

Giocare con i libri

Per molti giovani, oggi, l'approccio ad una lettura matura e «adulta» passa per il libro-game, passa cioè per l'adesione ad una formula che è letteraria e Indica insieme.

Chi tende frettolosamente a condannare questo tipo di approccio, particolarissimo, al leggere, forse non sa nemmeno che cosa sia il libro-game, ignora insomma la ricchezza di stimoli che libri di questo genere, quando ben fatti è ovvio, possono offrire al giovanissimo lettore.

Per questo ci è parso opportuno tentare un'analisi del libro-game, nei suoi connotati culturali, semantici ed anche commerciali, affidando l'operazione a due esperti del ramo: Paolo Giatti, insegnante presso una scuola superiore di Bondeno (Ferrara) e da sempre attento critico delle tecniche di comunicazione multimediali e Giulio Lughi, docente universitario, qui in veste di consulente qualificatissimo della casa editrice E. Elle di Trieste.

Librigame: teoria

«L'elefante ti afferra con la proboscide e ti fa girare come una trottola, poi ti molla e vai a sbattere come una freccia contro le mura dell'Arena, che incrina con la testa. Se la tua RES è 5000 o più, vai al 169. In caso contrario, il tuo cranio assomiglia molto ad un pomodoro spiaccicato. Purtroppo devi andare all'I».

Lo stile di questo brano è facilmente riconoscibile ed è tratto da uno dei tanti librigame in commercio (I); quello che è più difficile è un inquadramento teorico, non tanto per pretese accademiche o a fini valutativi (che pure sono pienamente legittimi all'interno di questa pubblicazione), quanto per curiosità verso questo oggetto un po' anomalo perché è un ibrido. Esso attiene infatti ad almeno tre sfere di competenza: la letteratura, il gioco, l'informatica.

La letteratura

Il librogame è la perfetta esemplificazione di quel meccanismo narrativo che U. Eco chiama previsioni e passeggiate inferenziali (2): in breve, di fronte ad ogni opera (anche non letteraria) il fruitore si pone con delle aspettative, che possono essere sollecitate da fatti esterni (confezione, pubblicità), ma anche da espedienti narrativi.

«Il Lettore Modello è chiamato a collaborare allo sviluppo della fabula anticipandone gli stati successivi... Una volta che avrà letto si renderà conto se il testo ha confermato o no la sua previsione... In finale della storia, non solo verifica l'ultima anticipazione del lettore, ma anche certe sue anticipazioni remote, e, in generale, pronuncia una implicita valutazione sulle capacità previsionali manifestate dal lettore nel corso dell'intera lettura». Chi non ha letto il testo di Eco potrebbe chiedersi dove sta il piacere di leggere un libro di cui si immagina già il finale, ma, a parte che anche dei Promessi Sposi si sa come va a finire, qui entrano in gioco le «passeggiate inferenziali». «Per azzardare previsioni che abbiano una minima probabilità di soddisfare il corso della storia, il lettore esce dal testo».

Elabora inferenze, va a cercare una probabile premessa analoga alla situazione descritta nel libro e la susseguente risoluzione: va insomma alla ricerca del TOPOS.

Nella situazione descritta all'inizio dell'articolo il Topos era quello dell'Arena, situazione molto comune nei Kolossal hollywoodiani degli anni '50 e, trattandosi qui di lettori-ragazzi, nei cartoni animati ahimè giapponesi.

Abbiamo a questo punto, gli elementi per alcune osservazioni: anzitutto il meccanismo del librogame ricalca quello della letteratura popolare (il finale è anticipato già nell'introduzione ed i Topoi si succedono in maniera decisamente meccanica) in modo ancor più semplificato, possibile che sia solo questo?

Certamente no, andando avanti infatti nella lettura di Eco si parla di fabulae aperte e di fabulae chiuse, prototipo delle seconde sono i romanzi gialli, dove, per quanti colpi di scena si possano accumulare, la conclusione è definitiva; esempio delle prime sono nientemeno che Finnegans Wake, che è normalmente citato come «letteratura alta». Ma allora i nostri giochetti innocui sarebbero parenti, sia pure alla lontana, di Joyce? Evidentemente, almeno per questo aspetto sì, visto che di possibili varianti della storia di base ce ne sono parecchie, come sa chiunque non si è accontentato di provare una sola strada per arrivare alla conclusione della vicenda. Allora, per concludere il discorso iniziato da Eco, se la massima ambizione di un romanzo come quello di Joyce poteva essere quella di avere «un Lettore Modello, così cooperativo da essere capace di farsi le sue fabulae da solo», questo con i librogame già avviene; anzi, come proclama la pubblicità di una di queste collane, «in questo libro l'Autore sei tu!». Avendo così, spero, fugato i pregiudizi di coloro che ritengono sbrigativamente i librogame un sottoprodotto della letteratura, possiamo cercare di vedere, sulla base dei parametri sopradelineati, quali debbano essere le caratteristiche di un prodotto dignitoso nell'ambito di questo genere. Anzitutto l'obiettivo non dovrebbe essere esclusivamente paramilitare: uccidere o essere ucciso, ma avere anche altre finalità (questo già accade per alcuni, ma le indicazioni di lettura seguiranno in altra occasione), non tanto per moralismo, quanto perché la «trama» diventerebbe pura «contabilità». L'intreccio dovrebbe prevedere anche un minimo di «inquadramento» storico-sociale in modo da evitare il massiccio ricorso a «fondali» stilizzati (il che puntualmente succede nei cartoni animati fatti a macchina, che sono poi l'Immaginario referente di queste storie). I percorsi dovrebbero essere abbastanza numerosi (nei limiti della credibilità) e qualitativamente stimolanti, ma questo non riesce molto bene neanche a libri più seri. Si dovrebbe evitare, ma questo va contro la convenzione dei produttori, il fenomeno così frequente nella letteratura di «consumo» (cfr. Harmony), dell'assuefazione, che invece di invogliare il lettore a imparare qualcosa di più, che so, sul Medio Evo, in cui sono ambientati molti di questi libri, lo chiudano in una «monocultura» (ma questo è compito degli educatori).

Il gioco

Partiamo sempre dal libro citato all'inizio, Tunnel e Troll, è evidente come il precedente storico di tutti questi libri sia Tolkien, per lo sfondo fantasy, e DUNGEONS & DRAGONS (3) per la meccanica del gioco.

Non è questa la sede per un discorso approfondito, vale però la pena di ricordare alcune caratteristiche del gioco, per le evidenti analogie con i librigame. Anzitutto D&D fa parte della schiera, in rapidissima espansione, dei giochi di ruolo, cioè quelli in cui un giocatore, nelle vesti di Master, governa il mondo in cui si svolge l'avventura e gli altri, di solito in gruppo, si muovono per raggiungere l'obiettivo prefissato.

Ogni personaggio giocatore deve assumere all'inizio dell'avventura il ruolo di un personaggio (mago, elfo, guerriero ecc.) con le relative caratteristiche fisiche e morali; deve poi attrezzarsi come meglio crede (nei limiti delle sue capacità, anche economiche) e partire per l'avventura.

Una partita può durare, a seconda dei livelli di gioco e del tipo di avventura, da alcune ore a una settimana o più, tutto dipende dall'abilità del Master di renderla interessante.

Sono evidenti a questo punto le analogie (preparazione del personaggio, incontri, avventura, finale); ma anche le differenze.

Anzitutto non sempre i librigame hanno tabelle per definire il personaggio: alcuni si limitano ad un paio di coefficienti (ad es. intelligenza, abilità) da

ottenere lanciando un dado; la sequenza degli incontri è meccanica e la loro risoluzione o avviene col solito dado o a seconda di una chiave (nodo) non funzionale al gioco, ma solo al percorso. Altra semplificazione: l'avventura è normalmente giocata in solitario (anche qui però ci sono eccezioni, ad es. la serie Faccia a Faccia e la serie Uno Sguardo Nel Buio della EL) e questo, assieme al meccanismo semplificato di scelta, consente di arrivare al termine in un tempo variabile da tre minuti a mezz'ora (va detto però che questi sono i tempi di un adulto, io, che di solito si accontenta di uno solo dei percorsi possibili). Pare invece che i ragazzi siano stimolati anche a provare tutte le alternative, probabilmente per farne tesoro all'avventura successiva. Per analogia con la procedura seguita in precedenza, si impone anche qui, dal confronto col gioco, l'evidenziazione delle caratteristiche che distinguono positivamente un libro dall'altro. Fermo restando che la mia opinione personale è che il libro, in questo caso, sia assolutamente perdente rispetto al gioco, occorrerà privilegiare quei libri che abbiano un apparato di tabelle (per costruire il personaggio e per risolvere gli incontri) abbastanza completo.

Da privilegiare inoltre quelli che siano giocabili da più giocatori che interagiscono tra loro, insomma quelli più vicini al meccanismo dei role-playing.

L'informatica

Chi è riuscito ad arrivare fin qui si sarà certamente domandato perché mai stiamo tanto a perdere tempo con i libri e con i giochi quando, anche al bar, possiamo vedere stuoli di ragazzini che passano il pomeriggio sui videogames, che non sembrano poi essere tanto differenti e sicuramente più immediati ed accattivanti.

Ma non necessariamente sono i videogames il prodotto finale del nostro discorso e, per chiarirlo, facciamo un passo indietro (piccolo, trattandosi di una scienza giovane come l'informatica). Diceva Ted Nelson, nel 1967, che «un ipertesto è la combinazione di un testo in linguaggio naturale con la capacità del computer di seguire interattivamente, visualizzandone in modo dinamico, le diverse ramificazioni di un testo non lineare, che non può essere stampato convenientemente con un'impaginazione tradizionale» (4). A parte che nei librigame si è superato il problema numerando le situazioni, ritorna qui il concetto di opera aperta espresso da Eco, con l'aggiunta di quello che gli informatici chiamano diagramma ad albero; la novità degli ipertesti è data dal fatto che diventa possibile non solo gestire i percorsi, ma riorganizzare le connessioni.

L'utente può aggiungere o togliere elementi; avere una visione globale dell'insieme; ristrutturare l'opera semplicemente agendo sull'indice; mantenere attive più strade contemporaneamente sullo schermo (a sinistra l'eroe finisce nelle fauci di un drago, a destra sposa la principessa, o viceversa!). Come si vede un bel salto in avanti rispetto ai videogames, nonché la realizzazione pratica del proposito Joyciano: il cerchio, aperto con la letteratura, si chiude con l'informatica. Non ancora però: le applicazioni di cui sopra, pensate da Ted Nelson nel 1967, cominciano ad essere applicate in via sperimentale solo ora e su workstation lontane dall'uso domestico; per cui il referente informatico attualmente più vicino ai librigame, sono gli adventure-games. Il loro limite attuale, oltre a quello di essere quasi tutti in inglese (e più complicati da tradurre dei libri) è quello di usare un vocabolario estremamente limitato, lontano dal linguaggio naturale, tanto che, attualmente, per ricchezza narrativa sono decisamente inferiori ai libri. Questo potrebbe costituire la risposta al nostro interlocutore dell'inizio: la facilità di gioco (relativa, se si pensa che per risolvere un adventure possono servire settimane o mesi) va a scapito della struttura narrativa, in genere praticamente inesistente.

Si possono fare, a questo punto, due ordini di considerazioni, alcune a breve, altre a lungo termine, su cosa ci si può aspettare da un librogio. Nell'immediato:

-
-
che inviti alla riflessione, non solo all'azione;

-
-
che approfondisca la scelta degli scenari, corredandoli di elementi storici e non solo fantastici;

-
-
che postuli scelte di ruolo più complesse delle attuali;

-
-
che tali scelte siano determinanti ai fini dell'esito delle azioni;

-
-
che l'interattività si estenda a più giocatori;

-
-
che stimolino il lettore a costruirsi un suo finale o racconto (come già avviene per gli adventure-games).

Nel futuro, ipertesti permettendo, anche il lettore «tradizionale» potrà togliersi alcune soddisfazioni (ad es. nell'«Educazione sentimentale» di Flaubert^

- cosa sarebbe successo se M. me Arnoux si fosse concessa subito a Federico?

-
-
dove hanno sbagliato i personaggi di Federico e Deslauriers, che non sono riusciti a raggiungere, rispettivamente, l'amore e il potere?

-
-
addirittura, cosa sarebbe successo invertendo i ruoli tra loro?

-
-
o infine, come cambierebbe il romanzo giocando la partita dalla parte delle donne?

Non pensate allora che ci siano sufficienti motivi di interesse per continuare a seguire ciò che si muove in questo settore?

Paolo Giatti

Note

*Moskowitz D.S.-St Andre K., Tunnel e Troll, l'amuleto dei Salkti, Oscar Mondadori, 1988 p. 154
Eco U., Lector in fabula, Bompiani, 1979 pp. 111 e ss.
TSR, Dungeons & Dragons, gioco basico, distr. italiano Editrice Giochi, Milano*

T.H. Nelson, cit. in Mauri G., Ipertesti-Mille percorsi del sapere, in Scuole & informatica, Armando editore, a. I n.2 sett. ott. 88, p. 16

Fonte: Commodore Gazette, a.III n.6, dic.88, p.31-32