alla propria esperienza.

Il mondo viene inoltre progettato per essere dinamico e reattivo alle azioni del giocatore. Anche se l'ambiente mantiene una struttura stabile e riconoscibile, esso può cambiare nel tempo in base alle scelte compiute. Questi cambiamenti non sono necessariamente spettacolari, ma spesso sottili e progressivi, in linea con il ritmo della vita reale che contribuiscono a rafforzare il legame tra giocatore e mondo di gioco, trasmettendo l'idea che ogni azione, anche la più semplice, possa avere un impatto anche sul contesto. La simulazione del mondo reale include anche aspetti ambientali come il clima, la luce e il ciclo giorno-notte, che influiscono sull'atmosfera generale del gioco, componenti che assumono un ruolo narrativo che influenzano il modo in cui il giocatore percepisce e vive gli spazi. Un ambiente familiare non è statico, ma muta nel tempo e questa mutabilità contribuisce a rendere l'ambientazione più credibile e coinvolgente. Un altro aspetto rilevante riguarda il rapporto tra il mondo e l'identità del giocatore. Poiché il mondo di gioco è pensato per rispecchiare quello del giocatore, esso diventa uno spazio in cui l'identità personale può essere esplorata e messa in discussione. Il giocatore non interpreta un personaggio completamente distante da sé, ma una figura che vive in un contesto, che mostra abitudini simili alle proprie. Questo avvicinamento tra giocatore e protagonista rafforza l'immedesimazione e rende le scelte narrative più cariche di significato. Il world setting, in questo senso, funge da ponte tra realtà e finzione. Pur rimanendo un ambiente ludico, esso conserva un

legame costante con il mondo reale, evitando di isolarsi in una dimensione puramente immaginaria. Questa continuità favorisce una forma di narrazione in cui il giocatore non "fugge" dalla realtà, ma la rielabora attraverso il gioco, trasformando l'esperienza ludica in uno spazio di riflessione.

Infine, la progettazione di un world setting realistico e familiare richiede un'attenta osservazione della realtà e una selezione consapevole degli elementi da includere. Non tutto ciò che appartiene al mondo reale deve essere riprodotto, ma solo ciò che è funzionale alla narrazione e all'interazione. Il mondo di gioco diventa così una sintesi del reale, una rappresentazione selettiva che privilegia gli aspetti più significativi dal punto di vista narrativo.

7.3

La trama e gli obiettivi del Giocatore

Inizio - Osservazione e Controllo

All'inizio del gioco, il protagonista viene percepito e visto come un ordinario studente universitario che naviga nella normalità della vita: scadenze, lezioni e incertezza sociale. La fotografia viene introdotta come una routine di conforto, un modo per preservare, definire e partecipare al mondo che lo circonda, una sua singolare ossessione.

Le prime interazioni lo vedono barcamenarsi tra personaggi secondari e figure chiave, come la co-protagonista Julie e Alex.

Alex è un ragazzo un po' emarginato socialmente, impacciato e che mostra segni di trascuratezza e abuso, mentre Julie è una studentessa sicura e composta che, nel corso della storia, diventa un'ancora emotiva e un contrappeso morale, un "campanello d'allarme" per il giocatore.

Il giocatore è incoraggiato a esplorare liberamente l'ambiente, imbattendosi in scene opzionali e obbligatorie che rivelano frammenti della situazione di Alex e approfondiscono il legame con Julie e altri personaggi che si presentano nel corso della storia. In questa fase, i comportamenti del giocatore possono essere facilmente letti come empatici e attenti. Le sue abitudini consistono nel notare dettagli come lividi, silenzi, cambiamenti di postura, linguaggio del corpo e sfumature nel tono o nella scelta delle parole. È un punto di forza del personaggio, ma anche un difetto deleterio: la tendenza a considerare il proprio giudizio come un dato di fatto e non come un'opinione.

La fotografia è presentata come il desiderio di non perdere nulla, di catturare tutto, è, in un certo senso, una forma di controllo che il protagonista esercita sull'ambiente, sugli altri e persino sulla propria mente.

Intervento e Frattura

Con il progredire del tempo, il ruolo del protagonista passa da osservatore a un ruolo più attivo. Negli eventi con Alex, attraverso incontri ripetuti, il ragazzo inizia a fidarsi del protagonista e al giocatore vengono presentate numerose scelte morali. Si può scegliere se incoraggiare Alex a cercare aiuto professionale o se rinforzare la convinzione che la sopportazione e la lealtà familiare siano necessarie, indipendentemente dal danno subito. Nel caso peggiore, l'utente si è convinto dei propri ideali senza capire che, in certe situazioni, si è oltrepassato il limite e l'intervento esterno è vitale.

Nei percorsi più positivi, il protagonista rinuncia al controllo e si affida a chi è più competente, riconoscendo i propri limiti e indirizzando Alex verso i servizi di supporto. Nei percorsi negativi, minimizza la sofferenza di Alex in modo quasi condiscendente, sminuendo la sua lotta reale e dipingendo il dolore come qualcosa che si dovrebbe essere in grado di sopportare, riaffermando sottilmente la propria autorità come unica fonte di guida.

Nello scenario con Julie, la rottura emotiva centrale avviene nell'aula di fotografia. Attraverso una serie di flashback fotografici, il giocatore è costretto a rivisitare i momenti in cui l'ammirazione è scivolata nella fissazione, dove ha ignorato i segnali e superato i confini senza curarsene, privo di autoconsapevolezza. Julie affronta il protagonista direttamente dopo giorni di indifferenza, vedendo che lui non coglie i suggerimenti né cambia rotta. Decide quindi di essere schietta, cercando di mostrargli ciò che non riesce a vedere, non solo a parole, ma attraverso la mente di lui, portandolo a una realizzazione interiore. In sostanza, il suo obiettivo è dimostrare che l'aiuto di del protagonista è diventato controllo, che le sue osservazioni negano il consenso altrui e che congelare qualcuno in un'immagine senza tempo non può impedire il cambiamento che lui cerca disperatamente di scongiurare.

La fotografia distorta nella biblioteca funge da meccanismo di svolta per lo sviluppo o meno del personaggio. Esternalizza visivamente lo stato interno del protagonista. Il tempo sembra pesante come un fardello, i colori sbiadiscono e l'immagine riflette non la realtà, ma il suo bisogno di certezze. In quel momento, il giocatore deve decidere se il protagonista è davvero capace di riconoscere i confini ignorati per diventare finalmente consapevole, o se preferisce credere che la propria "verità", vista attraverso l'obiettivo, sia l'unica autorità morale valida, rifiutando di empatizzare con l'amica.

Fine - Il tempo non aspetta

L'ultima parte della narrazione è molto più silenziosa, fredda e isolante.

Se il giocatore ha scelto di evitare il confronto, ignorando gli eventi chiave o riaffermando costantemente il controllo sotto la veste della premura, i legami iniziali si dissolvono lentamente. Svaniscono come pioggia, in silenzio, anziché con il fragore di un tuono o uno scoppio drammatico. Il giocatore incontra l'assenza: messaggi senza risposta, appuntamenti mancati, chiamate perse; la fiducia è svanita e al suo posto c'è un estraneo. È un approccio realistico: le persone nella vita vanno e vengono, ciò che conta sono i ricordi e le lezioni che ne traiamo.

La fotografia gioca ancora un ruolo cruciale come ultimo rifugio, ma il mondo va avanti attraverso immagini che lui non comprende più appieno. I colori sono assenti, gli sfondi si scuriscono e le figure si contorcono. Il tempo continua a scorrere, ma non è più allineato con la sua visione della realtà. Comprende finalmente che "il tempo non aspetta nessuno" e che il mondo girerà comunque.

Al contrario, i percorsi che enfatizzano la responsabilità e la moderazione non offrono sempre un'assoluzione completa; restano emozioni negative, ma il protagonista non ne rimane ossessionato. Impara a condividere il tempo anziché gestirlo, a usare ciò che non può controllare come esperienza di apprendimento, capendo che la vera comprensione non richiede possesso, ma delicatezza.

La scelta nei giochi, come nella vita, è limitata dal tempo, dalla percezione e dalla responsabilità. Al giocatore non viene chiesto di salvare il mondo, ma solo di decidere quanto controllo crede di meritare sugli altri.

Possibili Finali

Redenzione:

il protagonista si rende conto dei propri errori e acquisisce consapevolezza, lottando per non ricadere nelle vecchie abitudini. Impara a chiedere prima di agire e ad ascoltare invece di interpretare. La fotografia diventa comunicazione anziché possesso. Julie nota il cambiamento e resta. Il tempo è incerto, ma condiviso.

Finale negativo:

il protagonista perde totalmente il controllo, gli altri diventano soggetti fotografici da sorvegliare, non persone. Julie se ne va definitivamente, tracciando un confine netto, le immagini finali mostrano gli altri che avanzano senza di lui, mentre lui perde le persone. Il tempo lo abbandona mentre lui cerca disperatamente di aggrapparsi ad esso. "Alcuni momenti non possono essere preservati senza essere perduti".

Redenzione fallita:

il protagonista riconosce il danno causato ma rifiuta comunque di cambiare. Giustifica le sue azioni come necessarie. Alcuni rapporti si dissolvono, altri restano ma sotto il suo controllo. La fotografia diventa sempre più distorta, specchio di un autoinganno. Il suo isolamento è una scelta deliberata, frutto di un comportamento autodistruttivo che distrugge tutto ciò che lo circonda.

Il world setting è un posto sicuro e familiare, ma all'interno della narrazione deve essere presente un elemento che faccia cadere tutte le sicurezze del giocatore, ovvero l'illusione. Ciò gioca una parte importante all'interno della storia, visibile tramite le fotografie, specchi e altri oggetti in cui si può vedere un'immagine. Rappresenta quindi un elemento che non distorce la realtà, ma le sensazioni dei giocatori che vengono spinti a interrogarsi su ciò che sta accadendo e su come agire di conseguenza.

Le azioni concesse al giocatore sono quelle di esplorare il mondo circostante, interagire con vari personaggi, sia importanti all'interno della storia che non, in modo da garantire un'immersione ulteriore, scattare foto in determinati momenti suggeriti dal gioco e anche liberamente, facendo scattare nuove interazioni con ciò che lo circonda. La struttura della storia si dirama a seconda delle scelte che si compiono, andando incontro quindi sia a finali positivi che negativi, che cambiano in base a tutte le scelte fatte. L'obiettivo è quello di far riflettere sugli aspetti della vita che spesso vengono ignorati, primo fra tutti il tempo. Molte volte non ci si rende conto di quanto sia prezioso e di come lo spendiamo o addirittura trascurato. Inoltre, lo sviluppo psicologico dei personaggi spinge i giocatori a interrogarsi su se stessi e sui propri atteggiamenti ma anche sulle persone che li circondano.

| Persona99i

Protagonista, il nome e l'aspetto vengono scelti dal giocatore per permettere una maggiore immersione, in questo caso viene considerato un ragazzo

Si tratta di uno studente universitario dalla personalità ambigua che viene a scoprirsi man mano nella storia

Identità apparente

È uno studente universitario come molti altri, immerso nelle difficoltà quotidiane della vita accademica: esami, scadenze, incertezze sul futuro.

All'esterno appare educato, disponibile, spesso introverso.

Questa normalità lo rende facilmente riconoscibile e favorisce l'immedesimazione del giocatore.

Dietro l'apparente calma si cela una personalità instabile e ambigua, che si rivela solo gradualmente. È attraversato da emozioni negative costanti: rabbia, frustrazione, senso di inadeguatezza, che cerca di controllare senza mai eliminarle davvero. Può essere profondamente empatico oppure freddo e distaccato.

Identità reale

Sotto la superficie si nasconde una personalità frammentata e irrisolta.

Il protagonista è profondamente convinto di agire per il bene, ma fatica a riconoscere l'impatto distruttivo delle proprie azioni sugli altri.

È un personaggio che razionalizza le proprie scelte, trasformando l'egoismo in necessità e la manipolazione in presunta protezione.

Conflitto interiore

È diviso tra il desiderio di migliorarsi e la tentazione di lasciarsi guidare dalle emozioni negative.

Sa di poter fare del bene, ma è anche consapevole della propria capacità di ferire gli altri.

La sua storia ruota attorno alla responsabilità emotiva e alla scelta di come guardare il mondo: con comprensione o con cinismo.

Contrasto morale

La sua natura ambigua si colloca in una zona grigia (morally grey): non è un antagonista evidente, né un eroe tradizionale.

È animato da buone intenzioni inizialmente, ma manca di empatia autentica.

Questo lo porta a oltrepassare confini morali senza rendersene conto, rendendo il suo arco narrativo inquietante proprio perché plausibile.

Nelle bad ending, invece, si accorge del male che fa e continua su quella strada.

Passato difficile

Ha vissuto esperienze che lo hanno reso diffidente e iperconsapevole dell'ambiente circostante.

Ha imparato a osservare gli altri come meccanismo di difesa, sviluppando un'attenzione quasi ossessiva ai dettagli.

Il passato non viene mai completamente superato, ma resta una presenza costante che influenza le sue scelte.

Relazione con il tempo e le scelte

Vive il tempo come una risorsa da controllare e gestire, non come uno spazio da condividere con gli altri.

Tende a pianificare, osservare, aspettare il momento giusto, ma raramente accetta le conseguenze emotive delle proprie decisioni.

Ogni scelta persa o mancata contribuisce ad allontanarlo ulteriormente dagli altri.

Sguardo e attenzione ai dettagli

Nota micro-espressioni, posture, cambi di tono e silenzi.

Questa sensibilità gli permette di comprendere gli altri in profondità, ma spesso lo porta a sovrainterpretare.

Tende a cercare conferme alle proprie insicurezze nei comportamenti altrui, alimentando sospetti e distacco emotivo.

Relazioni con i personaggi

Desidera legami autentici, ma teme di mostrarsi vulnerabile.

Può risultare arrogante o giudicante, soprattutto quando sente di perdere controllo.

Le sue parole e i suoi atteggiamenti possono ferire, anche quando non è sua intenzione.

Passione per la fotografia

La fotografia rappresenta il suo desiderio di comprendere il mondo e fermare i momenti prima che svaniscano.

Scattare gli permette di osservare senza essere coinvolto, di trovare bellezza anche in situazioni banali.

È uno strumento di espressione personale e, in apparenza, di sensibilità.

Fotografia come strumento

Progressivamente, la fotografia assume una funzione più disturbante.

L'obiettivo diventa una barriera emotiva che gli consente di distanziarsi dalle persone e ridurle a soggetti.

Le immagini possono essere usate per controllare, manipolare o conservare prove di momenti intimi che non gli appartengono davvero.

Fotografare diventa un modo per possedere ciò che non riesce a vivere.

Co protagonista, Julie

È una studentessa universitaria dalla personalità calma e composta ma autorevole.

Una ragazza solare, divertente e ambiziosa che funge anche da leva morale per il protagonista pur mantenendo la sua indipendenza come personaggio.

Identità

È una studentessa universitaria determinata, ben inserita nella vita accademica.

All'esterno appare calma, composta e affidabile, una presenza rassicurante per chi le sta intorno.

La sua sicurezza non è appariscente, ma traspare nei gesti e nelle parole misurate.

Personalità

Unisce una natura solare e divertente a una forte autodisciplina.

Sa essere leggera e ironica, ma non superficiale.

È ambiziosa e consapevole dei propri obiettivi, senza sentirsi in competizione costante con gli altri.

La sua autorevolezza nasce dalla coerenza tra ciò che dice e ciò che fa.

Rapporto con il protagonista

È una delle poche persone in grado di vedere oltre la facciata del protagonista. Comprende le sue fragilità, ma non le giustifica.

Il loro legame si basa su fiducia, dialogo e confronto sincero.

Non assume mai il ruolo di "salvatrice": lo sostiene senza annullare sé stessa.

Leva morale

Funge da punto di riferimento etico ed emotivo per il protagonista.

Attraverso il proprio esempio mostra che è possibile affrontare il dolore senza ferire gli altri.

Lo spinge a riflettere sulle conseguenze delle sue azioni, anche quando questo crea attrito.

Rappresenta una possibilità di equilibrio, non una soluzione facile.

Forza interiore

Affronta le difficoltà con lucidità e pazienza. Non evita i conflitti, ma li gestisce con fermezza e maturità.

È capace di prendere decisioni difficili senza perdere la propria umanità.

La sua calma non è passività, ma controllo consapevole delle emozioni.

Conflitto emotivo

Vive il contrasto tra il voler aiutare una persona a cui tiene e il bisogno di proteggere sé stessa.

È consapevole che la comprensione ha dei limiti.

Il suo arco narrativo esplora il valore del distacco come atto di forza, non di egoismo.

Indipendenza come personaggio

Ha un percorso personale distinto, con obiettivi e sogni propri.

Le sue scelte non ruotano esclusivamente attorno al protagonista.

È disposta a mettere dei limiti quando il rapporto diventa dannoso.

La sua crescita non dipende dal cambiamento di lui.

Relazioni interpersonali

È empatica, ma selettiva: non concede fiducia a chi non la rispetta.

Sa creare legami sinceri mantenendo la propria autonomia.

È una presenza positiva per chi la circonda, senza risultare idealizzata o irrealistica.

7.5

Esempi di situazione di gioco

Scenario 1 - Cattivi Consigli

Il primo scenario serve a creare un conflitto e mostrare le crepe nella personalità del protagonista, usando il personaggio secondario, Alex, come catalizzatore. In questo scenario, Alex deve fare i conti con un ambiente domestico violento e il protagonista, comandato dal giocatore, può scegliere se aiutarlo o meno.

Nel corso della storia, vediamo Alex apparire e riapparire durante i giorni, a seconda di dove e quando il giocatore sceglie di muoversi. Alcune di queste sono scene obbligatorie, come il suo arrivo in classe in ritardo, tutto trasandato, con i vestiti in disordine, i capelli spettinati, occhiaie profonde e bende. Ogni volta, con lo sguardo abbattuto, Alex ha paura persino di incrociare lo sguardo degli altri, se non per brevi istanti, mostrando segni di distacco e abuso. Quando interagisce con il protagonista, balbetta lasciando spazi di vuoto e silenzio tra le parole, cercando sempre di fuggire dalla conversazione.

Tuttavia, il protagonista, nell'auto-proclamato ruolo di salvatore e aiutante di tutti, tenta di interagire con lui ogni volta, avvicinandosi gradualmente con brevi osservazioni, finché, interazione dopo interazione, smette di essere un estraneo per Alex. Come menzionato prima, alcune interazioni possono essere ignorate, come trovarlo a pranzo mentre mangia in isolamento, lontano da tutti, interazioni dettate dal tempo in quanto al giocatore viene detto dove andare e a che ora. Che sia nei bagni o dietro la scuola vicino ai cassonetti, luoghi poco igienici e considerati disgustosi, scelti per esprimere come il personaggio vede se stesso e come lo vedono gli altri studenti, il protagonista può imbattersi in lui insieme ad altri personaggi di sfondo, rendendo il mondo più vivo.

Esempio di eventi "Chance"

Il personaggio ha la possibilità di imbattersi in questi eventi o perderli.

Il protagonista trova per caso Alex nel bagno mentre mangia lontano da sguardi indiscreti. Non lo giudica, poiché lui stesso trova conforto nell'isolamento a causa della sua goffaggine sociale.

Esempi di eventi obbligatori: eventi necessari per far avanzare la trama.

Il protagonista condivide la lezione di scienze con Alex, sedendo allo stesso tavolo e facendo parte dello stesso gruppo di progetto. Questo approfondisce la loro connessione a un livello di fiducia tale da far sentire Alex più a suo agio. Il protagonista nota i giorni in cui Alex è assente o quelli in cui è visibilmente scosso, turbato o ferito, ad esempio, quando indossa più vestiti per coprirsi, cerca di nascondersi o parla meno del solito.

Primo scenario:

Raggomitolato vicino alla grande fila di cassonetti, si siede Alex. Se ne stava comodo sul suo trono, circondato da mura di un castello protetto, un re messo al sicuro, felice della propria solitudine e non disturbato dalla putrefazione.

Le ginocchia strette al petto, la schiena afflosciata contro il metallo freddo, l'odore non lo infastidiva più: era diventato prevedibile, una sensazione di sicurezza e di un ambiente contenuto e controllato.

Qui nessuno si aspetta nulla da lui.

All'improvviso si sente un forte tonfo. Una palla sfreccia dritta contro il fianco dei cassonetti, urtando e spaventando il povero Alex; il suono, come campane che rintoccano, gli risuona nelle orecchie. La palla, sparata come un razzo, vola nel suo spazio. Con il rumore di scarpe che battono sul cemento, due voci si avvicinano.

Personaggio di sfondo 1 – "Dai, ma sul serio l'hai tirata proprio lì! E per di più dove c'è tutta la spazzatura! Che schifo."

Si ritrae fisicamente, con un conato, tenendosi le dita sul naso.

Personaggio di sfondo 2 – "Rilassati, non preoccuparti, la prendo io."

Trascina il corpo verso il cassonetto, brontolando lungo la strada come se avesse subito un infortunio e ora zoppicasse. Quando si sporge per recuperare la palla, scorge Alex: i loro sguardi si incrociano, lui è seduto lì in una posizione quasi fetale, che mangia tra i rifiuti, indisturbato ma allarmato dalla situazione che si sta svolgendo.

Alza lo sguardo come un animale colto dal predatore: spaventato e smarrito, non sa cosa fare; le reazioni si bloccano ed è confuso.

Personaggio di sfondo 2 – *Guarda Alex dall'alto in basso, con una smorfia di disgusto.*
"Ma che diavolo?! Che stai facendo qua? Mangi la spazzatura come un procione?"

Lo guarda con disprezzo e si ritrae velocemente dalla zona, trovando il tanfo insopportabile; torna dall'amico con un'espressione disgustata, tenendosi il naso anche lui.

Entrambi i personaggi si allontanano, parlando tra loro; la conversazione non è davvero udibile, tuttavia l'ultimo commento è reso molto chiaro, come se fosse intenzionale che lui lo sentisse:

Personaggio di sfondo 1 – "Immagino che la spazzatura sappia qual è il suo posto. Non vi fate nemmeno i complimenti a vicenda: siete perfetti nella lordura."

Camminano via, le risate si dissolvono nel rumore del cortile. Le parole indugiano più a lungo del suono.

Alex si raggomitola su se stesso, più piccolo di prima.

PROTAGONISTA – *sento l'impulso prima ancora di pensarci e sollevo la macchina fotografica*

L'inquadratura lo cattura perfettamente: la simmetria dei cassonetti, la luce cruda, il modo in cui le sue mani tremano leggermente mentre stringe il cibo, schiacciandolo.

click

È onesto. È quello che dico a me stesso.

ALEX – si rannicchia ancora di più, sentendo il suo trono assediato e violato, abbattuto ed esposto ai ribelli inferociti pronti a banchettare con il loro giudizio su di lui; con i loro occhi implacabili e sprezzanti, pensa tra sé:

"È sempre così... mi sento sempre nudo e invisibile proprio quando avrei bisogno di essere visto."

PROTAGONISTA – *prima che i pensieri di Alex possano consumarlo come un torrente incessante, mi avvicino con un sorriso.*

"Certa gente è davvero insensibile. Non credo abbiano il diritto di parlare, con tutto ciò che si portano addosso per quanto giocano sporco, sono idioti, non dargli retta!"

Lui si guarda intorno, evitando inizialmente i miei occhi.

ALEX – "È solo che... qui mi sento più al sicuro. Come se fossi già dove la gente si aspetta che io sia."

PROTAGONISTA – *mi siedo a breve distanza, non troppo vicino ma nemmeno troppo lontano.*

Il percorso si separa qui: tra "buon consiglio" e "cattivo consiglio"
Fino a questo punto è uguale, qui avviene il cambiamento dovuto alle scelte del giocatore

Percorso: buon consiglio

PROTAGONISTA – "Non c'è niente di male nello scegliere un posto dove ti senti a tuo agio. Proprio come puoi parlare con me se ti va... ma non devi per forza parlare, se non vuoi."

ALEX – "E se non fosse solo... roba di scuola?" Alex espira un suono piccolo, fragile.

Aspetto, dandogli il tempo di elaborare tutto.

ALEX – "A casa, intendo."

Non mi guarda mentre parla.

ALEX – "Si arrabbiano. Per niente. Anzi, per ogni minima cosa. E quando hanno finito, si comportano come se non fosse mai successo."

Si strofina il polso inconsciamente come un tic nervoso, tirando giù la manica. Sussulto per ciò che vedo.

ALEX – *alza la voce appena percettibilmente su certe parole, riflesso del tumulto emotivo e del bagaglio che si porta appresso.*

PROTAGONISTA – *sento il solito impulso di spiegare. Di analizzare. Di aggiustare le cose. Di dettare le regole. Ma resisto.*

"Non è qualcosa che dovresti risolvere da solo, Alex. Né dovresti essere sottoposto a tutto questo senza un posto dove poterti sfogare."

Alex si imbroncia.

ALEX – "Ma è la mia famiglia, non posso..."

PROTAGONISTA – *lo guardo dritto negli occhi con sincerità.*
"Questo non lo rende giusto."

Le parole pesano più di quanto mi aspettassi; il peso visibile di quelle parole si riflette sul viso contratto di Alex.

"Ci sono persone il cui lavoro è aiutare in questi casi. Insegnanti, consulenti, i servizi sociali e persino la polizia."

Lui si irrigidisce.

ALEX – “Se glielo dico... peggiorerà solo le cose.”

PROTAGONISTA – “O potrebbe far fermare tutto. E a lungo termine è meglio per il tuo futuro. A volte cerchiamo aiuto quando è già un po' troppo tardi.”

Silenzio.

Tutto ciò che si sente è il vento che soffia sull'erba, sui cancelli arrugginiti e sul metallo freddo. Deglutisco profondamente prima di continuare, soppesando con cura le parole.

“Non devi affrontarli. Non devi nemmeno decidere nulla per ora. Solo... lascia che qualcun altro sappia cosa sta succedendo. E con questo intendo un professionista.”

La voce di Alex è quasi impercettibile.

ALEX – “Tu... verresti con me?”

PROTAGONISTA – *per una volta, non tiro fuori la macchina fotografica.*

“Sì, certo, se lo vuoi.”

Alex annuisce, con una nuova sicurezza negli occhi. O è determinazione? Fermezza? Non saprei dirlo, ma il tempo lo dirà.

Per il percorso “Buon Consiglio”, abbiamo mostrato come il protagonista faccia un piccolo passo per cedere la propria autorità, lasciando il potere e il controllo nelle mani della persona interessata e fornendo solo gli strumenti per scegliere. L'abuso è accennato senza eccedere nel grafico: un'agenzia condivisa dei problemi anziché una manipolazione. Nulla è scolpito nella pietra; l'esito dipenderà da ciò che Alex desidera, essendo lui l'unico titolare della propria situazione.

Esempio Scenario 1 - Cattivo Consiglio

Lui si guarda intorno, evitando inizialmente i miei occhi.

ALEX – “È solo che... qui mi sento più al sicuro. Come se fossi già dove la gente si aspetta che io sia.”

Mi siedo a breve distanza, non troppo vicino ma nemmeno troppo lontano.

PROTAGONISTA – “Alex, si vede che hai un peso che ti porti dentro e che vuoi parlare. Per favore, parla così posso aiutarti, altrimenti è solo irritante.”

ALEX – *sentendosi sotto pressione e angosciato, inizia a schiudere le labbra e a parlare.*

“Erano di nuovo arrabbiati ieri sera. Penso di aver sbagliato io, avrei dovuto solo starmene zitto.”

Lo dice con estrema naturalezza, come se ci credesse con tutto se stesso.

PROTAGONISTA – *Qualcosa mi stringe il petto.

“Le famiglie sono complicate.”

ALEX – *Alex mi guarda, cercando di decifrare il significato dietro le mie parole.*

“Mi hanno picchiato.”

Le parole cadono pesanti tra di noi. Non sussulto, né reagisco come farebbe solitamente la gente.

PROTAGONISTA – “Lo so che ora ti sembra insopportabile.”

Lui annuisce velocemente, quasi sollevato.

PROTAGONISTA – “Ma scappare non risolverà nulla, hai solo una famiglia in questa vita! Puoi sceglierti il partner, gli amici, i compagni, i colleghi... quasi ogni altro tipo di relazione. Ma non potrai mai cambiare o sostituire i tuoi genitori. Dovresti sempre lottare per far funzionare le cose, a prescindere dal dolore.”

Alex esita.

ALEX – “Non voglio più tornare a casa.”

PROTAGONISTA – “Non puoi semplicemente abbandonare la tua famiglia!”

La frase esce più dura di quanto mi aspettassi. Abbandono quel tono e, con voce più suadente, continuo:

“Sono gli unici che hai davvero. E se coinvolgi degli estranei, diventerà solo qualcosa di più grande e ingestibile.”

Le mani di Alex si stringono.

PROTAGONISTA – “Devi resistere. Dimostra loro che sei abbastanza forte da non reagire.”

Sollevo la macchina fotografica; lui non se ne accorge, perso nei suoi pensieri.

Click

L'immagine mostra Alex visibilmente malconcio, un'illusione, ma il protagonista non ne è scosso; la foto serve solo a rinforzare la sua scelta.

PROTAGONISTA – “Se resti calmo, se non dai loro un motivo, alla fine smetteranno. E alla fine sarai in grado di andartene nel grande mondo da solo, mantenendo comunque il rapporto con la tua famiglia e appianando tutto, senza macchiare la tua vita o eliminarli per sempre.”

ALEX – Alex annuisce lentamente, non perché sia d'accordo, ma perché vuole credere che qualcuno sappia cosa fare.

“Lo pensi davvero?”

PROTAGONISTA – “Non ti mentirei mai. Sai che ho ragione, fidati di me... dopotutto, io so cosa è meglio. Lo sanno tutti!”

Inizia una pioggia battente. Alex si alza tirando su il cappuccio, rimpicciolendosi ancora di più in se stesso.

Lo guardo e dico a me stesso che questo è il vero supporto. Mi convinco di aver fatto un ottimo lavoro salvando un'intera famiglia, mentre ammiro la mia nuova foto di lui.

Scenario 2 - Fotografie e amicizie finite - Litigio tra Julie e il protagonista

Dal punto di vista del protagonista

La porta scatta chiudendosi alle mie spalle e lo strano conforto di casa è... diverso. Solo di poco. Meno rassicurante del solito.

Per un momento resto lì immobile, le chiavi ancora in mano, la spalla premuta contro la porta come se l'appartamento potesse inclinarsi se io mi staccassi. La luce del corridoio si accende: troppo forte, troppo invadente per occhi che hanno passato l'intera giornata a guardare schermi, persone e aspettative.

O forse erano le mie aspettative su di loro, la mente vaga pensando a Julie e al suo recente atteggiamento freddo.

La borsa cade. Atterra con un tonfo sordo, più pesante di quanto dovrebbe, come se l'intera giornata si fosse infilata dentro rifiutandosi di uscire. Le scarpe vengono scalciate via una a una, con noncuranza, mancando il porta-scarpe. Seguono i calzini. Il pavimento è freddo, rassicurante.

Espiro. Non è un respiro normale: è lungo, tremante, di quelli che non ti accorgi di trattenere dalla mattina. Lo specchio si presenta davanti a me.

Mi guardo... e per un attimo non mi riconosco. Mi chiedo cosa io stia diventando.

Mi chiedo se sia colpa mia. Sono stato troppo soffocante?

Prima che questo filo di pensieri mi consumi e mi faccia male, afferro la macchina fotografica e l'album come mezzo di conforto, trovando rifugio lì e dimenticando il resto.

Il telefono vibra. Il cuore sobbalza e affonda allo stesso tempo. È Julie.

Julie – "Incontriamoci subito nell'aula di fotografia oggi. Alle 20. Se ti importa, verrai."

Le sue parole sono secche, dure, ma stranamente chiare e precise.

Fisso il messaggio per un po', un nodo cresce nel mio stomaco a forza di immaginare ogni possibile scenario e temendo l'esito.

Opzione 1: restare a casa

Opzione 2: andare da lei

Scelta opzione 1, restare a casa

Il giocatore, nella vita reale, non si presenta all'evento e finisce per restare a casa.

Il telefono vibra di nuovo.

Lo schermo illumina la stanza per un istante, poi si spegne.

Non rispondo.

L'appartamento è silenzioso in un modo che sembra meritato, non pacifico.

La macchina fotografica è dove l'ho lasciata. A portata di mano. Sempre.

Mi siedo e non penso, lascio solo che questo momento passi.

"È arrabbiata", mi dico ma il tempo sistemerà tutto. Lo fa sempre. Dopotutto, il tempo è il miglior guaritore.

Apro l'album fotografico e le pagine scorrono.

Volti congelati a metà risata, a metà pensiero, a metà fiducia, a metà relazione, a metà emozione.

Non litigano. Non se ne vanno. Non fanno domande.

Mi soffermo su una sua foto.

È una foto più vecchia e i colori sono ancora caldi, intatti.

Era prima che le cose si complicassero, a differenza delle altre immagini.

Le foto più recenti giacciono lì, inquietanti a volte, come se mi stessero fissando, come se ci fosse qualcosa di sbagliato... rovinata, leggermente distorta, eppure sono tutto ciò che ho.

Il telefono vibra ancora una volta e lo giro a faccia in giù.

Alcune conversazioni sembrano più sicure se rimandate.

Alcuni momenti sono più facili quando non accadono mai.

L'orologio ticchetta.

Scelta opzione 2 - andare da lei

Eppure, nonostante tutto, prendi il cappotto ed esci nel freddo e nel buio.

Università – Aula di Fotografia

La stanza è silenziosa, le stampe adornano le pareti, disposte in modo imperfetto e irregolare: un cambiamento netto rispetto a quando mi sono iscritto per la prima volta.

Lei è davanti a una di esse, le braccia conserte, a studiarla più a lungo del necessario.

Julie – “È strano come le fotografie sembrano oneste.”

Mi avvicino, leggermente allarmato dal suo tono e dalla sua espressione normale, come se nulla non andasse.

Eppure ricado nel vecchio ritmo di conforto.

Protagonista – “Lo sono.”

Pausa, incrocio le braccia.

“Ma non raccontano mai tutta la verità.”

Lei sorride.

Julie – *Guardando la macchina fotografica*

“Sei sempre pronto, vero? Come se avessi paura che tutto ti scivoli via nel tempo lasciandoti indietro.”

Indica la mia macchina fotografica.

Julie – “La porti sempre con te. Cosa stai cercando?”

Ci penso.

Protagonista – “Momenti che le persone non si accorgono di regalare. La bellezza di ciò che a volte non viene visto o riconosciuto e... non mi piace perdere le cose.”

Inclina la testa.

Julie – “Sembra intimo, ma non credo che tutto debba essere conservato. Vivi il momento.”

Protagonista – “È solo osservazione.”

Non ribatte. Mi guarda soltanto, come se stesse archiviando quella risposta.

Rifletto tra me e me, ripensando alle sue parole, mentre sfoglio il mio amato album fotografico.

Protagonista – “Per me... la fotografia è sicurezza. La fotografia mi permette di restare vicino senza interferire sempre, di catturare un momento nel tempo. La fotografia mi permette di capire e ricordare. La fotografia costringe il tempo ad arrendersi a me.”

Julie mi fa finire di parlare, alzo lo sguardo e la vedo che mi osserva.

Julie – “Pensa all’ultima foto che mi hai scattato.”

Sfoglio l’album fino quasi alla fine, testimonianza della mia ossessione.

Flashback in biblioteca

È china sui suoi appunti, completamente assorta. Inconsapevole. Onesta.

Alzo la fotocamera e *click*

Lo schermo lampeggia per un istante e l’immagine si carica.

All’inizio sembra normale ma poi qualcosa non va.

I colori sono più spenti del dovuto, troppo freddi. Lo sfondo è più scuro, come se la luce non l’avesse mai raggiunta. La foto è pesante. I suoi occhi sono più affilati, troppo.

Lei alza lo sguardo.

Julie – “Hai appena scattato una foto di me?”

Protagonista – “S-sì.”

Julie – “Cancellala.”

È un confine, tracciato con veleno.

Julie – “Sai cosa mi preoccupa?”

Aspetto.

Julie – “Dici sempre che stai aiutando ma non chiedi mai se qualcuno vuole essere aiutato.

Indica la fotocamera.

Julie – Inquadri le persone come problemi da risolvere.

Silenzio.

Il tempo si allunga.

Julie – “Quindi dimmi: si tratta di vedere... o di non lasciare che le cose si muovano senza di te?”

Scelta del percorso

Opzione 1 – Tenerla = Percorso Buono

Opzione 2 – Cancellarla = Percorso Cattivo

Indipendentemente dal percorso, si arriva a questo evento. Ciò che conta sono le azioni e la possibilità di redenzione.

Opzione 1

Esito.

Riguardo la foto.

La distorsione vacilla.

Le faccio vedere la foto.

Protagonista – “Avrei dovuto chiedere.”

Lei osserva l'immagine.

Julie – “Cerchi significato ovunque, anche quando non è necessario, senza pensare alla persona coinvolta.”

La cancello.

Julie – “Non devi capire tutto subito.”

Più tardi, durante la sessione di studio, la fotografo di nuovo, questa volta con il suo permesso. I colori sono normali. Nessuna deformità.

Sono equilibrate. Silenziose.

Julie – “Vedi le persone in profondità.”

Un sorriso gentile.

“Ricorda solo che loro vedono anche te.”

Opzione 2

Non abbasso la macchina.
L'immagine sembra... giusta.
Più onesta della realtà.

Protagonista – "Non ho fatto nulla di sbagliato."

Julie – "Ti ho chiesto di cancellarla. Dovrebbe bastare."

Protagonista – "Non è niente di così grave. Sei a disagio perché non sei abituata a essere vista così."

La sua espressione si irrigidisce.

Julie – "Vista da te?"

Protagonista – "Vista davvero. Le cose tendono a cadere a pezzi se le lasci sempre muovere."

Le ombre nella foto si approfondiscono.

Julie – "Non sei tu a decidere chi sono io, né a imporre sempre le tue idee agli altri solo perché TU pensi di avere ragione!"

Protagonista – "Io lo vedo già."

Lei fa un passo indietro.

Julie – "Allora non mi vedi affatto."

Se ne va.

Io resto.

La foto si oscura ancora di più.
Sottilmente.
Inequivocabilmente.

Conclusioni

La ricerca ha evidenziato come i videogiochi rappresentano una delle forme più espressive e complesse, che appassiona milioni di persone e le unisce, creando così comunità in cui si possono condividere le proprie opinioni. È un mondo che continua a evolversi, data la popolarità cresciuta negli ultimi anni, soprattutto grazie alle nuove tecnologie impiegate e alla complessità delle storie raccontate, in grado di coinvolgere un pubblico eterogeneo di età e genere.

Nel corso della ricerca sono emersi alcuni ostacoli, principalmente legati alla complessità dell'argomento. Dato che i videogiochi si suddividono in numerose categorie, si è scelto di analizzare esclusivamente quelli in cui la parte narrativa è la protagonista e invece l'azione è inesistente o quasi. Da una parte, questo permette di focalizzarsi meglio sull'argomento, dall'altra invece si vanno a ignorare casistiche dove sì l'azione e l'abilità del giocatore sono caratteristiche molto importanti, ma la narrazione è pur sempre presente. A ciò si aggiunge la difficoltà dell'unire la parte teorica al progetto in modo coerente e cercando l'elemento che possa rappresentare l'innovazione che si porta all'interno del videogioco.

Nonostante ciò, si raggiunge l'obiettivo principale: l'abbattimento della barriera tra videogioco e mondo reale. Infatti, attraverso la ricerca svolta, è stato possibile giungere a un concept che possa integrare il tempo reale, il world setting familiare al giocatore e l'attenzione verso la psicologia dei personaggi.

Il secondo obiettivo è anche quello di costruire un'esperienza narrativa coinvolgente e immersiva che dialoga con il giocatore e lo invita a riflettere sulle proprie scelte e sulle conseguenze di esse, riflessione che è utile sia nel videogioco che nella realtà quotidiana.

È importante riconoscere anche il fatto che non è stato possibile sviluppare un prototipo giocabile che potesse trasmettere i frutti della ricerca, non a causa della mancanza di progettazione ma per la complessità dello studio di progetto.

La simulazione del mondo reale, i numerosi personaggi che lo popolano, il sistema di tempo sincronizzato a quello reale e inoltre l'utilizzo di modelli di intelligenza artificiale, rappresentano sfide tecniche che hanno bisogno di adeguate risorse e competenze tecniche.

Quindi la tesi si pone principalmente come una base teorica e progettuale piuttosto che come prodotto concluso, pronto per la distribuzione.

Le prospettive future si concentrano soprattutto sull'espansione del videogioco, ovvero la possibilità di poterlo portare ad un pubblico di diverse età e background. Tramite l'introduzione di nuovi ambienti e contesti di vita diversi, più giocatori possono fruire dell'esperienza immersiva, sperimentando la sensazione di sentirsi trasportati in un mondo a loro familiare, con esperienze e situazioni riconducibili alla propria fascia d'età. In questo modo le meccaniche di gioco e narrative vengono approfondite e si potrebbe raggiungere alla realizzazione di un sistema ancora più dinamico, rafforzando il legame tra il mondo del gioco e il giocatore.

In più con l'avvento dell'intelligenza artificiale, bisogna fare attenzione all'utilizzo consapevole. È sì uno strumento utile ma non deve andare a sostituire la creatività umana per quanto riguarda le storie, la realizzazione dei personaggi e le meccaniche di gioco. Può quindi contribuire laddove l'essere umano non può intervenire, ovvero nella realizzazione di ogni singolo ambiente scelto dal giocatore, in quanto richiederebbe un utilizzo di risorse enorme, o addirittura migliorare le risposte di alcuni personaggi

per rendere le scelte ancora più realistiche, in quanto ogni scelta che compiamo nella vita ha una conseguenza, positiva o negativa.

In conclusione, la tesi si presenta come un contributo allo studio dei videogiochi narrativi, dimostrando come questi rappresentino un genere in continua evoluzione, capace di esprimere concetti maturi, di integrare tecnologia ed esperienze umane e che quindi non può far altro che crescere e diventare una delle forme artistiche e di comunicazione più complete.

Bibliografia

Patti, E. (2018). Narrazioni sperimentali, l'esperienza del lettore. Quaderni D'Altri Tempi.
Disponibile presso: <https://www.quadernidaltritempi.eu/narrazioni-sperimentali-lesperienza-del-lettore/>

Penco, C., & Zublena, P. (2021). La narrazione interattiva: dai librogame a Bandersnatch.
Disponibile presso: <https://unire.unige.it/handle/123456789/3313>

Wikipedia (2025). Librogame.
Disponibile presso: <https://it.wikipedia.org/wiki/Librogame>

Taverni, G., & Taverni, G. (2024). Rayuela | Nel contro-romanzo di Julio Cortázar. L'indipendente.
Disponibile presso: <https://www.lindipendente.it/rayuela-julio-cortazar/>

Ricchiuti, P. (2021). Letteratura per l'infanzia: una narrazione per immagini [pdf file]

L'importanza della letteratura per i più piccoli. (2024). Edulia Treccani Scuola.
Disponibile presso: <https://scuola.edulia.it/blog/l-importanza-della-letteratura-per-i-piu-piccoli>

Castellengo, A. (2023). Il libro illustrato - Accademia della scrittura. Accademia Della Scrittura.
Disponibile presso: <https://accademiadellascrittura.it/2023/01/18/il-libro-illustrato/#:~:text=Il%20foglio%20non%20%C3%A8%20solo,ne%20parlo%20in%20questo%20articolo!>

Come utilizzare i libri illustrati per favorire l'apprendimento. (n.d.). Edizioni Dorotea.
Disponibile presso: <https://edizionidorotea.it/blogs/notizie/come-utilizzare-i-libri-illustrati-per-favorire-lapprendimento-tempo-di-lettura-3-min>

I libri di Luca. (2021). Letture Racconti Storie - "Dov'è Spotty?" di Eric Hill [Video]. YouTube.
Disponibile presso: https://www.youtube.com/watch?v=i-EEp_xo9IA

Lara. (2020). Hervé Tullet e cugini. TINY BOOK LOVERS.
Disponibile presso: <https://tiny-book-lovers.com/2020/04/28/herve-tullet-e-cugini/>

Amazing Kids Books. (2024). Read aloud: The Very Hungry Caterpillar Finger Puppet Book (Eric Carle) | Kids Books [Video]. YouTube.
Disponibile presso: <https://www.youtube.com/watch?v=Sogf20lw5U>

Wikipedia. (2026). Don't let the pigeon drive the bus! Wikipedia.
Disponibile presso: [https://en.wikipedia.org/wiki/Don%27t_Let_the_Pigeon_Drive_the_Bus!#:~:text=Don't%20Let%20the%20Pigeon%20Drive%20the%20Bus!%20is%20a,the%20Pigeon%20Drive%20the%20Bus!&text=The%20Pigeon%20Finds%20a%20Hot,Mo%20Willem%20childrens%20book%20series\).](https://en.wikipedia.org/wiki/Don%27t_Let_the_Pigeon_Drive_the_Bus!#:~:text=Don't%20Let%20the%20Pigeon%20Drive%20the%20Bus!%20is%20a,the%20Pigeon%20Drive%20the%20Bus!&text=The%20Pigeon%20Finds%20a%20Hot,Mo%20Willem%20childrens%20book%20series).)

Wikipedia. (2026). The Spider and the Fly (DiTerlizzi book). Wikipedia.
Disponibile presso: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Spider_and_the_Fly_\(DiTerlizzi_book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Spider_and_the_Fly_(DiTerlizzi_book))

Jonny Fontana (2021). Librogame: tutto quello che dovete sapere.
Disponibile presso: <https://www.tomshw.it/culturapop/librogame>

Demoela (2024). Librogame che passione: storia, curiosità e due titoli da provare.
Disponibile presso: <https://www.demoela.com/librogame-che-passione/>

Wikipedia. (2025) Choose your own adventure. Wikipedia.
Disponibile presso: https://en.wikipedia.org/wiki/Choose_Your_Own_Adventure

Wikipedia. (2026). Fighting fantasy. Wikipedia.
Disponibile presso: https://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_Fantasy

Wikipedia. (2025). Lupo Solitario (librogame). Wikipedia.
Disponibile presso: [https://it.wikipedia.org/wiki/Lupo_Solitario_\(librogame\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Lupo_Solitario_(librogame))

Wikipedia. (2024). Sortilegio (librogame). Wikipedia.
Disponibile presso: [https://it.wikipedia.org/wiki/Sortilegio_\(librogame\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Sortilegio_(librogame))

Tecniche narrative non lineari: scrivere fuori dall'ordine cronologico. (2025). Kobo Writing Life.
Disponibile presso: <https://www.kobo.com/it/kobo-writing-life/blog/tecniche-narrative-non-lineari-come-usarle>

Taverni, G., & Taverni, G. (2024). Rayuela | Nel contro-romanzo di Julio Cortázar. L'indiependente.
Disponibile presso: <https://www.lindiependente.it/rayuela-julio-cortazar/>

Guarda La lettura nell'era digitale: impatto sulla percezione del lettore | AIB studi. (n.d.).
Disponibile presso: <https://aibstudi.aib.it/article/view/13994/12236#:~:text=Nel%20contesto%20della%20lettura%20di,vantaggi%20specifici%20in%20tal%20senso.>

Wikipedia. (2025). LaserDisc. Wikipedia.
Disponibile presso: <https://it.wikipedia.org/wiki/LaserDisc>

Wikipedia. (2025). Dragon's Lair. Wikipedia.
Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/Dragon%27s_Lair

Wikipedia. (2026). Black Mirror: Bandersnatch. Wikipedia.
Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/Black_Mirror:_Bandersnatch

V Media. (2021). Video interattivi: cosa sono e come funzionano [Video]. YouTube.
Disponibile presso: <https://www.youtube.com/watch?v=g5xACg2ZZHw>

Pizzuto, S. (2022). Film interattivi: storia, generi ed esempi - StorieParallele.it.
Disponibile presso: <https://www.storieparallele.it/film-interattivi/>

Wikipedia. (2025). Dragonheart (franchise). Wikipedia.
Disponibile presso: [https://it.wikipedia.org/wiki/Dragonheart_\(franchise\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Dragonheart_(franchise))

Andrea Pannocchia. (2023). Disney Il Re Leone: Libro Animato Interattivo - Longplay in italiano - Senza commento [Video]. YouTube.
Disponibile presso: <https://www.youtube.com/watch?v=przBKL-lfzQ>

Wikipedia. (2026). I'm Your Man (1992 film). Wikipedia.
Disponibile presso: [https://en.wikipedia.org/wiki/I%27m_Your_Man_\(1992_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/I%27m_Your_Man_(1992_film))

Wikipedia. (2025). LaserDisc. Wikipedia.
Disponibile presso: <https://it.wikipedia.org/wiki/LaserDisc>

Wikipedia. (2025). Dragon's Lair. Wikipedia.
Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/Dragon%27s_Lair

Destri, F. (2025). LaserDisc: l'antenato del DVD che ha rivoluzionato (senza conquistarlo) il cinema domestico. AF Digitale.
Disponibile presso: <https://www.afdigitale.it/laserdisc-lantenato-del-dvd-che-ha-rivoluzionato-senza-conquistarlo-il-cinema-domestico/>

Wikipedia. (2025). Space Ace. Wikipedia.
Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/Space_Ace

Wikipedia. (2025). Cliff hanger. Wikipedia.
Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/Cliff_Hanger

Stark, L. (2024). Lasedisc vs DVD: fatti, raccomandazioni e confronto.
Disponibile presso: <https://it.tipard.com/dvd-solution/laserdisc-vs-dvd.html#:~:text=Quali%20erano%20alcuni%20degli%20svantaggi,e%20semplice%20rispetto%20ai%20DVD.>

Appunti di gioco 3: Stato del gioco, interazione, (2016). La Tana Dei Goblin.
Disponibile presso: <https://www.goblins.net/articoli/approfondimenti-appunti-di-gioco-3-stato-del-gioco-interazione-analogico-vs-digitale#:~:text=Un%20gioco%20analogico%20%C3%A8%20un%20gioco%20che,tra%20i%20giocatori%20%C3%A8%20diretta%20e%20pu%C3%B2>

Game Insights - Alan Mattiassi. (2025). Come scegliere tra giochi analogici o digitali? Il ruolo del ragionamento induttivo [Video]. YouTube.
Disponibile presso: <https://www.youtube.com/watch?v=4sM29f4yEAY>

Fiasco. (2016). La Tana Dei Goblin.
Disponibile presso: <https://www.goblins.net/recensioni/fiasco>

Gloom. (2016). La Tana Dei Goblin.
Disponibile presso: <https://www.goblins.net/recensioni/gloom>

Perché giocare con i giochi da tavolo? (n.d.). DungeonDice.it.
Disponibile presso: <https://www.dungeondice.it/it/146-perche-giocare-con-i-giochi-da-tavolo#:~:text=Fantasia%20e%20creativit%C3%A0%20nei%20giochi,e%20ad%20adottare%20soluzioni%20inedite.>

Dix, E. (2024). Spegliamo gli schermi e apriamo i giochi da tavolo.
Disponibile presso: <https://www.erickson.it/it/mondo-erickson/spegliamo-gli-schermi-e-apriamo-i-giochi-da-tavolo#:~:text=Giocare%20ha%20i%20seguenti%20benefici,incrementa%20l'attenzione%20e%20la>

Antonio Moro (2022). La Storia di Dungeons & Dragons.
Disponibile presso: <https://www.whatisepic.it/dungeons-dragons/>

Maria Esposito (2024). Dungeons and Dragons: 50 anni di un gioco intramontabile.
Disponibile presso: <https://ilbolive.unipd.it/it/news/cultura/dungeons-and-dragons-50-anni-gioco-intramontabile>

Andrea Curiat (2023). La guida completa per giocare a Dungeons & Dragons.
Disponibile presso: <https://www.wired.it/article/dungeons-and-dragons-film-guida-regole-gioco-manuali-gruppi/>

Bellamarco. (2025). GIOCHI NARRATIVI – Immergiti in storie coinvolgenti e interattive. Cornerd.
Disponibile presso: <https://thecornerd.com/dizionerd/giochi-in-scatola/giochi-narrativi/#:~:text=coinvolgenti%20e%20interattive-,GIOCHI%20NARRATIVI%20%E2%80%93%20Immergiti%20in%20storie%20coinvolgenti%20e%20interattive,il%20destino%20dei%20personaggi%20coinvolti.>

Reroadmin. (2025). Videogiochi narrativi: il potere della trama premiata. Rerosso.it.
Disponibile presso: <https://www.rerosso.it/2025/05/videogiochi-narrativi-la-trama-oltre-lazione/>

Mancosu, L. (2023). Mondi che raccontano storie: il futuro della narrazione dei videogiochi. Multiplayer.it.
Disponibile presso: <https://multiplayer.it/articoli/mondi-che-raccontano-storie-il-futuro-della-narrazione-dei-videogiochi.html>

Musée national suisse & Château de Prangins. (2021). Informazioni per i media – Mostra temporanea GAMES marzo 2021 La storia dei videogiochi. In Musée National Suisse [Press-release].
Disponibile presso: https://www.chateaudeprangins.ch/chateaudeprangins/medias/games/la-storia-dei-videogiochi-2021_it.pdf

Wikipedia.(2026). Narrative of video games. Wikipedia.
Disponibile presso: https://en.wikipedia.org/wiki/Narrative_of_video_games

Sudipdadhaniya. (2024). The power of narratives in video games.
Disponibile presso: <https://www.ue-germany.com/blog/the-power-of-narratives-in-video-games>

Wikipedia. (2025). Avventura grafica. Wikipedia.
Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/Avventura_grafica

Ravanelli, M. (2025). Cosa si vuole dire quando si definisce un gioco "narrative driven." Le parole dei videogiochi.
Disponibile presso: <https://zaves.substack.com/p/cosa-si-vuole-dire-quando-si-definisce>

Sperandio, S. (2025). I videogiochi con le scelte sono una fregatura, ma va bene così. Multiplayer.it.
Disponibile presso: <https://multiplayer.it/articoli/i-videogiochi-con-le-scelte-sono-una-fregatura-ma-va-bene-cosi.html>

Alumni. (2019). Videogiochi e scelte karmiche: esplorare se stessi e le proprie possibilità. Horizon Psytech & Games.
Disponibile presso: <https://www.horizonpsytech.com/2019/05/22/videogiochi-e-scelte-karmiche-esplorare-se-stessi-e-le-proprie-possibilita/>

Quouar (2023). Do point-and-clicks still have a place in modern gaming?
Postato su: https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/17svuib/do_pointandclicks_still_have_a_place_in_modern/?tl=it

Everyeye Staff (2003). Il passaggio dal 2D al 3D nei Videogiochi.
Disponibile presso: <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-il-passaggio-2d-3d-videogiochi-1032.html>

Silvio Mazzitelli (2025). I videogiochi 2D non scompariranno mai.
Disponibile presso: <https://www.wired.it/article/videogiochi-2d-rinascita/>

ArrowStitchGames (2020). What are the pros of making a 2D game versus a 3D game?
Postato su: https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/kw9x7q/what_are_the_pros_of_making_a_2d_game_versus_a_3d/?tl=it

De Berardis, F. (2024). Lo stile grafico e visivo dei videogiochi | AIV - Accademia Italiana Videogiochi.
Disponibile presso: <https://www.aiv01.it/blog/lo-stile-grafico-e-visivo-dei-videogiochi/>

Wikipedia (2025). Colossal Cave Adventure.
Disponibile presso: https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure

Wikipedia (2025). The Pawn.
Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/The_Pawn

Wikipedia (2025). The Secret of Monkey Island.

Disponibile presso: https://it.wikipedia.org/wiki/The_Secret_of_Monkey_Island

Claudio Faccendi (2020). The Secret of Monkey Island: un capolavoro immortale.

Disponibile presso: <https://www.lascimmiapensa.com/2020/10/15/the-secret-of-monkey-island-capolavoro-immortale/>

Wikipedia (2025). Syberia.

Disponibile presso: <https://it.wikipedia.org/wiki/Syberia>

Luigi Cinquegrana (2025). Recensione: Syberia - Remastered, il ritorno di Kate Walker.

Disponibile presso: <https://www.gamentalk.it/post/recensione-syberia-remastered-il-ritorno-di-kate-walker>

Wikipedia (2025). Sherlock Holmes: Crimes & Punishments.

Disponibile presso: https://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes:_Crimes_%26_Punishments

Davide Ambrosiani (2014). Recensione - Sherlock Holmes: Crimes & Punishments.

Disponibile presso: <https://www.mondobox.com/recensione/1942/sherlock-holmes-crimes--punishments.html>

Mancini, G., & Mancini, G. (2024). Until Then, molto più di un coming of age. Ludica.

Disponibile presso: <https://www.ludicamag.com/until-then-molto-piu-di-un-coming-of-age/>

Di Felice, F. (2024). Until Then, la recensione di un gioco sulla vita nelle Filippine con un tocco paranormale. Multiplayer.it.

Disponibile presso: <https://multiplayer.it/recensioni/until-then-recensione.html>

Di Alessandra "Aelinar" Borgonovo, A. R. (2025). Dispatch - La recensione. IGN Italia.

Disponibile presso: <https://it.ign.com/dispatch/222049/review/dispatch-la-recensione>

Pierri, M. (2026). Dispatch, il videogioco a episodi che ripensa il genere noir grazie a una squadra di antieroi. Wired Italia.

Disponibile presso: <https://www.wired.it/article/dispatch-videogioco-che-ripensa-il-genere-noir-grazie-a-una-squadra-di-antieroi/>

Fossetti, F. (n.d.). Dissonanza Ludonarrativa: una proposta critica. Everyeye Videogiochi.

Disponibile presso: <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-dissonanza-ludonarrativa-proposta-critica-54621.html>

Sperandio, S. (2022). Che cos'è la dissonanza ludonarrativa nei videogiochi (e perché è importante) - SecondoTahva.it. SecondoTahva.it.

Disponibile presso: <https://www.secondotahva.it/dissonanza-ludonarrativa-nei-videogiochi/>

Lichene, R. (2024). Pokémon GO 8 anni dopo: come è cambiato il rivoluzionario gioco di Niantic. Multiplayer.it.

Disponibile presso: <https://multiplayer.it/articoli/pokemon-go-8-anni-dopo-come-e-cambiato-il-titolo-rivoluzionario.html>

Rivista Studio. (2025). Mi chiamo Ash Ketchum, come tutti.

Disponibile presso: <https://www.rivistastudio.com/pokemon-cultura-pokemon-go/>

