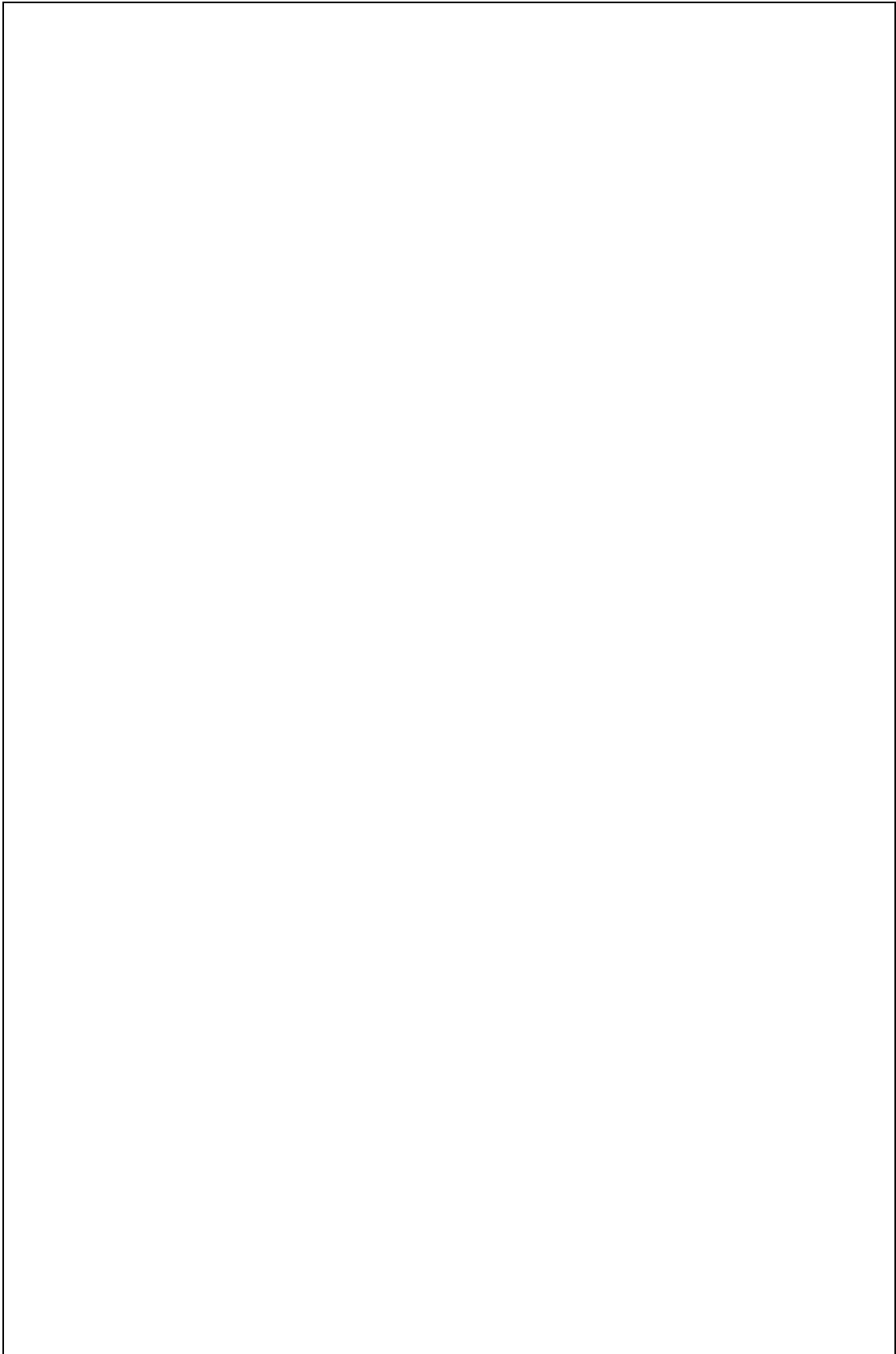


unicollege
working
papers
unicollege
working
papers
unicollege
working
papers
unicollege
working
papers

**Centro
Editoriale**
Accademico
unicollege

ISSN 3035-434X

8-2026



**Centro
Editoriale
Accademico**
unicollege

unicollege
Knowledge
and Experience.

 **International
Council**[®]

 **Accademia
di Italiano**[®]

 **Adiuva**[®]

**Centro
Editoriale
Accademico**
unicollege

Via Bolognese 52

50139 Firenze

[https://www.unicollegessml.it/centro-editoriale-accademico/
cea@unicollegessml.it](https://www.unicollegessml.it/centro-editoriale-accademico/cea@unicollegessml.it)

Unicollege Working Papers

Collana diretta da Lorenzo Grifone Baglioni

- 1 *Sociogenesi dell'Intelligenza Artificiale*, Andrea D'Angelo.
- 2 *La persona al centro*, Elisa Gallocchio, Barbara Bononi.
- 3 *Le tecniche di traduzione*, Andrea Briselli.
- 4 *Between Profit and Purpose: Brunello Cucinelli and the Ethics of Humanistic Capitalism*, Sofia Morelli.
- 5 *I Diavoli della Bassa Modenese*, Giulia Gentile.
- 6 *I videogiochi violenti e l'apprendimento dell'aggressività*, Alessandra Pace.
- 7 *Anatomia della mente artificiale*, Andrea D'Angelo.
- 8 *Interactive storytelling e game based learning. La didattica della letteratura ai tempi dei giochi di ruolo e dell'Intelligenza Artificiale*, Serena Bedini.

How to cite this paper / Come citare questo saggio:

Bedini S. (2026), *Interactive storytelling e game based learning. La didattica della letteratura ai tempi dei giochi di ruolo e dell'Intelligenza Artificiale*, "Unicollege Working Papers", 2, 8, 7-34.

Unicollege Working Papers

Volume 2, Issue 8

Centro Editoriale Accademico - Firenze

ANNO 2026 - ISSN 3035-434X

Serena Bedini

Interactive storytelling e game based learning
La didattica della letteratura ai tempi dei
giochi di ruolo e dell'Intelligenza Artificiale

1. Interactive storytelling e immersività: qualche
considerazione sui giochi di ruolo

Per molto tempo la nostra società ha nutrito non pochi pregiudizi sull'importanza e la validità dell'attività ludica come strumento cognitivo anche in età più matura, declassandola a un tipo di intrattenimento del tutto infantile (Cera 2009, 78). Infatti,

benché due personaggi autorevoli come Freud e Piaget abbiano sottolineato a più riprese le valenze evolutive dell'attività ludica, è solo da un trentennio che il fenomeno gioco si è costituito come oggetto di indagine scientifica, producendo intorno a sé un vasto proliferare di studi e di ricerche di natura storico-letteraria, socio-antropologica, psicologica, pedagogica ed etologico-sperimentale (Cera 2009, 78).

Non è un caso, tuttavia, se negli ultimi trent'anni si è registrato un incremento considerevole in particolare dell'industria dei

videogiochi ideati per un pubblico maturo¹, mentre ancora negli anni Novanta venivano considerati come una tipologia di intrattenimento tipica dei pre-adolescenti e degli adolescenti.

Le peculiarità che caratterizzano il mondo dei giochi di ruolo sono da ricondursi in larga parte alle caratteristiche fondanti della narrativa interattiva che costituisce un universo nel quale il lettore, come oggi lo *user*, fruisce dell'opera secondo un percorso non lineare da lui stesso personalizzato attraverso le possibilità di scelta a sua disposizione, come avviene già negli ipertesti.

Questo tipo di processo avviene in maniera del tutto analoga sia all'interno dei giochi di ruolo vecchia maniera, sia dei giochi di ruolo attuali. In ambo i casi, i giocatori si muovono

¹ È possibile notare come il mercato italiano dei videogiochi sia cresciuto con ricavi totali per 2,4 miliardi di euro nel 2024 (+3%), trainato dal software (1,8 miliardi, +11%), che rappresenta il 77% del totale; il settore mobile e console sono i più usati, con un pubblico sempre più ampio e diversificato, soprattutto femminile, che gioca regolarmente, trascorrendo in questo tipo di attività in media 7,5 ore a settimana. A questo scopo si vedano i report pubblicati su https://iideassociation.com/wp-content/uploads/2025/04/IIDEA_I-Videogiochi-in-Italia-nel-2024.pdf e <https://www.aiv01.it/blog/mercato-videogiochi-italia-2024/>.

in un ambiente immaginario condiviso in cui possono interpretare un personaggio-protagonista che può essere anche molto diverso da loro (un po' come se diventassero degli attori per certi versi), di questo personaggio scelgono quindi aspirazioni, caratteristiche di personalità, storia pregressa e ne plasmano il destino attraverso le scelte che compiono².

Tuttavia, occorre tenere presente che in un videogioco, basato su un copione di per sé ergodico, cioè una narrazione non-lineare e con un intervento attivo da parte del fruitore, gli eventi virtuali sono rappresentativi di azioni che possono essere compiute indipendentemente dall'universo finzionale in cui si realizzano anche nella realtà quotidiana, rendendo da un lato la fruizione estremamente immersiva e dall'altro trasmettendo al pubblico emozioni molto simili a quelle che proverebbe nella vita reale (Bedini 2023). Per questo motivo, gli eventi presenti in un videogioco sono definiti "rappresentazionali", aventi cioè una carica simbolica comprensibile grazie all'astrazione e alla capacità interpretativa di ogni giocatore.

² Si veda l'articolo di Piccardi e Campolmi su empatia e assorbimento in giochi di ruolo come Dungeons and Dragons in <https://www.stateofmind.it/2020/07/dungeons-and-dragons-psicologia/>.

Il senso di libertà che giochi di ruolo o videogiochi inducono crea spesso quello che viene definito come il paradosso ludico e ingenerato dalla contraddizione che ogni *storygame* porta in sé, ossia il giocatore desidera una totale libertà di movimento che gli permetta di compiere azioni di valore all'interno della realtà finzionale.

La teoria narrativa tradizionale si propone di spiegare il funzionamento del racconto dal punto di vista dello spettatore. Se l'attenzione fosse invece rivolta su un attore coinvolto in un atto di recitazione, un soggetto che interpreta degli eventi, il nostro approccio alla narrazione sarebbe assai differente. Inoltre una recitazione può essere sceneggiata solo a livello generale: l'attore ha sempre la possibilità di personalizzare alcuni passaggi, improvvisare alcune battute. Ma nella misura in cui esiste una sceneggiatura che limita il ventaglio di eventi possibili, il racconto drammatico è espressione di una *strategia narrativa* che stabilisce una *diegesis* nella quale alcuni eventi potrebbero avere luogo. Gli attori recitano, configurano eventi mimetici, ma nello stesso tempo interpretano l'azione simbolica di un autore implicito (Bittanti 2008, 63).

La narrazione interattiva sfocia dunque in due ambiti affini, videogiochi o libri gioco: a livello di ideazione e scrittura, la storia viene divisa in "unità narrative" che rendano più semplice il

compito combinatorio e di destrutturazione da compiere per trasformare la *fabula* in un intreccio non solo affascinante, ma anche in cui inserire molteplici possibilità di scelta, inviti all'azione e espedienti ludici per il pubblico.

Abbiamo detto che le unità narrative possono essere messe in sequenza da una procedura informatica. Dunque un sistema computazionale di narrazione dovrà avere a disposizione una partizione del racconto in eventi, così come le eventuali composizioni parziali di questi ultimi, in modo da poter elaborare una qualche sequenza ordinata. Ciò impone, quasi sempre, che coloro che creano storie interattive abbiano un'idea su come segmentare il contenuto narrativo che intendono rendere interattivo (Patti 2018, 18).

Il *narrative designer*, ossia colui che permette alla storia scritta di essere giocata dovrà pertanto aver cura di alcuni fondamentali aspetti, tra cui la progettazione del sistema narrativo, l'*environmental storytelling*, la gestione della non-linearità e il mantenimento della coerenza ludo-narrativa. Progettare il sistema narrativo significa decidere come trasmettere le informazioni necessarie al giocatore (messaggi o documenti trovati nel "mondo" di riferimento, eventi che accadono durante il gioco, dialoghi a scelta multipla, ecc.). *Environmental storytelling* significa raccontare

attraverso le caratteristiche visibili di un ambiente quello che è successo poco prima: una strada ricoperta di pietre e detriti, ad esempio, indicherà una frana o una stanza a soqqadro suggerirà un furto. Gestire la non-linearità significa progettare le ramificazioni (bivi, trivi, ecc.) della trama che diventeranno anche le scelte che il giocatore dovrà compiere e conseguentemente come cambierà la storia in base a esse. Mantenere la coerenza ludonarrativa significa assicurare che ciò che accade nella storia non contraddica ciò che il giocatore fa a livello di *gameplay* (Heussner, Finley, Brandes Hepler, Lemay 2015).

Lo *user* della narrativa interattiva diviene il coautore e insieme il protagonista del gioco stesso: con la sua capacità di scelta ha la sensazione di modificare il corso della storia, anche se ovviamente si muove all'interno di un *gameplay* predeterminato dove a ogni azione corrisponde una reazione specifica. Tanto maggiore è il coinvolgimento dello *user* e la sua illusione di essere completamente libero di agire, tanto più il videogioco avrà raggiunto il suo scopo precipuo.

Grazie alle interfacce di ultima generazione, non occorre più essere degli appassionati di tecnologie e informatica come avveniva un tempo: i videogiochi sono alla portata di tutti, giovani e

meno giovani, senza distinzione dunque di età, ma nemmeno di genere. Tuttavia, sono stati per molto tempo proprio i videogiochi a essere messi sotto accusa, in quanto considerati come un passatempo capace di indurre all'alienazione e all'allontanamento da attività ludiche analogiche e dunque ritenute più sane. Su questo tipo di pregiudizio è tuttavia opportuno fare due riflessioni, come spiega Isabella Patti:

Da un lato, il fatto che i primi studiosi che hanno trattato in maniera scientifica l'argomento, appartenendo a una generazione precedente a quella dei giovani che negli anni Settanta ci hanno realmente giocato, hanno raccontato di un mondo che non conoscevano e quindi spesso si sono lasciati trascinare dalle derive che alcuni videogiochi hanno in parte contribuito a creare (alienazione, ossessione, distanza dalle meccaniche del reale, ecc.) non conoscendone appieno le potenzialità. Dall'altro, come ho appena detto, il fatto che l'approccio a una critica sui videogiochi è stato affrontato in maniera intuitiva, a volte da appassionati o esperti delle dinamiche del gaming, anche da progettisti, ma poco tramite una metodologia critica o storica specifica del design; ne è risultato un approccio caotico, se pur ricco di esperienze e informazioni (Patti 2018, 18).

Peraltro, occorre anche sottolineare che il gioco è imprescindibile per l'essere umano così

come per qualunque animale: studi fisiologici e psicologici hanno dimostrato quanto l'attività ludica sia importante, in quanto rilassante, ma anche perché obbedisce al bisogno di imitazione insito nella nostra natura ed è in qualche misura preparatorio alle difficoltà e alle sfide che tutti noi affrontiamo nella vita adulta. In generale, il gioco annulla il tempo e il mondo ordinari e ci relega in una dimensione atemporale, in cui ci confrontiamo con noi stessi e/o con gli altri, a parità di regole e di forze.

In questo tipo di situazione, spesso subentra un ulteriore fattore determinante per la riuscita del gioco e del divertimento: il travestimento.

L'essere-diverso e la misteriosità del gioco sono espressi ambedue visibilmente nel travestimento. In esso si completa il carattere "insolito" del gioco. Il travestito o mascherato "gioca" un altro essere. Egli "è" un altro essere. Spavento infantile, divertimento sfrenato, rito sacro e rappresentazione mistica si uniscono indissolubili in tutto quel che è maschera e travestimento (Huizinga 1973, 17).

Quanto vale per il gioco inteso in termini generici come attività del tempo libero e dell'intrattenimento, è altrettanto vero anche per i videogiochi, dove indubbiamente l'immedesimazione in un personaggio/avatar, del tutto assimi-

labile a quella che nei giochi di ruolo avviene con travestimenti o attributi, è determinante per il divertimento dell'utente. Non a caso si chiamano giochi di ruolo quei videogiochi in cui lo *user* impersona uno dei personaggi della storia e si muove all'interno del "mondo" compiendo azioni coerenti con le caratteristiche del ruolo scelto.

Uno degli obiettivi di quanti lavorano nel settore del *game design* è quello infatti di rendere il più possibile verosimile l'esperienza ludica, tramite l'uso di animazioni 3D, l'uso di visori e sensori, di effetti speciali e sonori e, ovviamente, attraverso un'ambientazione oltremodo credibile.

Questa immedesimazione del giocatore è il risultato più auspicabile dal progettista di *serious (video)games* attuali, ma lo era anche per giochi di percorso più tradizionali, come il Gioco dell'Oca [...], quando il disegnatore-autore sapeva che una buona successione segmentata delle immagini, oltre a creare uno stato ludico di dipendenza dal reale, permetteva al giocatore di visualizzare l'intero ambito operativo entro cui stava giocando. Più lo spazio ludico era, ed è, accessibile, più era, ed è, appagante l'idea stessa della vittoria, della costruzione di ambienti condivisi e della narrazione (Huizinga 1973, 21).

Il *narrative designer* diviene di fondamentale importanza per rendere il videogioco verosimile e

coinvolgente. Per evitare che il gioco perda potere di coinvolgimento, ha a disposizione varie tecniche narrative che permettono sia di integrare la storia nelle meccaniche di gioco (se la trama prevede che il personaggio riesca a parlare con gli animali, essi stessi potrebbero dargli indicazioni su come procedere), sia di mettere in atto delle conseguenze sistemiche (penalizzazioni, punizioni, ecc.) ogni volta che il gioco eccede rispetto alla narrazione (es. se il personaggio è buono e inoffensivo, non può uccidere; qualora avvenga che uccida altri personaggi, incorrerà in una penalità), sia di dare una giustificazione del “*game over*” che può essere un *escamotage* per spiegare situazioni altrimenti bizzarre o impossibili (es. un personaggio muore, ma continua il gioco pur essendo morto perché il genere di riferimento è fantastico, fantascientifico oppure *horror*³).

Ogni videogioco è fatto degli elementi che da sempre costituiscono qualunque narrazione: storia, personaggi e ambientazione. Non basta. La narrativa interattiva, soprattutto nell’ambito dei videogiochi, offre la possibilità all’utente di

³ Per una trattazione relativa alla dissonanza ludo-narrativa può essere utile far riferimento all’articolo di Clint Hocking *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, che ha iniziato il lungo dibattito relativo al tema, e che è reperibile sul blog *Click nothing* <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/>.

un'intere-razione basata sull'utilizzo di una mappa che ospita al suo interno la possibilità di selezionare percorsi: in questo caso sarà il sistema a rendere possibile la navigazione sia essa resa esplicita da scelte proposte allo *user*, sia implicita quando è il sistema stesso a selezionare il tipo di collegamento da attivare. Altra possibilità è quella del dialogo con agenti artificiali e/o azioni degli stessi in relazione al loro comportamento che, ovviamente, rispondono grazie ai *chatbot*. Infine, la possibilità della partecipazione fisica, quando il rapporto tra pubblico e sistema avviene tramite tecnologie *motion capture* (Pizzo, Lombardo, Damiano 2021).

È quindi di vitale importanza che la scrittura della trama predetermini sia le azioni del giocatore sia le reazioni che innescherà ogni sua mossa. In altri termini, i videogiochi non devono basarsi sulla storia dell'autore, ma devono diventare la storia del giocatore, mantenendo il *gameplay* (Bateman 2021). Inoltre, tutta una serie di testi sono estremamente importanti: i dialoghi, e descrizioni dei caratteri dei personaggi, testi di presentazione per la promozione del videogioco (*teaser fiction*), ricerche sulle origini di certi personaggi ad esempio a carattere mitologico e

sulle loro caratteristiche, gli *script* delle *cutscene*⁴, ecc.

Gli scopi della narrazione all'interno dei giochi sono tre: immersione, ricompensa e identificazione (Bateman 2021). Rispetto all'immersione: la narrazione coinvolge al punto da rendere il gioco immersivo e dunque il giocatore ne è totalmente avvinto, conquistato al punto da estraniarsi dal mondo reale circostante per lasciarsi completamente rapire da quanto sta facendo. Se questo tipo di situazione avviene a quanti leggano un romanzo e siano completamente soggiogati dal potere immaginifico della scrittura, non sarà difficile comprendere che il poter partecipare a un videogioco attraverso realtà virtuale, visore 3D, *gameplay* e comandi di gioco.

Rispetto alla ricompensa: il giocatore è attratto nel vortice del gioco e della narrazione, consapevole che se affronterà le prove proposte e le supererà potrà procedere nella storia ottenendo una ricompensa. Rispetto all'identificazione: il racconto serve a dare un ruolo al giocatore e, al contempo, assumendo panni e sembianze di un personaggio/avatar il giocatore entra nella storia e

⁴ Una *cutscene* è una scena di intermezzo che contiene un evento importante per lo svolgimento della storia al quale il giocatore assiste senza poter interferire e perdendo quindi temporaneamente il controllo del suo personaggio.

può esperirla in prima persona, giustificando i propri atteggiamenti sulla base della caratterizzazione del personaggio che interpreta.

2. *Gamification e game based learning*

Il gioco è da sempre fonte di apprendimento: per il bambino è mezzo di simulazione della realtà e strumento per capire l'ambiente che lo circonda; in glottodidattica viene utilizzato per imparare a usare con maggiore destrezza la lingua; nella formazione aziendale, le attività ludiche rappresentano un modo per comprendere come muoversi nell'ambiente lavorativo, sviluppare creatività, empatia, e fiducia nei colleghi.

Il gioco rappresenta un'esperienza totalizzante, capace di soddisfare simultaneamente, il bisogno di realizzare, di imparare e di esperire, il bisogno di disfare e ricomporre la realtà, trasformando creativamente l'ordine delle cose e delle idee, sovvertendo discorsi e parole, reinterpretando fantasticamente esperienze e relazioni. Il gioco è l'espressione di due fondamentali dimensioni formative: la dimensione cognitiva e la dimensione emotiva (Peluso Cassese, Granato 2001, 77).

Il progressivo diffondersi della *gamification* nella pratica didattica indica l'importanza che l'intrattenimento riveste all'interno dell'apprendi-

mento e mostra quanto sia necessario per avvertire un senso di libertà rispetto ai limiti imposti dalla realtà del contesto educativo, permettendo all'allievo di esperire situazioni diverse attraverso l'immersività del gioco. Se è vero che da sempre giocare è un modo per imparare, sembra accettabile che oggi anche i videogiochi possano diventare a buon diritto un metodo di apprendimento persino per le materie letterarie.

Boredom is the opposite of learning. When a game stops teaching us, we feel bored. Boredom is the brain casting about for new information. It is the feeling you get when there are no new visible patterns to absorb. When a book is dull and fails to lead you on to the next chapter, it is failing to exhibit a captivating pattern. When you feel a piece of music is repetitive or derivative, it grows boring because it presents no cognitive challenge. And of course, it could arise when a pattern is present but going over our heads (Koster 2013, 42).

Forse anche per porre rimedio alla noia degli allievi, l'insegnamento ricorre sempre più spesso al *game based learning*, come mostrano nuovi metodi per l'apprendimento delle lingue, delle materie scientifiche, ma anche della formazione professionale. Ciò serve per indurre discenti o

personale d'azienda a comprendere come risolvere determinate situazioni, simulandole nel gioco. Il principio alla base del *game based learning* è piuttosto semplice: divertendosi, s'impara. Restando nell'ambito dei videogiochi, gli insegnanti possono avvalersi di *applied game* o *serious game* per veicolare concetti educativi o apprendimento e molte sono le aziende impegnate per la creazione di videogiochi in ambito didattico.

Se il *game based learning* ha trovato fin qui facile diffusione nel mondo delle materie STEM e anche in quello della Storia, non sembra peregrino immaginare che esso possa trovare ampio spazio anche nella didattica della letteratura, considerando soprattutto il tipo di discenti che occupano i banchi di scuole superiori e università. Gli studenti di oggi sono giovani da sempre abituati a utilizzare dispositivi tecnologici, iperconnessi, affascinati dall'interattività e poco propensi allo studio teorico e alla lettura⁵.

Proprio attraverso l'immersività che i videogiochi offrono sarà possibile ricreare quelle sensazioni ed emozioni che un tempo venivano

⁵ Già nell'ormai lontano 2001 si sottolineava la necessità di cambiare modalità d'insegnamento, passando da quella "simbolico-ricostruttiva", basata sul linguaggio e sulla scrittura, a quella modalità "percettivo-motoria", basata su cicli ripetuti di percezione-azione (Antinucci 2001, 9).

suscitate dalla semplice lettura di un libro e che adesso, al contrario necessitano di essere evocati attraverso nuovi canali, suscitando motivazione e interesse grazie alla possibilità di esperire le situazioni che in un romanzo o in un'opera letteraria vengono "solo" descritte.

3. Videogiochi e interactive storytelling nella didattica della letteratura italiana

Inutile dire che l'applicazione dei videogiochi alla didattica della letteratura rappresenta un problema non di poco conto: se da un lato infatti i videogiochi liberamente ispirati a testi letterari o ad autori sono assai numerosi, occorre osservare che non sono omogeneamente distribuiti e che sono anche scarsamente fedeli alla storia di origine con delle libere interpretazioni che, seppure da un lato possano rivestire motivo di interesse per l'adattamento che la cultura pop richiede, dall'altro lato rischiano di essere fuorvianti.

Nello stesso tempo, tuttavia appare sconsigliabile ricorrere a videogiochi *educational*, dal momento che spesso essi si focalizzano sul contenuto trascurando la componente ludica e diventando noiosi e poco adatti a motivare l'allievo nelle sue fasi di apprendimento. Se è vero che

leggere permette di fatto di non essere passivi ma di immaginare luoghi e personaggi descritti a proprio modo, contribuendo a ampliare e vivificare la propria fantasia, è necessario tuttavia notare che, anche se un gioco di ruolo lascia molta meno libertà in termini di immaginazione perché fornisce immagini precostituite, tuttavia permette all'utente di "vivere in prima persona" le avventure grazie ai mezzi che esso mette a disposizione:

Videogiocare è apprendere per esperienza, l'immersione ne aumenta fortemente il realismo attraverso quelli che sono, come già visto, i suoi due ingredienti principali: il sentirsi presenti ed il sentirsi agenti. In questo senso, ne estende le possibilità di impiego didattico ad ambiti nei quali l'immedesimazione (ma c'è già chi parla di embodiment) del soggetto apprendente è requisito fondamentale per la validità – oltre che per l'efficacia – dell'esperienza (Benassi 2018, 106-111).

Pertanto, pur diventando solo dei sistemi di implementazione della didattica della letteratura, in alcun modo sostitutivi del testo letterario, i giochi di ruolo potrebbero contribuire a motivare gli allievi alla lettura di un'opera letteraria, permettendo loro di immedesimarsi in un personaggio vivendo le sue stesse emozioni e

simulando la stessa esperienza del contesto storico-sociale in cui si muove; un'analisi contrastiva tra il plot del gioco e la trama del testo originale; uno studio della resa di descrizioni e dialoghi nel videogioco rispetto all'opera di partenza; una riflessione su quali temi, generi e personaggi vengano privilegiati ed evidenziati nella resa di un'opera attraverso un gioco di ruolo ideato per un ampio pubblico e dunque esemplificazione del gusto della cultura pop contemporanea.

Attualmente, rispetto alla letteratura italiana, i videogiochi disponibili non sono particolarmente numerosi. Tra questi, *La divina commedia, Action RPG Dark Fantasy* ispirato al celebre capolavoro di Dante Alighieri, prodotto da Jyamma Games, pur discostandosi dalla trama per la resa dei personaggi, potrebbe essere uno strumento didattico di sicuro impatto su un pubblico di adolescenti annoiati, poco motivati ad appassionarsi al poema dantesco.

Peraltro, non è nemmeno il primo tentativo di trasposizione in videogioco della Commedia. Un precedente esperimento risale al 2010 e ha come titolo *Dante's Inferno*. Sebbene anche in questo caso la storia sia assai diversa da quella immaginata dall'Alighieri – visto che il Sommo Poeta è qui un

cavaliere che ruba la falce alla Morte e corre nell'Oltretomba, guidato da Virgilio per salvare Beatrice – il gioco è comunque molto suggestivo e i versi danteschi tradotti in inglese sono riproposti sotto forma di battute e dialoghi da parte dei personaggi. Nella fruizione di un videogioco di questo tipo anche in un contesto di studio linguistico, si potrebbe persino ipotizzare un'analisi della traduzione della lingua italiana trecentesca in inglese e la trasposizione della poesia in sceneggiatura, avviando un progetto multidisciplinare sicuramente affascinante.

Un'altra opera letteraria italiana a essere stata utilizzata come plot per un videogioco è *Il nome della rosa*, celebre best seller di Umberto Eco che già nel 1987, a pochi anni dall'uscita del libro, vantava un videogioco in pixel art intitolato *La abadía del crimen*, pubblicato in Spagna sia pure con poco successo al di fuori della penisola iberica. Nel 2016 tuttavia uscì l'estensione *The abbey of crime* su Steam, una versione gratuita ispirata alla versione spagnola e modernizzata, ancora una volta in pixel art e tuttora fruibile gratuitamente online. Si tratta essenzialmente di una detective story in cui è possibile interrogare i monaci e indagare sull'orrendo omicidio commesso all'interno dell'abbazia e potrebbe essere un ottimo sistema, ancora una

volta, per rendere partecipi gli studenti di uno dei capisaldi della nostra letteratura contemporanea.

Dal momento che i videogiochi a disposizione per la letteratura italiana sono pochi, ancora una volta viene in aiuto la tecnologia, oltretutto *open source*, per sperimentare l'ideazione e la realizzazione di un testo interattivo attraverso una struttura a bivi, magari partendo proprio dalla trama di un testo letterario oggetto di studio. Twine⁶ è infatti uno degli strumenti open source più famosi e utilizzati al mondo per creare storie interattive e non lineari e per la prototipazione di videogiochi. Con un'interfaccia estremamente intuitiva, Twine permette di tracciare e trascinare blocchi di testo (“nodi”) sulla lavagna virtuale a disposizione dell'utente; creando un collegamento tra i due nodi, il sistema disegna automaticamente una freccia, andando via via a costituire una mappa della storia. Le scelte che l'utente potrà compiere all'interno della narrazione devono essere scritte tra doppie parentesi quadre.

Non occorre nessuna conoscenza di programmazione per usare Twine, ma se si è in grado di utilizzare HTML, CSS, JavaScript sarà possibile trasformare la narrazione creata su

⁶ www.twinery.org

Twine in un autentico videogioco oppure esportarla in HTML per pubblicarla su un sito web con risultati efficaci. Lavorare con Twine permette agli allievi di comprendere sia il processo creativo che porta alla scrittura di un'opera, sia il tipo di procedimento che deve essere seguito per realizzare un videogioco e abitua all'importanza della logica, della coerenza, senza rinunciare a quell'elemento imprescindibile nell'apprendere che è il divertimento.

4. Gli assistenti virtuali al servizio della didattica della letteratura italiana

Tutti noi sperimentiamo giornalmente i benefici e le facilitazioni che l'Intelligenza Artificiale ci offre e spesso lo facciamo inconsapevolmente: gli assistenti virtuali ci danno risposte immediate a qualunque domanda, ci permettono di effettuare transazioni, migliorano la qualità della nostra vita ricordandoci scadenze, commissioni da svolgere, eventi a cui partecipare attivando persino funzionalità di domotica nelle nostre case o riproducendo musica e molto altro ancora. Siamo abituati al suono della loro voce e ricorrere al loro intervento ci appare perfettamente naturale. Gli assistenti virtuali, esattamente come ogni prodotto di Intelligenza Artificiale, sono

in grado di acquisire conoscenze via via che conversano con noi e di analizzare il linguaggio contestualizzandolo. Com'è noto,

sono due le aree dell'Intelligenza Artificiale che abilitano questo genere di tecnologie: l'apprendimento automatico (Machine Learning o ML) e la comprensione ed elaborazione del linguaggio naturale (Natural-Language Understanding e Processing o NLU e NLP) (Iannella 2019, 83).

Nell'ultimo periodo i sistemi di progettazione degli assistenti virtuali hanno permesso una definizione sempre più accurata della loro una personalità: i *chatbot* possono essere scontrosi, simpatici, rassicuranti, alcuni sono programmati per adattarsi perfettamente alle caratteristiche dell'utente, altri invece sono realizzati perché si adeguino al tipo di compito richiesto.

La personalità di un assistente virtuale è molto importante perché permette di migliorare la relazione con l'utente e di fidelizzare all'uso. Inutile dire che sono ormai innumerevoli le piattaforme che permettono di chattare con chatbot programmati per vestire i panni di indimenticabili personaggi letterari e scrittori o poeti di fama mondiale.

Ad esempio, Hello Literature⁷ è programmato per permettere all'utenza di chattare specificamente con personaggi o autori del solo ambito letterario, mantenendo un focus più accurato sulla fedeltà storica e testuale delle opere originarie. Pensato per gli studenti, come si legge sul sito, Hello Literature utilizza la tecnologia per promuovere l'interesse per la letteratura, migliorare le capacità di alfabetizzazione dei giovani e offrire esperienze nuove e memorabili agli adulti.

Su Character⁸ è possibile conversare con personaggi realmente esistiti dell'arte, della letteratura o della storia oltre che ovviamente con personaggi di fantasia. Addirittura è possibile far dialogare autori vissuti in diversi periodi in "stanze" che l'utente può creare a proprio piacimento oppure creare il proprio personaggio.

Su Text with Authors⁹ è possibile conversare con grandi personaggi del passato attraverso un'interfaccia del tutto simile alle maggiori piattaforme di messaggistica e indubbiamente uno dei punti di forza è il numero considerevole di

⁷ hello-literature.webflow.io

⁸ character.ai

⁹ textwith.me/authors

lingue supportate, tra cui ovviamente anche l'italiano.

One Million Bot¹⁰ è una piattaforma con chatbot culturali pensati per contesti specifici e di alta qualità, spesso realizzati in collaborazione con istituzioni, ma il 1millionbot prevede anche la realizzazione di tutor virtuali per studenti.

Infine, Mizou¹¹ è una piattaforma progettata per permettere ai docenti di creare dei tutor virtuali pensati su misura per gli allievi: si può ipotizzare la creazione di un chatbot che racconti la propria storia, come ad esempio Renzo Tramaglino, Jacopo Ortis o qualunque altro tipo di personaggio della letteratura si desideri; si può dar voce al Petrarca, al Boccaccio o a ogni altro autore della letteratura si voglia per spiegare ai propri allievi, simulando la realtà, la vita e le opere che gli sono appartenuti.

L'assistente virtuale trasforma la storia della letteratura in un racconto narrato in prima persona, una simulazione della realtà che se ben realizzata può essere veramente sorprendente ed emozionante, facendo emergere punti di vista, sfaccettature psicologiche e prospettive di pensie-

¹⁰ <https://1millionbot.com/it/>

¹¹ <https://mizou.com>

ro che normalmente si perdono nella trasmissione “aedica” tipica della lezione frontale.

Questo racconto non è costruito a priori, non possiede una struttura fissa: il suo intreccio varia al variare del flusso conversazionale, assumendo una forma di volta in volta diversa e irripetibile, unica per ciascuna interazione. Il contenuto delle domande che lo studente sceglie di porre, l'ordine nel quale le fa susseguire le une alle altre e quanto consente all'assistente di farsi conoscere e riconoscere (ML) sono alcuni degli elementi che concorrono ad abilitare questo processo di personalizzazione dell'attività conoscitiva (Iannella 2019, 90).

Ovviamente, se lo studente chiamato a interrogare un *agent* che assuma il ruolo di un autore o di un personaggio letterario può acquisire delle conoscenze, anche divertendosi, sarà poi lo stesso assistente virtuale a verificare tramite domande preimpostate se effettivamente l'attività didattica somministrata sia tornata utile e l'allievo abbia davvero appreso quanto proposto.

Ecco dunque che *interactive storytelling*, giochi di ruolo, immersività e Intelligenza Artificiale possono cooperare a supporto della didattica della letteratura.

Bibliografia

Aarseth E.J. (1994), *Non linearity and literary Theory*, in Landow G. (a cura di), *Hyper/Text/Theory*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Aarseth E.J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Bateman C. (2021), *Game Writing. Narrative Skills for Videogames*, Bloomsbury Publishing, London.

Bedini S. (2023), *Introduzione alla narrativa interattiva. Dalla letteratura ergodica al narrative design*, Settantotto Edizioni, Padova.

Benassi A. (2018), *Didattica immersiva*, "Bricks", 8, 3, 106-111.

Bernardelli A., Ceserani R. (2005), *Il testo narrativo*, Il Mulino, Bologna.

Bittanti M. (2008), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Torino.

Breault M. (2020), *Narrative Design. The Craft of Writing for Games*, CRC Press, Boca Raton.

Cassese F.P., Granato S. (2001), *Introduzione alla psicopedagogia del gioco*, EUR, Roma.

Francalanci L. (2021), *Ergodico in letteratura*, "Italiano digitale", 17, 2, 107-111.

Gewurz D.A. (2021), *Procedimenti combinatorî nella letteratura italiana del '900*, in Casadei A. et al. (a cura di), *Letteratura e Scienze*, Adi, Roma.

Hudson S. (2022), *Approaching a Pedagogy of Game Writing*, Taylor & Francis, Milton Park.

Huizinga J. (1973), *Homo Ludens*, Einaudi, Torino.

Iadevaia R. (2021), *Per una storia della letteratura elettronica italiana*, Mimesis, Torino.

Iadevaia R. (2022), *Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici*, "Enthymema", 30, 167-180.

Iannella A. (2019), *Ok Google, vorrei parlare con la poetessa Saffo: Intelligenza Artificiale, assistenti virtuali e didattica della letteratura*, "Thamyris" (nuova serie), 10, 81-104.

Koster R. (2013), *A theory of fun for game design*, O'Reilly Media, Sebastopol.

Limone P. (2007), *Nuovi media e formazione*, Armando, Roma.

Longo M. (2019), *Scrivi la tua avventura*, Amazon Italia, Torrazza Piemonte.

Maestri A., Polsinelli P., Sassoon J. (2018), *Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design per progetti innovativi*, Franco Angeli, Milano.

Mukherjee S. (2015), *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books*, Palgrave Macmillan, London.

Patti I. (2018), *Serious Game Design. Storia e teorie sull'esperienza ludica applicata*, Franco Angeli, Milano.

Pizzo A. (2013), *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Academia University Press, Torino.

Pizzo A., Lombardo V., Damiano R. (2021), *Interactive storytelling*, Dino Audino Editore, Roma.

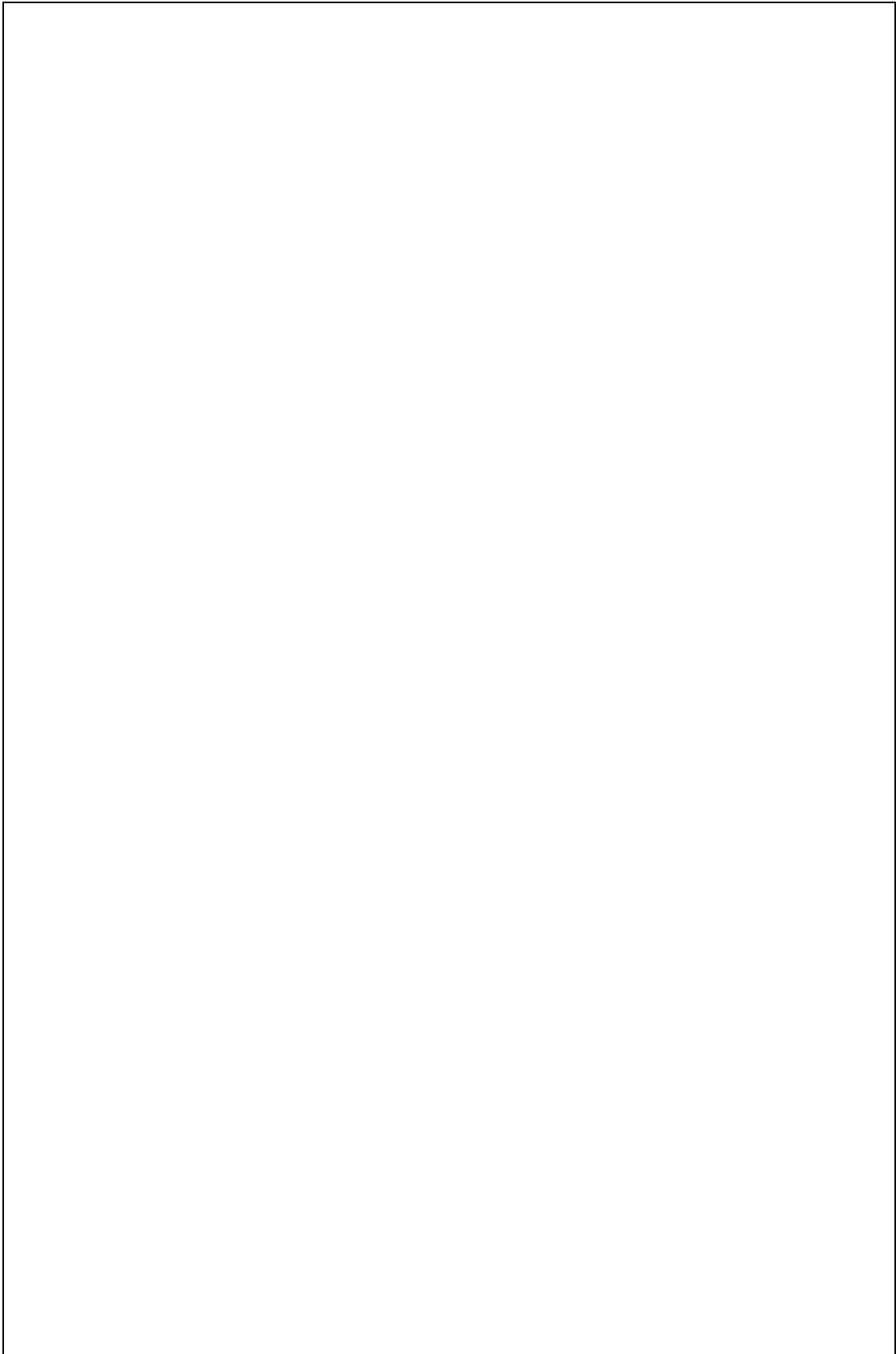
Sassoon J. (2019), *Storytelling e Intelligenza Artificiale*, Franco Angeli, Milano.

Suter B., Kocher M., Bauer R. (2021), *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life*, Transcript Verlag, Bielefeld.

**Centro
Editoriale
Accademico
unicollege**



Lorenzo Grifone Baglioni è autore del progetto grafico editoriale della collana.



unicollege
working
papers
unicollege
working
papers
unicollege
working
papers
unicollege
working
papers
unicollege