**- Raccontami un po' la storia della comunità: quando è nata, quanta gente ne fa parte, di cosa si occupa di preciso e così via.**

**- *Librogame’s Land (www.librogame.net) nasce tra il 2002 e il 2003, momento in cui ho attraversato una fase di grande verve collezionistica, che mi ha portato a rispolverare la sezione della mia libreria dedicata ai libri-gioco.***

***Così, con genuino entusiasmo, dal nulla decisi di creare da un giorno all’altro un portale, che mettesse in comunicazione gli appassionati tra loro, consentendogli di interfacciarsi (e di scambiare doppioni e volumi, in modo da riuscire a reperire i libri che andavo cercando) e che allo stesso tempo permettesse a tutti di approfondire l’argomento. Era nato come un gioco, basato su una grafica spartana e composto a colpi di stringhe html da un unico redattore, il sottoscritto: ricoprivo tutti i ruoli da solo ed era un bell’impegno. Sono andato avanti così per un anno e mezzo circa, finché non ho incontrato Alberto Orsini, valido giornalista e appassionato come me. Con il suo aiuto, il suo entusiasmo e le sue idee siamo riusciti ad arricchire il sito di moltissime sezioni e iniziative, aiutati nel tempo da altri importantissimi collaboratori.***

***A oggi siamo circa 2500 iscritti alla community, ma i frequentatori sono infinitamente di più. C’è una vera e propria redazione che si occupa delle iniziative più svariate. Lavoriamo come casa editrice, pubblicando moltissimi libri inediti, o tradotti da originali stranieri che non hanno mai visto la luce in Italia. Siamo riusciti ad avere autorizzazione per localizzare nella nostra lingua alcune serie storiche, e operiamo affinché vengano diffuse sia in formato e-book che cartaceo. Negli anni siamo riusciti a lanciare poi moltissimi autori Italiani, estremamente bravi ed esperti nell’ideare prodotti interattivi che non solo non hanno nulla da invidiare ai classici del genere, ma in molti casi sono certamente superiori. Questo perché si tratta di autentici appassionati, che hanno letto moltissimo sul tema e hanno approfondito e sviluppato il genere fino a renderlo elaborato e complesso in modo impensabile rispetto ai canoni di 20 anni fa.***

***Abbiamo creato inoltre un Magazine che esce ogni mese, in cui si parla di letteratura interattiva e argomenti connessi, una sezione Download ricca di materiale di ogni genere, un database contenente informazioni su tutti, o quasi, i libri-gioco realizzati nel corso dei decenni, una ricca sezione recensioni che analizza titoli di ogni epoca, Italiani e stranieri. E abbiamo sviluppato anche un software per scrivere libri interattivi grazie a Matteo Poropat, uno dei nostri più antichi e prolifici redattori. Tutto questo senza contare il gran numero di attività che ogni settimana nascono direttamente per iniziativa degli utenti iscritti al forum.***

***Tutto il nostro lavoro, è bene sottolinearlo, è portato avanti senza alcun ritorno economico: prodotto da appassionati e diffuso tra appassionati, con il solo scopo di rendere il genere più diffuso e mantenerlo non solo vivo, ma in ottima salute.***

**- Parlami un po' del periodo in cui c'è stato il boom dei librogame in Italia.**

**-*In realtà ci sono più fasi in cui i libri-gioco sono andati incontro a un maggior seguito e diffusione qui da noi. Da sempre le vicende commerciali del genere interattivo sono state caratterizzate da momenti di alti e di bassi. Ma è indubbio che il culmine della loro fortuna sia stato tra la fine degli anni ’80 e l’inizio degli anni ’90, che poi è il periodo in cui anche io, allora bambino, li ho conosciuti e cominciati ad amare.***

***La produzione era incentrata soprattutto sulla collana librogame della editrice EL di Trieste, ma, sull’onda del successo quasi tutte le case editrici italiane cercarono di creare una loro sezione dedicata al genere interattivo. Diventarono un vero e proprio fenomeno di culto nel giro di poco tempo: erano rivolti principalmente a un pubblico adolescenziale, e ricordo perfettamente che ci furono periodi in cui era praticamente impossibile avere tra i 12 e i 16 anni e non essere “invischiato” in qualche modo con il movimento. Non c’era stato nemmeno un grosso battage pubblicitario: semplicemente si diffusero, e si trovavano in ogni libreria su dei grossi scaffali girevoli distribuiti dalla EL stessa. Era un modo per coltivare la propria fantasia anche quando si stava da soli, e allo stesso tempo costituivano un focale momento di aggregazione tra ragazzi, perché rappresentavano una maniera divertente e diretta per sentirsi vicini, per avere qualcosa da condividere con vecchi e nuovi amici. Alcune collane, e su tutte Lupo Solitario, vendettero migliaia di copie in tutta la penisola e alcuni autori cominciarono a diventare degli autentici “eroi” popolari, a cominciare da Joe Dever.***

**- Come mai il librogame è diventato un fenomeno pop in Italia?**

**- *Me lo sono chiesto moltissime volte. Credo che i motivi siano molteplici: esistevano da lungo tempo, ma in Italia si sono diffusi solo a partire da metà-fine anni ’80. Probabilmente era il momento giusto: la rivoluzione informatica era già cominciata, e questo aveva ampliato il bisogno dei ragazzi di interagire con i mondi fantastici e avventurosi che andavano conoscendo o in taluni casi creando. Ma gli home computer dell’epoca, sebbene offrissero molte opportunità in particolare per gli amanti del fantasy, erano ancora piuttosto limitati. Questo fatto spingeva moltissimi adolescenti a dedicarsi ai giochi di ruolo, che costituivano oltretutto un bel momento di aggregazione. Tuttavia organizzare una campagna per un RPG classico, come per esempio Dungeons & Dragons, non era certo facile. Richiedeva tempo, e soprattutto la possibilità di accompagnarsi con un gruppo di persone che condividessero la passione. I librogame erano molto più immediati: bastavano una gomma, una matita e dei dadi per immergersi nell’esplorazione di mondi fantastici e stimolanti. Erano economici, e la EL fu molto brava nel capire che tali dovevano rimanere per diffondersi tra i ragazzi: optò quindi per una veste grafica accattivante, colorata, e impiegò carta riciclata che consentì di mantenere abbordabile il costo dei singoli volumi. Ma soprattutto erano leggibili, e giocabili, ovunque, e si poteva farlo da soli. Fu una sorta di uovo di colombo. E non è un caso che si diffusero a macchia d’olio non solo in Italia, ma in tutti i principali paesi occidentali, compresi alcuni di quelli all’epoca economicamente meno floridi come la Spagna. Diciamo che si trattò della classica idea giusta al momento giusto.***

**- Qual era il lettore tipo durante il boom e qual è oggi? Com'è cambiato il genere e com'è cambiato il pubblico con il passare del tempo e la fine del boom?**

***-L’età media si è molto alzata. Il lettore di libri-gioco odierno ha tra i 30 e i 40 anni, ed è in media più concentrato sul reperire i libri classici degli anni d’oro, che non sull’acquisto di volumi nuovi. Questo non vuol dire che non ci sia un mercato: nei paesi anglosassoni la produzione di volumi inediti è ancora molto florida, e anche in Italia ci sono iniziative interessanti da questo punto di vista. Però è indubbio che le nuove leve, e l’interesse tra un pubblico di adolescenti, si è molto ridotto. Questo nuovo target di riferimento ha portato la letteratura interattiva a evolversi molto: le tematiche affrontate nei libri-gioco contemporanei sono molto più adulte, e le stesse meccaniche di gioco sono assai più complesse e raffinate, sia a livello di regolamento che di struttura. Negli anni ’80 il concetto stesso di bivio e scelta multipla rappresentava una novità. Riproporlo liscio e senza fronzoli oggi non avrebbe moltissimo senso. Sono nati volumi a struttura molteplice interconnessa, in cui il lettore oltre a tener conto di un gran numero di parametri, può esplorare liberamente le varie ambientazioni e addirittura passare da un volume all’altro durante le sue esplorazioni. Sono arrivate opere contraddistinte da enigmi raffinati, planimetrie molto complesse, e aumentano sempre di più, in linea con un gusto critico più elaborato, trame caratterizzate da situazioni intricate che coinvolgono elementi emotivi ed etici. Insomma il genere si è evoluto assecondando l’aumentare dell’età di riferimento dell’utente medio. E questo oltre ad avere senso a livello commerciale, è anche legato al fatto che molti degli autori italiani di oggi erano i ragazzini di 20-30 anni fa che hanno fatto il salto e ora sono diventati scrittori. Conoscono bene il genere, e riescono a trarne il meglio anche a livello di complessità ed elaborazione.***

**- Secondo te il fenomeno dei librogame ha avuto un reale impatto su cultura/immaginario collettivo italiano? Se sì, quanto esteso?**

***-Assolutamente sì, e molto più esteso di quanto si pensi. Ma in generale si è inserito in un contesto di cambiamento che tendeva a modificare la cultura italiana ampliando il concetto di interazione. Questo processo è alla base della diffusione dell’informatica, e della rete, nelle case della gente comune. Per decenni abbiamo avuto come punti di riferimento mediatici la televisione, la radio, i giornali: strumenti che ci limitavamo a subire passivamente, senza poter in alcun modo condizionare direttamente la loro evoluzione con il nostro intervento. Con l’avvento dei computer la situazione è cambiata: abbiamo cominciato a lavorare con la macchina, a usarla per produrre noi in prima persona. E il boom di questo tipo di approccio si è avuto con la diffusione della rete nelle case italiane, e dalì con l’esplosione di fenomeni di contatto interpersonale, come i social network.***

***Se ci pensi la letteratura interattiva ha anticipato, per quanto possibile, tutto questo in epoca molto antecedente. Il libro non era più un semplice strumento da subire, ma potevamo interagire direttamente con quelle pagine scritte, decidere in prima persona come far evolvere una determinata storia, condizionarla. Eravamo non più semplici e passivi usufruitori, ma parte diretta e attiva del processo di costituzione della storia. Questo approccio ha modificato la forma mentis di decine di migliaia di ragazzi e li ha abituati a pretendere di più dal mezzo di intrattenimento. Li ha abituati a pensare di poterlo modificare, condizionare, far evolvere secondo il proprio gusto, la propria volontà, le proprie esigenze. Se ci guardiamo intorno è esattamente quello che cercano gli adulti di oggi: e non è peregrino pensare che, tra le tante cause che ci hanno portato a rapportarci in questo modo con i media nel 2016, possa esserci anche l’approccio mentale che abbiamo plasmato 20 e più anni fa leggendo i libri-gioco.***

**- Perché questo impatto è svanito e il fenomeno si è ridimensionato fino a diventare una nicchia?**

***-Principalmente credo sia dipeso dall’evoluzione tecnologica. La letteratura interattiva è stato un momento importante nell’ambito di un processo evolutivo dell’intrattenimento e della cultura molto più ampio. Le dinamiche che portavano i lettori a ricercare un certo tipo di interazione, sia sociale che ludica, a metà degli anni ’90 hanno trovato altri tipi di sfoghi. E’ arrivata la rete, sono arrivati i giochi di ruolo online, sono arrivate avventure fantasy e RPG informatici veramente bellissimi, ambientati in mondi sconfinati. Tutti elementi che progressivamente hanno reso meno accattivante l’appeal di un libro interattivo, che oltretutto diventava più impegnativo da giocare perché presupponeva diverse sessioni di intensa lettura. Di fronte a questi stimoli esterni ci sarebbe voluta una casa editrice decisa a rintuzzare l’attacco con una serie di iniziative audaci e probabilmente onerose: restyling grafico totale delle collane, proposta di nuovi titoli più elaborati e moderni, nuovi autori, un intenso battage pubblicitario. Tutte mosse che chi deteneva i diritti delle maggiori serie in Italia non si è sentito di fare. Probabilmente il fenomeno è stato spinto e supportato fino a quando, con spese minime, garantiva ingenti ritorni. Quando si è trattato di investirci sopra per cercare di rilanciarlo c’è stata una scarsa propensione ad accollarsi i rischi, e si è preferito lasciarlo morire. Non è un caso che in altri paesi, a cominciare dall’Inghilterra, la letteratura interattiva ha seguito percorsi ben diversi e ancora oggi è un genere molto diffuso e venduto. Qui da noi invece, dopo quasi dieci anni di buio, è riuscito a ripartire solo grazie al lavoro degli appassionati e alle scommesse di qualche raro editore coraggioso.***

**- Dove sta secondo te il fascino del librogame? Perché ha saputo diventare una forma di intrattenimento così diffusa?**

***-E’ una forma di intrattenimento molto immediata e facile da utilizzare, che allo stesso tempo offre una profondità enorme e una possibilità di interazione stimolante. Non è facile coniugare la semplicità di utilizzo con tante possibilità di scelta, dei regolamenti elaborati, e una struttura tutt’altro che banale. E farlo oltretutto mantenendo prezzi di diffusione relativamente bassi. I librogame riuscirono a offrire tutto questo in un momento storico propizio, in cui la concorrenza in tal senso non era né folta né agguerrita. E poi se ci pensi la possibilità di poter influire sulla storia che stiamo leggendo, oltre a essere un’idea geniale, risponde a una delle esigenze più classiche dei lettori di tutti i tempi. Onestamente, chi di noi può negare di aver desiderato, leggendo un libro ma anche guardando un film, di poter vestire i panni del protagonista e poter modificare le sue scelte, personalizzare e cambiare le evoluzioni della trama? Credo sia uno degli istinti base di qualsiasi lettore. I libri-gioco lo hanno permesso, e lo hanno permesso ambientando le avventure del nostro alter-ego letterario in mondi ricchi, stimolanti, fantastici, poliedrici. La domanda esatta secondo me, non è tanto “Perché si siano così diffusi” quanto “Com’è possibile che non si siano diffusi ancora di più” considerando quanto fossero perfettamente calati in quelli che erano i desideri e le esigenze del lettore medio under 18 dell’epoca.***

**- Dove stava questo fascino negli anni 80-90 e dove sta oggi? Com'è cambiata la fruizione da questo punto di vista?**

***Credo che il fascino di fondo sia identico. Chi si avvicina alla letteratura a bivi è a caccia della possibilità di interagire su storie fantastiche ambientate in vari contesti. Sono convinto che il motivo principale sia questo, e che poi venga ampliato, a seconda delle propensioni di ogni singolo lettore, dalla complessità, le meccaniche ludiche, le componenti “enigmistiche” e il grado di sfida. Quello che è cambiato, come ho già detto, è l’utenza di riferimento. E’ indubbio che l’appeal dei libri-gioco sia percepito assai di più da un target di giovani adulti, di età compresa tra i 30 e i 40 anni. Gli adolescenti tendono a essere attratti decisamente di più da dinamiche interattive maggiormente moderne e di più facile fruizione, come i videogame. E anche lo scambio sociale, un tempo tanto importante nell’abito giocoruolistico (e di riflesso tra gli appassionati di narrativa ludica), trova altri tipi di sfoghi, o comunque si incanala in settori che sfruttano la stessa base di partenza (penso per esempio a un universo fantasy) ma la declinano con altre modalità: i giochi multiplayer di massa costituiscono una valida esemplificazione di questo discorso, e in un certo senso anche i social network.***

**- Secondo te c'è qualche possibilità che questa forma di intrattenimento torni ai fasti di un tempo?**

***Probabilmente non nella forma canonica a cui siamo abituati ad associarlo, ovvero il libro di carta con i dadi, la matita, la gomma e il foglio di avventura. Ma paradossalmente la tecnologia che si evolve, e che negli anni ha reso la vita sempre più difficile ai libri-gioco classici, potrebbe dare una grossa mano al rilancio degli stessi in epoca moderna. L’e-book (magari declinato anche in forma di app) è il formato perfetto per la letteratura interattiva: si può saltare da un paragrafo all’altro senza dover sfogliare il libro e impegnarsi in affannose ricerche, si può demandare all’intelligenza artificiale la gestione di punteggi, lanci di dado, combattimenti, si possono aggiornare i registri di guerra con un semplice click, senza dover cancellare e riappuntare. E si possono unire al testo scritto anche forme mediatiche complementari, come piccoli video o musiche di accompagnamento. Tutte ipotesi impensabili fino a una quindicina di anni fa. Ancora una volta sta alla capacità delle case editrici saper sfruttare tutte queste nuove potenzialità, unite all’enorme sviluppo che i mezzi informatici “handheld” hanno avuto negli ultimi anni(penso soprattutto a tablet e smartphone). Portarsi un libro interattivo in giro e giocarci ovunque, senza dover pensare ad accessori poco pratici da accompagnare alla lettura, è molto più semplice, immediato e divertente oggi di quanto non fosse nell’epoca d’oro dei librogame. Quello che manca ora è un grosso editore in grado di sfruttare tutto questo ben di dio, renderlo appetibile al grande pubblico e rilanciare il fenomeno. Ma credo fermamente che, come la tecnologia ha in qualche modo frenato la corsa della narrativa interattiva 20 anni fa, così la tecnologia stessa possa rilanciarla, in modo massiccio, in epoca moderna. E tale evoluzione all’estero in parte sta già avvenendo. Sono convinto che chi avrà il coraggio di lanciarsi in un’avventura editoriale simile verrà ampiamente ripagato.***

**Francesco Di Lazzaro, creatore e direttore di Librogame’s Land (www.librogame.net)**