



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea in Informatica Umanistica

RELAZIONE

**Tra letteratura e tecnologia, tra Pinocchio e text
adventure**

Candidato: *Eleonora Piancatelli*

Relatore: *Cristina Savettieri*

Correlatore: *Augusto Ciuffoletti*

Anno Accademico 2020-2021

Sommario

1. Introduzione	4
2. Le avventure di Pinocchio	6
2.1. Vicenda editoriale e struttura seriale	6
2.1.1. Una storia in due parti	8
2.2. Creazione del mito	9
2.2.1. Il Tema della mutazione e della morte	9
2.2.2. Narrazione archetipica e mito.....	11
2.2.3. L'innovazione	13
2.2.4. Tra novella, fiaba e romanzo di formazione	15
2.3. Pinocchio universale	17
2.3.1 Le Pinocchiate	17
2.3.2 Opere derivate e rivisitazioni	18
3. I librigame, text adventures e narrazione digitale	20
3.1. Storia e pietre miliari	20
3.2. Meccaniche e caratteristiche.....	22
3.3. Avventura testuale: sintesi tra tecnologia e letteratura.....	24
3.4. Nuove forme di narrazione, app ed evoluzione tecnologica	25
4. Pinocchio text adventure	26
4.1. Da libro a videogioco.....	26
4.1.1 Lettura, analisi e sezionamento del testo originale	26
4.1.2 Creazione e implementazione del sistema di bivi.....	27
4.1.3 Riscrittura del testo, delle scelte e aggiunta dei finali	30
4.2. Caratteristiche del gioco	31
4.2.1 Premessa sui <i>tool</i> utilizzati.....	31
4.2.2 Verifica della partita in corso	32
4.2.3 Salvataggio e caricamento di una partita	33
4.2.4 Reset della partita	34
4.2.6 La grafica	35
4.2.7 Deploy	36
5. Conclusione	36
Bibliografia Primaria	37

Bibliografia Secondaria 38

1. Introduzione

Le avventure di Pinocchio è una delle fiabe più conosciute al mondo. La sua popolarità è innegabile, ma anche sorprendente per certi versi. La storia di Carlo Collodi è riuscita ad entrare e consolidarsi nell'immaginario collettivo globale, impresa che poche altre opere sono riuscite a compiere. Non sorprende, quindi, che le vicende del burattino siano state analizzate da molti studiosi e sotto vari aspetti.

Pinocchio incuriosisce per la sua quasi magica resistenza nel tempo. Ancora oggi, infatti, il burattino toscano ispira nuove opere e storie, si ripresenta in nuove forme e ne vengono date nuove letture. *Pinocchio* affascina e ispira.

Ma perché?

Cosa ha portato *Le avventure di Pinocchio* a diventare il mito che conosciamo? E soprattutto cosa gli ha permesso di resistere fino ai giorni nostri?

L'obbiettivo della tesi è proprio quello di rispondere a queste domande. Si vuole, cioè, capire cosa ha reso Pinocchio il materiale flessibile e adattabile che ha permesso di vedere questa favola trasposta su media molto diversi fra loro. Gli studi in proposito sono frammentari e si concentrano spesso solo sull'origine della popolarità dell'opera. Quello che invece si punta qui ad evidenziare è l'adattabilità della storia di Collodi. Si vuole quindi dimostrare che la popolarità e la resilienza di Pinocchio nascono da una specifica caratteristica: la sua versatilità. Caratteristica che a sua volta è composta da molti tratti diversi, già messi in luce da altre analisi e studi.

Come dimostrazione pratica della versatilità di Pinocchio attraverso media molto diversi tra loro è stato ideato il progetto: *Pinocchio text adventure*. Ovvero la creazione di un videogioco del genere avventura testuale, basato sul testo originale di *Pinocchio*.

Allo stesso tempo la scelta della *text adventure* nasce dal voler prendere in considerazione questo genere di videogiochi. Infatti, le avventure testuali sono ad oggi considerate desuete nonostante siano un elemento importate della storia videoludica e continuano a essere create e a evolversi. C'è una discrepanza tra come il genere è percepito e la sua storia effettiva, che si palesa proprio dalla nascita di nuovi titoli del genere. Si vuole, quindi, indagare quale sia l'origine della resilienza di questo tipo di videogiochi. Infatti, il secondo obbiettivo della tesi è simile al primo: dimostrare

l'adattabilità delle *text adventures*. In particolar modo tenendo in considerazione come il significato del termine si è ampliato e come il genere si è evoluto.

Il progetto risulta essere una comunione di intenti: entrambi le analisi – quella su Pinocchio e quella sui librigame o *text adventures* – vogliono dimostrare la stessa cosa per ambiti diversi. Non solo, ma per fare ciò in entrambi i casi si vuole esplorare quale sono le caratteristiche che permettono la versatilità e come questa si manifesti.

Da una parte riprova dell'adattabilità di *Le avventure di Pinocchio*, dall'altra esempio di come le *text adventure* possano fungere da ponte tra narrativa e videogioco e la potenzialità di questa caratteristica.

2. Le avventure di Pinocchio

Il 7 Luglio 1881 sul “Giornale per bambini” viene pubblicato il primo capitolo che vede come protagonista uno dei più celebri burattini al mondo: Pinocchio.

Nato dalla penna di Carlo Collodi, pseudonimo dello scrittore e giornalista fiorentino Carlo Lorenzini, il burattino di legno da quel momento ha sempre goduto di una fiorente e prolifica fama. Un successo che ha influenzato la stesura della storia stessa regalando al mondo l’attuale *Le avventure di Pinocchio*.

Ad oggi il romanzo del burattino è tradotto in 260 lingue risultando il terzo libro più tradotto al mondo (Traducta, *I libri più tradotti al mondo*), e ha dato origine non solo a svariati adattamenti su media molto diversi, ma ha creato un vero e proprio filone di letteratura parallelo, le Pinocchiate, che spazia dal *retelling* ai seguiti che vedono come protagonista Pinocchio (cfr. paragrafo 2.3).

Il successo di Pinocchio è evidente: è difficile trovare qualcuno che non conosca questo celebre personaggio, tant’è che in molti si sono chiesti da dove nasca questa fama e soprattutto l’abilità di sdoppiarsi. Nel tempo sono state prese in considerazione varie cause alla base; tuttavia, è possibile evidenziare caratteristiche ricorrenti identificabili come concorrenti alla creazione del mito di Pinocchio.

In modo quasi unanime la critica concorda che l’analisi, in tutti i suoi aspetti, dell’opera di Collodi sia possibile soltanto considerando la sua particolare storia editoriale e la distinzione tra *Storia di un burattino* e *Le avventure di Pinocchio*.

2.1. Vicenda editoriale e struttura seriale

Pinocchio nasce in realtà come *Storia di un burattino*, un racconto a puntate sul “Giornale per bambini”. Questo fatto di solito è ignorato dai lettori comuni perché a partire dal 1883 uscì e venne pubblicizzata la versione unificata in formato romanzo proprio con il nome che è ad oggi conosciuto ovvero *Le avventure di Pinocchio*.

Le avventure di Pinocchio include al suo interno i primi quindici capitoli, che si concludono con un evento cruciale: la morte di Pinocchio per mano dei ladri. Questo episodio è altamente significativo perché determina una distinzione netta tra due parti.

Garroni nel suo *Pinocchio uno e bino* sottolinea la differenza tra i primi quindici capitoli e quelli che seguono distinguendoli con, rispettivamente, Pinocchio I e Pinocchio II, differenza riconosciuta dalla maggioranza della critica (Pezzini e Fabbri, 2002)

Per volontà dello scrittore, in realtà, sarebbe dovuto esistere un singolo Pinocchio. A testimoniarlo anche la mai pubblicata *moralité*¹ che andava a chiudere i quindici capitoli mettendo in luce, appunto, la morale e rendendo significativa la fine del burattino. Tuttavia, la morte del burattino non piacque al pubblico, che iniziò a chiedere un seguito; ciò, assieme alla pressione degli editori, portò Collodi a continuare la narrazione che però assunse una forma ben diversa.

Per Marco D'Angelo questa resurrezione è possibile grazie al carattere seriale di *Pinocchio*:

La potremmo definire 'Lazarite', ovvero sindrome di Lazzaro, singolare contagio che conferisce ai personaggi seriali salute cagionevole e vita tribolata. [...] Ma, ecco la componente miracolistica, se gli aficionados protestano, l'autore ci ripensa, l'editore fiuta l'affare, allora il personaggio – come nulla fosse – resuscita. (D'Angelo, 2002)

Questo fenomeno al tempo era ancora nuovo (cfr. paragrafo 2.2.3). È un elemento che fu indispensabile per la formazione del “nostro” Pinocchio e dimostra un fattore centrale per comprendere la malleabilità e la fama del burattino: ovvero la sua serialità non è casuale. Collodi nell'uccidere per la prima volta Pinocchio utilizza “una strategia consapevole”; con queste parole D'Angelo si riferisce alla consapevolezza dello scrittore di giocare con le aspettative del lettore. Per D'Angelo la suddivisione in “puntate” è una strategia discorsiva che influenza anche la ricezione-interpretazione (Bonanni, 2012). La prima morte di Pinocchio non fa eccezione: adattata allo stile seriale, presagisce sempre la possibilità di una nuova puntata e per questo ha autorizzato i lettori a chiedere di più.

Così, se da un lato il racconto dell'impiccagione descrive quanto di più terminativo la vita ci propone, dall'altro il suo formato materiale suggerisce – implicitamente – la possibilità di uno stato durativo (l'attesa di un'altra puntata) (D'Angelo, 2002)

¹Si riporta qui la morale soppressa: «Amici miei: avete dunque capito? Tenetevi lontani i cattivi compagni, e i libri cattivi: perché alla vostra età, un compagno cattivo o un libro cattivo possono esser molte volte cagione della vostra rovina.»

È possibile, quindi, affermare che effettivamente Pinocchio si sdoppi e risorga proprio grazie al suo carattere seriale.

2.1.1. Una storia in due parti

La fondamentale distinzione tra i due Pinocchi è più di una formalità e anzi si riflette in molteplici aspetti a partire dal formato. Se Pinocchio I è più vicino alla novella allora Pinocchio II, che lo include, può essere definito “romanzo”. Questa differenza si riflette nella struttura narrativa e sulle vicende che il burattino dovrà affrontare.

Nella storia sono sempre presenti una visione negativa della vita, sottolineando come questa sia crudele, e il ruolo ammonitore di Pinocchio (cfr. paragrafo 2.2.2.), ma questi due elementi sono dosati diversamente tra la prima e la seconda parte.

In *Storia di un burattino* gli elementi positivi e soprattutto educativi, generalmente intesi, sono scarsi (West, 2002): Pinocchio è un esempio da non seguire, con una fine già designata dall’inizio e la cui lotta nel mondo non ha mai avuto reale possibilità di essere vittoriosa. Completamente diverso l’approccio di *Le avventure di Pinocchio*: qui è evidente una volontà pedagogica, una spinta positiva e verso l’insegnamento, che quasi smorza la nota orrorifica.

Indicazione simbolica di questa differenza sono i due finali, quello della prima parte nel capitolo XV e quello “formale” nel capitolo XXXVI. Nel primo caso Pinocchio è destinato alla morte – quasi un contrappasso per i suoi errori – perché, non può cambiare e quindi può solo cessare di esistere. Nella seconda parte, per sopravvivere, la natura di Pinocchio deve mutare così che sia capace di trasformarsi e imparare (Bonanni, 2002). Diventare un “bravo ragazzo” comporta obbligatoriamente il cambiamento, solo così si impara la lezione. Qui emerge l’andamento del romanzo di formazione – appunto di trasformazione – che porta al finale dolce-amaro della mutazione ultima da burattino a umano.

Tuttavia, Collodi non poteva rinunciare all’aspetto gotico che permea il romanzo. Ecco che il finale “vero” si colora di connotati mortiferi, profondamenti legati al messaggio e alle tematiche del romanzo:

Di conseguenza, Pinocchio resiste a qualsiasi reale trasformazione narrativa. [...] Ma questa situazione di irrealtà, questa sua radicale negatività non può durare in eterno: e l'unica soluzione è quella di darsi la morte, di decidere di punto in bianco, senza alcuna motivazione intrinseca, di cambiare, di diventare un 'bambino normale', sostanzialmente di suicidarsi. (Marrone, 2002 p.260)

I temi della morte e della trasformazione, che in *Pinocchio* si intrecciano, sono la costola del romanzo e il vero punto di unione tra i due Pinocchi (cfr. paragrafo 2.2.1.), tanto simili quanto diversi.

2.2. Creazione del mito

La popolarità iniziale di *Pinocchio* ha giocato un ruolo importante nel suo affermarsi all'interno del canone letterario; questa fama è stata determinata soprattutto da un "mitismo" intrinseco, inteso come qualità mitica e non legata al genere letterario (Fabbri, 2002). Proprio da questa qualità è nato il mito di Pinocchio, e, come è tipico dei miti, questo si è reiterato nel tempo, affermandosi nell'immaginario comune. Infatti, ha originato traduzioni e opere derivate che spesso hanno concorso a ravvivare e maggiormente definire la "mitologia di *Le avventure di Pinocchio*"; un insieme di personaggi, linguaggio, atmosfera, temi e situazioni che sono stati ripresi e riproposti. La formazione di un mito o di un classico dipende, ovviamente, da vari fattori che molti studi hanno cercato di portare alla luce. Tuttavia, alcuni sono elementi costanti e possono essere ritrovati in *Pinocchio*.

2.2.1. Il Tema della mutazione e della morte

Il racconto di Pinocchio è un cammino di mutazione e morte. Questi due temi, persistenti e fondamentali tanto da fare da collante tra le due parti del romanzo, si intrecciano e sono sempre ben riconoscibili.

Quattro sono poi le metamorfosi a cui è soggetto Pinocchio: la nascita, la trasformazione da burattino in asino, quella da asino in burattino e infine quella in bambino per bene. (Consolo, 2012, p.410)

Queste quattro sono mutazioni fisiche evidenti, alcune delle quali comportano un ulteriore significato. Probabilmente, in questo senso, le più significative sono l'apparente morte del burattino al capitolo XV e l'ultima trasformazione in bambino "per bene".

Nel primo caso la trasformazione è fondamentale per comprendere come *Le avventure di Pinocchio* riesca a rimanere un romanzo coeso. La soluzione risiede nell'approccio dell'autore a queste due tematiche e al loro legame. Pinocchio I è immutabile e proprio per questo sarebbe costretto a morire impiccato; la sua sola speranza è cambiare. Questo avvenimento centrale diviene emblema di un motivo del romanzo: quello secondo cui la morte è un passaggio obbligatorio del processo di trasformazione. Il personaggio di Pinocchio I si trasforma e dà vita a Pinocchio II. È questo il ponte tematico e di senso tra le due parti che compatta la narrazione. Allo stesso tempo, segna il passaggio dalla "novella morale" al vero e proprio racconto di formazione. Soprattutto in quest'ultimo il ruolo del cambiamento è fondamentale: senza di esso Pinocchio non potrebbe imparare e quindi non potrebbe evolversi in un "bambino vero" (cfr. paragrafo 2.2.4.).

Il processo di trasformazione, quindi, non è indolore, bensì ogni mutazione comporta uno sdoppiamento (Bonanni, 2012); è un ciclo di morte e rinascita, la perdita di una parte di sé per una nuova forma.

Di questo è simbolo l'ultima trasformazione che Pinocchio affronta: quella in "bravo ragazzo". Rispetto ad altre mutazioni questa è irreversibile. Pinocchio perde, così, la spensieratezza e la libertà che possedeva da essere ibrido, tra l'umano e il vegetale. Il tutto per omologarsi al ruolo del "bravo bambino". Anche se necessario per sopravvivere, è un atto puramente volontario, per questo Gianfranco Marrone fa notare come possa benissimo essere assimilabile ad un suicidio.

Alla fine, Pinocchio si suicida decidendo di fare tutte quelle cose che aveva sempre odiato. (Marrone, 2002, p.256)

È interessante notare come questi due temi siano, per così dire, “primordiali” o “ricorrenti”, legati alla natura intrinseca dell’uomo e della sua esperienza². Non a caso sono spesso alla base, come tema centrale della narrazione, della favola e del mito. Tant’è che Pinocchio può essere visto come rappresentate di un principio univoco, quello della trasformazione universale quale “condizione come quella più vera di tutte le cose” (Grilli, 2016). Viene, quindi, data una visione del mondo – per Collodi basata sul principio della trasformazione – esattamente come è frequente in un tipo di narrazione mitica o favolistica.

Questo filone tematico, quindi, ha una doppia importanza: l’essere il legante elastico che tiene insieme il romanzo e l’essere qualcosa di universale, ovvero di comprensibile e sentito da chiunque indipendentemente dalla provenienza.

2.2.2. Narrazione archetipica e mito

Uno dei motivi per cui *Pinocchio* è riuscito ad affermarsi nell’immaginario collettivo va ricercato nel suo utilizzo unico di elementi riconducibili a una “dimensione mitico-simbolica” (Grilli, 2016): tematiche, strutture e archetipi definibili universali e che, per questo, toccano il pubblico indipendentemente dalle sue origini, raggiungendo “lo spirito umano”.

È questa dimensione a permettere infinite interpretazioni e riletture che perpetuano la storia e la rendono mito. Proprio tramite l’analisi di queste espressioni delle “caratteristiche mitiche” possiamo renderci conto della presenza di queste caratteristiche e, quindi, della creazione del mito. È possibile tracciare un parallelismo tra le “reincarnazioni” della storia e il percorso di metamorfosi del burattino, in quanto il mito crea ma allo stesso tempo è alimentato da queste opere.

Quando si traduce Pinocchio, infatti, si arricchisce la mitologia della lingua d’arrivo, ma si arricchisce probabilmente anche la mitologia di Pinocchio stesso. (Fabbri, 2002, p.282)

² Sono stati svolti molti studi sulla ricorrenza dei miti, notevole è lo studio sul mito dell’antropologo Lévi-Strauss che identificando i così detti “mitemi” voleva mettere in luce come alla base dei vari miti vi fosse un’unità minima di pensiero, legata allo spirito umano.

Molti elementi di *Le avventure di Pinocchio* possono essere ricondotti al mondo del mito: ad esempio Geppetto che è “caricatura del demiurgo di ascendenza mitica e biblica” (Bonanni, 2012).

Lo stesso Pinocchio, per l’ambiguità che lo caratterizza, può essere interpretato come un insieme di diverse figure archetipiche: quella di eroe, di antieroe e di viaggiatore errante (Catelli e Scattina, 2017).

L’immagine eroica di Pinocchio è stata riconosciuta da molti studiosi tramite i suoi tre tratti principali: “senso della socialità, coraggio e bontà, tutte iscritte nel suo codice genetico di eroe” (Consolo, 2012).

Tuttavia, considerando solo Pinocchio I³, si può vedere il protagonista come antieroe; il suo destino è già segnato (la morte) e il suo personaggio è un esempio negativo, un antimodello, fortemente legato al tono moralistico inizialmente pensato da Collodi.

Invece, facendo riferimento più diretto ai modelli mitologici, è stato spesso visto in Pinocchio il tipo del *trickster*. Comune a tutte le culture, è un personaggio per così dire “affamato e bugiardo” (Grilli, 2016) – caratteristiche che ben descrivono il personaggio di Pinocchio (cfr. Paragrafo 2.2.3.) – e spesso associato all’ingannatore e soprattutto a colui che agisce al di fuori delle norme sociali. Alcune sue incarnazioni famose sono: Loki nella mitologia norrena, Ermes nella mitologia greca e Gilgamesh del mito sumero. Pinocchio, che richiama perfettamente uno degli appellativi del *trickster*, “il briccone divino”, è una delle incarnazioni di questo archetipo.

Il *trickster* è spesso simbolo di rinnovamento in quanto ponte tra la società e il non convenzionale. Inoltre, è frequentemente affiancato al simbolo del doppio che il burattino, con la sua natura in bilico tra quella umana e vegetale, incorpora perfettamente. Non è un caso che la sua morte sia sempre emblematica della perdita della sua caratteristica ambiguità e libertà, in quanto diventare un “bambino per bene” lo rende parte della società.

Va notato che la natura ibrida di Pinocchio, sempre tesa fra natura e cultura, è un altro segno evidente della sua caratura mitologica. (Cervini, 2020)

³ Si fa qui riferimento sempre alla divisione ipotizzata da Garroni in “*Pinocchio uno e bino*” in cui Pinocchio I è solamente “La storia di un burattino” che si chiude con il capitolo XV

È interessante notare che è proprio questa sua ambiguità e questa sua pulsione alla trasgressione che lo hanno reso un'icona. Pinocchio è simbolo universale dell'infanzia (Bonanni, 2012); il suo lato di burattino lo allontana dal mondo degli adulti e lo avvicina a quello dei bambini, spesso considerati “non completamente adulti” come Pinocchio non è completamente umano.

Oltre ai molti elementi che rimandano al mito, è innegabile l'influenza fiabesca (cfr. paragrafo 2.2.4.). Questi generi narrativi, benché diversi fra loro, in virtù della loro origine antica e orale, hanno molti tratti in comune tra cui: l'archetipo dell'eroe e, ancora più importante, la trasformazione tramite magia. Nonostante quest'ultima sia presente anche nel mito, quella di Pinocchio si avvicina maggiormente alla fiaba. La sua prima trasformazione da pezzo di legno a burattino ne è la prova. Geppetto non dà vita al burattino, Pinocchio è già vivo prima che venga inciso il legno. È una vitalità che lo rende già in parte umano; infatti, Pinocchio nasce già con l'intelletto di un ragazzo, cosa che rappresenta un ulteriore topos fiabesco.⁴

In *Pinocchio* si ritrova la vena moralistica e satirica della fiaba, che si fonde a una visione sulla natura del mondo, elemento che invece ha radici nel mito. L'influenza del mito e della fiaba sta proprio in questo, nell'idea di trasmettere una conoscenza basilare che descrive il mondo, ed è ciò che è percepito dal lettore tramite *Pinocchio*.

2.2.3. L'innovazione

Il romanzo moderno è uno dei generi letterari centrali nel corso del diciannovesimo secolo.⁵ In particolare, dalla seconda metà del secolo si affermò il fenomeno letterario del romanzo d'appendice, tipologia di romanzo in cui la narrazione veniva serializzata,

⁴ Si fa qui riferimento a Bonanni 2012, in particolare:

“La strabiliante precocità di Pinocchio, che mentre ancora sta nascendo si comporta come un bambino cresciuto, può essere letta come una nuova versione del vecchio topos, descritto da Curtius, del puer senex, in cui un giovane possiede la saggezza di un vecchio, tanto che un bambino appena nato può parlare o agire come un adulto, rivelando così fin dalla nascita il suo destino di eroe.” Proprio per questo la funzione di “demiurgo” di Geppetto viene fortemente attutita, Geppetto non crea nulla semplicemente da mobilità a Pinocchio.”

⁵ Importante notare la connotazione “moderno”, infatti è difficile stabilire origine e caratteristiche del romanzo genericamente parlando. Tuttavia, è innegabile che a livello di struttura, temi e personaggi tra '700 e '800 ci fu un cambiamento che determinò i canoni da cui si è sviluppato il romanzo contemporaneo. (Per approfondire si faccia riferimento a Vronsky, *Il romanzo d'appendice e la letteratura dell'Ottocento*)

ovvero divisa in puntate, pubblicate su giornali e riviste. Si annoverano molti romanzi e autori famosi che furono pubblicati e pubblicarono a puntate: *Le avventure di Sherlock Holmes* di Artur Conan Doyle, *I miserabili* di Victor Hugo e i romanzi di Emilio Salgari. In questa lista rientra anche *Storia di un burattino* di Collodi. Contrariamente a tutte le aspettative dello scrittore, le vicende di Pinocchio ebbero un impatto enorme sulla letteratura italiana e in particolare su quella d'appendice. Infatti, una prima inaspettata e involontaria innovazione di Collodi, dovuta al suo successo, fu quella di associare il romanzo d'appendice al genere per ragazzi e aprire così le porte a molti altri autori.

La natura di romanzo d'appendice influenzò fortemente la scrittura di Collodi. Un primo esempio di questo è la scansione irregolare dell'andamento delle puntate, dovuto al lavoro dell'apparato editoriale per trasformare i capitoli in puntate (D'Angelo, 2002). Proprio grazie al successo che *Pinocchio* ebbe è possibile definirlo uno dei punti di riferimento del tempo in Italia per quanto riguarda la narrazione seriale. Questo perché Collodi utilizzò vere e proprie strategie seriali, al tempo ancora nuove, in quanto consapevole di dover continuamente attirare l'attenzione dei lettori a ogni nuova puntata. Un esempio di queste strategie è il fatto che Pinocchio è uno dei primi affetti da "lazzarite": quel fenomeno, così definito da Marco D'Angelo, per cui un personaggio viene fatto resuscitare sfruttando il fatto che il pubblico attende la continuazione della narrazione nella puntata successiva. Vi sono, poi, stratagemmi per stimolare l'attenzione, come ad esempio la chiamata diretta al lettore che troviamo fin dall'incipit:

“— C'era una volta...

— Un re! — diranno subito i miei piccoli lettori.

— No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno.”

(Carlo Collodi, incipit de LADP⁶ Edizione Critica edita dalla Fondazione Nazionale Carlo Collodi 1983)

Altre strategie sono utilizzate con l'intento di facilitare la lettura del capitolo. Un caso particolare sono i titoli, che fungono da sommari introduttivi e nelle mani di Collodi diventano strumenti complessi (Peluffo, 2017/18): non sono semplici decorazioni al

⁶ LVDP, abbreviazione per *Le avventure di Pinocchio*

testo ma mettono in luce elementi ritenuti significativi dallo scrittore aprendo un dialogo indiretto con il lettore, ad esempio giocano con la *suspence*.

L'innovazione di *Le avventure di Pinocchio* non si limita ad un singolo ambito.

Calvino, ad esempio, lo definì “il primo esempio italiano di letteratura gotica, un'opera di vagabondaggio e di fame, di locande mal frequentate, sbirri e forche, che andrebbe accostata alla letteratura di Hoffmann o di Poe.” (Catelli e Scattina 2017). Definizione possibile grazie alla forte e cupa nota realistica, tipica del romanzo dell'epoca, unita però a elementi fiabeschi. Per questo Giulio Ferroni ha definito la cifra stilistica dell'autore “realismo fantastico” (Ricciardi, 2020).

Anche il racconto in sé è un ibrido: dalla fiaba prende il fantastico, parte integrante del mondo, ma applicato a un contesto riconoscibile non solo geograficamente, perché riconducibile alla Toscana, ma anche a livello socio-culturale:

(contesto) esso diventa in fondo il mondo sociale nella sua forma più elementare che è anche la più archetipica, per cui il lettore italiano o toscano può riconoscerlo come parte della propria storia, topografia e antropologia, ma anche l'eventuale lettore di un villaggio africano o siberiano può sentire che gli appartiene. (Grilli, 2016)

Le avventure di Pinocchio è un romanzo che fa uso delle strutture della fiaba diventando così romanzo fiabesco in cui il meraviglioso si fonde con il realismo (Bonanni, 2012).

2.2.4. Tra novella, fiaba e romanzo di formazione

Pinocchio riprende elementi della fiaba ma sarebbe impreciso definirlo come tale. Intanto, Collodi si rifà ad un tipo specifico di fiaba, come segnala lui stesso nell'incipit, affermando che non ci saranno re nella storia. Nello specifico, è stata riscontrata una somiglianza con i *contes de fées* francesi e in particolare con *Petit Poucet* di Perrault (Bonanni, 2012b). Questa ispirazione è certa, in quanto Collodi aveva tradotto e portato in Italia queste favole (Bonanni 2012).

Tuttavia, Collodi decide di utilizzare il genere del romanzo, in particolare per *Le avventure di Pinocchio*. Per questo la definizione migliore rimane romanzo fiabesco.

La scelta del romanzo non è casuale ed è fortemente legata agli intenti dello scrittore e al suo contesto storico-sociale.

Collodi scrive a seguito dell'unificazione italiana, un periodo in cui “il nuovo Stato uscito dal Risorgimento aveva bisogno di bravi italiani” (Feltri, 2012); nonostante in parte lo scrittore abbracci questo intento educativo, allo stesso tempo era anche diffidente verso la pedagogia pura perché spaventato che potesse minare l'individualità e la libertà personale (West, 2002). Questa contraddizione, tra esigenza di conformità e volontà di trasgressione, è viva in *Pinocchio* e si esprime soprattutto nella seconda parte della narrazione. Il personaggio del grillo parlante ha un valore simbolico, è la “pedagogia grigia” (Ricciardi, 2020) che Pinocchio cerca di evitare fuggendo verso la libertà.

Il messaggio pedagogico è, quindi, anche ideologico. Tuttavia, proprio in virtù di questa contraddizione, si tratta di un messaggio moderato, che vuole supportare il nuovo stato e non andare contro le sue istituzioni. È una narrazione fortemente laica e con una notevole dose di utilitarismo pratico (Feltri, 2012). Infatti, Collodi utilizza il fantastico per le proprie esigenze educative e critiche.

Collodi addomestica le fantasticherie senza tempo della fiaba per adeguarle alla società italiana contemporanea, con uno scivolamento del fiabesco verso il realismo del romanzo. (Bonanni 2012b)

Vi è un terzo genere letterario che ha almeno influenzato la stesura di *Pinocchio*: la novella. Si vede in alcune caratteristiche: la scelta di un'ambientazione rurale e vera, la brevità sia fisica che temporale e la finitezza di *Pinocchio I*⁷ e il carattere ibrido e sperimentale del racconto.

⁷ Dato che con *Pinocchio I* ci si riferisce a “*Storia di un burattino*”, quindi fino al capitolo quindici, è possibile considerarlo completo con la morte del burattino.

2.3. Pinocchio universale

Pinocchio, nella sua natura di mito, ha generato numerose traduzioni e opere derivate, oltre ad una produzione notevole di operazioni di lettura e d'interpretazione e di commento.

In particolare, è centrale il fenomeno delle “pinocchiate”, cioè l'insieme di rifacimenti letterari derivati dall'opera originale. A causa del vasto numero di opere derivate, i modi in cui la mitologia di *Pinocchio* è stata rielaborata sono davvero molti: dalla ripresa del singolo protagonista con le sue caratteristiche a cambi di ambientazione. Spesso l'intento è quello di modernizzare o rinnovare la storia originale, magari tramite un'ibridazione di generi.

Così si entra nel campo delle *riprese che usano*; opere in cui – spesso – il Pinocchio originale serve come pre-testo a infinite ibridazioni narrative. (D'Angelo, 2002)

Così come il “mitismo” in Pinocchio lo spinge a riproporsi nel tempo, allo stesso modo fa sì che si tenti una modernizzazione della storia. Questa operazione passa tramite media diversi, cosa che dimostra l'adattabilità e la transmedialità della storia originale.

2.3.1 Le Pinocchiate

Il fenomeno letterario delle “Pinocchiate” ebbe inizio presto, addirittura già nel 1893 con *Il figlio di Pinocchio* di Oreste Boni (Peluffo, 2017/18). Nonostante la vicinanza temporale con l'opera originale, una delle caratteristiche principali delle pinocchiate è proprio una certa dose di attualizzazione, possibile grazie anche alla dimensione simbolica di Pinocchio, facilmente riconvertibile e interpretabile.

Sono, però, opere dalla vita breve: sia come titoli sia come sottogenere sono comunemente sconosciute e dimenticate. Effetto dovuto ad un invecchiamento precoce in quanto opere fortemente legate al tempo in cui sono state scritte. È il forte processo di attualizzazione a determinare nelle pinocchiate una perdita di interesse da parte del pubblico. Spesso il centro di interesse è solo il burattino, Pinocchio, usato come

emblema per le sue caratteristiche e piegato alle necessità del messaggio che si vuole trasmettere.

Nelle ‘pinocchiate’ il burattino è isolato dall’opera fonte di cui però, di volta in volta e in base alla necessità dell’opera, mantiene alcuni temi e figure. (Peluffo, 2017/18)

La storia originale, quindi, subisce un cambiamento più radicale e profondo, quella che Peluffo chiama transvalutazione. Nella sua natura di mito *Pinocchio* può essere riadattato ad un concetto o deformato accentuando una sua caratteristica. Un esempio lampante sono le “pinocchiate fasciste”, prodotte, appunto, nel periodo del fascismo a puro scopo propagandistico. Qui a prevalere è l’italianità dell’opera e il messaggio pedagogico del “diventare un bravo bambino”, spesso stravolto dall’ideologia.

Quello delle pinocchiate è un fenomeno raro e affascinante perché dimostra l’attrattiva e la flessibilità della storia originale, tanto da poter essere paragonata ad altre opere famose e influenti come *Alice nel paese delle meraviglie* di Lewis Carroll.

2.3.2 Opere derivate e rivisitazioni

Non vi è un media in cui il personaggio di Pinocchio, con la sua mitologia, non sia stato in qualche maniera trasposto. Per fama spiccano i film, mentre molto copiosa è la produzione di edizioni illustrate.⁸

Quest’ultimo dato è interessante in quanto rimanda alle illustrazioni originali: fin dalla prima edizione *Pinocchio* non è stato solo testo ma ha aggiunto un ulteriore livello di lettura e scansione del ritmo della narrazione tramite il disegno. Quindi, fin dalla nascita di *Pinocchio* vi è stata una tendenza al transmediale.

Tuttavia, complice la fama e altri fattori socioculturali, è stato proprio il cinema, e quello d’animazione in particolare, a lasciare un segno indelebile su *Pinocchio*.

La prima trasposizione cinematografica dell’opera di Collodi è il film diretto da Giulio Antamoro nel 1911 (Peluffo, 2017/18). Si tratta di uno dei primi lungometraggi italiani,

⁸ Vi sono stati molti disegnatori che nel tempo hanno illustrato Pinocchio, sia in nuove edizioni sia in riadattamenti, ma è interessante notare che questo fenomeno non si ferma alle illustrazioni all’interno dei libri ma nel tempo si è espanso a illustratori indipendenti fino ad atterrare nel mondo del fumetto.

cosa che mette in luce come *Pinocchio* fosse già un classico, tanto da essere tra i primi materiali utilizzati nel nuovo medium che era il cinema.

La trasposizione più famosa si avrà nel 1940 grazie alla Disney. Sono, però, molte le differenze con l'opera originale: i tratti gotici vengono appiattiti, la fatina è davvero buona e non più ambigua, il naso che si allunga diviene un tratto caratteristico del burattino⁹ e si perdono molti elementi della sua "italianità" a partire dai vestiti, qui in stile tirolese. Solo apparentemente sono cambiamenti superficiali, in realtà hanno radici profonde nell'ideologia americana su cui la storia viene piegata e il cui effetto è perdurato tanto da condizionare l'immaginario universale del burattino.

[...] Adattandolo ad un sistema di valori dominato dall'ideologia pienamente americana di un miglioramento realizzabile nell'individuo attraverso il self-help con possibile successiva ricaduta positiva sulla società, rimane intatto quello che di Pinocchio è il tratto essenziale: le sue caratteristiche eroiche (Consolo, 2012)

Oltre ai numerosi adattamenti cinematografici - l'ultimo è solo del 2019¹⁰ - sono stati fatti molti adattamenti seriali: sia serie televisive come *Le avventure di Pinocchio* di Luigi Comencini del 1972 sia serie animate, come ad esempio, sempre del 1972, *Le nuove avventure di Pinocchio* della Tatsunoko Production.

La maggioranza di queste opere segue in qualche modo le vicende originali o ne imita la struttura, ma, con il tempo, i riferimenti si sono spostati incentrandosi sul personaggio del burattino, come fosse portatore dell'immaginario. È il caso di *Shrek* della DreamWorks (2001) in cui si gioca proprio sui tratti presi dall'immaginario disneyano¹¹. Altro esempio contemporaneo è la serie tv *C'era una volta* (2018); qui è presente solo la figura di Geppetto e il suo burattino scapestrato, senza alcun altro accenno alla storia originale.

⁹ Infatti, all'interno dell'opera originale il naso di Pinocchio cresce quando mente soltanto in un'occasione, ovvero dopo essere stata salvato dalla fatina a seguito della sua presunta morte impiccato alla quercia.

¹⁰ Ovvero "Pinocchio" di Matteo Garrone

¹¹ Il film gioca molto sulla caratteristica del naso che si allunga quando Pinocchio mente. Questo evento nella storia originale accade in un singolo capitolo, mentre era centrale nel film Disney da cui riprende anche l'aspetto.

Infine, è bene ricordare l'influenza, anche dichiarata, dell'opera di Collodi su altre senza riferimenti concreti all'immaginario di *Pinocchio*. Si tratta spesso di una vicinanza tematica o concettuale: *Astro boy* di Osamu Tezuka e *A.I. - Intelligenza artificiale* (2001) di Steven Spielberg, riflettono sulla natura ibrida del burattino attraverso la figura del robot. Esistono poi casi in cui *Pinocchio* si presenta solo sottoforma di citazione, per esplicitare un concetto o come esempio.

3. I librigame, text adventures e narrazione digitale

Con librogame si intende una narrazione non lineare in cui per ogni bivio il lettore deve fare scelte che condizionano lo svolgimento e il finale della storia. Si tratta a tutti gli effetti di una narrazione interattiva. Nonostante siano relativamente recenti, i librogame hanno avuto un periodo di diffusione abbastanza breve e sono caduti velocemente nel dimenticatoio a causa dell'avanzamento tecnologico. Tuttavia, fu proprio la loro componente interattiva che permise di salvarli in una nuova forma che sfrutta il computer: le avventure testuali. In inglese conosciute come *interactive fiction* o semplicemente *text adventures*, le avventure testuali possono essere considerate sia videogiochi sia lavori letterari.

In realtà, questa nuova forma molto spesso ricalca quasi completamente il librogame presentandosi come una sua versione digitale. La vera differenza tra i librogame e le avventure testuali risiede nell'efficienza e nelle possibilità che la tecnologia permette: aggiunta di contenuti, di possibili modalità di gioco e di interattività. Questo fa delle *text adventures* la perfetta combinazione tra letteratura e tecnologia, che ad oggi può riservare sorprese.

3.1. Storia e pietre miliari

I librogame sono un genere relativamente recente. I diretti predecessori, semplici racconti a bivi, risalgono solo agli anni Cinquanta: si trattava di racconti interattivi a scopo educativo ma proprio per questo lontani ancora dal librogame moderno. Per il formato conosciuto oggi si deve aspettare il 1976 con *Sugarcane Island* di Edward Packard, un

testo di un centinaio di pagine destinato ai bambini (Fontana, 2021). È interessante notare che Packard scrisse il racconto già nel 1969, periodo di grande sperimentazione in questo ambito.

Proprio nello stesso periodo nascono le avventure testuali. Il loro sviluppo è parallelo a quello dei librigame tant'è che la prima *text adventure*, *Colossal Cave Adventure* di Will Crowther, esce nel 1976.

Entrambi questi fenomeni arrivano in ritardo in Italia, nel 1982 con la traduzione di *Sugarcane Island*, il cui titolo divenne *Avventure nell'Isola* (Dettole, 2019). Alla grande diffusione di questi fenomeni per tutto il decennio si aggiunge il successo del gioco di ruolo con *Dungeons and Dragons*.

Dall'unione di queste due novità, i librigame e i giochi di ruolo, proprio nell'82 nasce *The Warlock of Firetop Mountain* dalla mente dei due *game designer* Steve Jackson e Ian Livingstone, che fondono così la narrazione a bivi con le dinamiche dei giochi di ruolo e aprono la strada a molte altre storie del genere (Fontana, 2021).

Una di queste storie fu la saga di *Lupo solitario* di Joe Dever. Una saga fondamentale perché da una parte è simbolo di questa nuova tipologia di racconti, dall'altra, con l'ultimo volume del 1998, ne segna il definitivo declino.

La popolarità dei librigame fu breve e venne stroncata da una varietà di fattori su cui ancora si dibatte; tuttavia, sicuramente i videogiochi moderni ebbero un ruolo nel declino dei librigame.

Le avventure testuali si svilupparono nello stesso periodo dei librigames e possono essere considerati una loro trasposizione digitale. Tuttavia, se la loro semplicità fu uno dei motivi per cui furono tra i primi videogiochi, allo stesso tempo ne segnò un momentaneo declino (cfr. paragrafo 3.2.); rispetto ai videogiochi che si stavano sviluppando erano troppo semplici essendo praticamente senza grafica e spesso con meccaniche limitate.

Se i librigame hanno subito quasi un'estinzione e solo negli ultimi anni sono riusciti a ritagliarsi nuovamente un posto nel mercato, lo stesso non si può dire per le avventure testuali. Queste sono sopravvissute in due modi: nel mondo dei giochi amatoriali, perché facili da realizzare, o dando vita a nuovi generi di videogiochi come le avventure grafiche, *visual novels* e i giochi "punta e clicca".

A fine degli anni Dieci del duemila, con l'evoluzione tecnologica e soprattutto l'avvento delle app su smartphone, vi fu una breve ma importante rinascita per le *text adventures* (Hindy, 2021). Un ruolo importante lo ebbe una serie di videogiochi fortemente incentrati sulla trama e con un sistema di scelte; in questo senso, vale la pena di ricordare *Mass Effect* della BioWar. Quello delle avventure testuali è stato un risorgimento breve ma significativo che ridiede impulso ad un genere dimenticato ma ancora con possibilità di evoluzione (cfr. paragrafo 3.4.).

Infine, va notato che contemporaneamente una delle evoluzioni delle *text adventures* subisce un vero e proprio rinnovamento; si tratta delle avventure grafiche. Il risultato di questo rinnovamento sono stati videogiochi di successo quali *Life is strange* della Dontnod Entertainment e *Detroit: Become Human* della Quantic Dream, che ancora facilmente rimandano alle avventure testuali e ai librigame.

3.2. Meccaniche e caratteristiche

Sia a livello storico che di modalità di gioco, i librigame sono la base su cui è stata creata una sostanziosa fetta della produzione videoludica. Con il tempo sono state aggiunte nuove dinamiche di gioco nel tentativo di aumentare l'interattività tra il lettore-giocatore e il mezzo.

Generalmente si riconoscono quattro tipologie rispetto alla modalità di gioco (Fontana, 2021):

- Librigioco a bivi: basati solamente sulla possibilità di fare scelte, solitamente queste portano a finali diversi.
- Librigiochi a “sfide”: presentano un sistema di combattimento e un elemento di casualità solitamente stabilito tramite il lancio di un dado. Il giocatore si trova davanti un ostacolo o appunto una sfida che può essere superata in base alle scelte fatte oppure ad altri elementi.
- Librigioco “gioco di ruolo”: possono essere visti come GDR in solitaria e pertanto presentano una serie di regole, ad esempio riguardanti la creazione del proprio personaggio. Spesso ha elementi del tipo a “sfide”.

- Escapebook: la trama qui è un pretesto per risolvere un enigma o una serie di enigmi.

La modalità base è la scelta a bivi: ogni scelta rimanda a una determinata pagina o paragrafo e rispetto alle scelte fatte si avranno finali diversi. Il sistema di gioco può essere reso più complesso aggiungendo più scelte oppure altri meccanismi: ad esempio, la creazione del personaggio con varie abilità che hanno impatto sulla storia.

Al fine di decidere le modalità di gioco è necessario stabilire dall'inizio quanto spazio dare alla componente ludica e a quella narrativa (Dettole, 2019). In questo senso, è importante anche il numero di scelte e possibilità, che devono essere ben bilanciate per mantenere l'attenzione del giocatore. Infatti, è al fine di rendere il gioco più stimolante e coinvolgente che spesso vengono aggiunte attività supplementari.

Tuttavia, i librigame rimangono libri; la componente fondamentale è il testo e, infatti, spesso manca completamente la grafica. L'importanza della grafica e delle animazioni non è da sottovalutare: in parte è stata la diffusione del videogioco, tipicamente medium visivo, a far scemare la fama dei librigame e delle *text adventures*. Un esempio di quanto sia importante la grafica lo si vede nelle *visual novels*: sono a tutt'oggi una grossa fetta del mercato videoludico giapponese (De Lise, 2020) nonostante, per lo più, siano text-adventure con l'aggiunta di un'interfaccia grafica¹².

L'esempio delle *visual novels* è importante perché spesso ricadono sotto il termine "*text adventure*". Ad oggi, questo termine è più un ombrello per vari tipi di videogiochi in cui il testo è la parte dominante (Wikipedia, *Interactive fiction*), può quindi esserci anche l'elemento grafico che mancava in passato.

La semplicità del "solo testo" dei librigame li rende particolarmente versatili e malleabili, per questo è stato facile adattarli alla nuova tecnologia dell'elettronica.

¹² Come i librigames, ma in quantità maggiore, le visual novel possono avere una vasta quantità di funzionalità aggiuntive e obiettivi diversi, tanto da creare varie sotto tipologie specifiche del genere. (Wikipedia, *Visual novel*)

3.3. Avventura testuale: sintesi tra tecnologia e letteratura

Per molti versi, si può ipotizzare che la breve fama dei librigame sia dovuta ad un ritardo nella loro creazione. Infatti, il loro anno di nascita “ufficiale” corrisponde all’arrivo degli *home computer*. Con questa nuova tecnologia¹³ si aprì un’epoca all’insegna dell’elettronica che rese i librigame già obsoleti dagli anni Novanta, perché l’alternativa digitale venne creata parallelamente: ovvero le avventure testuali.

Tuttavia, sono molti i punti di contatto tra i librigame e la dimensione informatica e digitale; la stessa costruzione a bivi può essere vista come un albero, concetto basilare nell’informatica. Inoltre, già dai primi del Novecento si pensò al racconto “a bivi” in un linguaggio differente: quello ipertestuale (Dettole, 2019), concetto fondamentale nell’internet di oggi. Non sorprende quindi che i librigame siano stati trasformati velocemente e con facilità in videogioco. Per questo le avventure testuali possono essere viste come la sintesi quasi perfetta tra letteratura e tecnologia digitale.

Tuttavia, il supporto non è neutro, ovvero comporta delle conseguenze e dei cambiamenti. C’è un’ottimizzazione del meccanismo base grazie all’idea dell’ipertesto: i link e l’automatizzazione del passaggio tra scene rende più agevole il sistema a bivi, che risultava a tratti macchinoso nel formato cartaceo. Vi è un’ottimizzazione anche per i meccanismi aggiunti, anche già presenti nei librigame; ad esempio, una mappa, le caratteristiche del personaggio o un inventario. Non solo questi elementi sono più facili da usare e visualizzare, ma spesso sono interattivi e hanno aspetti che prima non avevano, come audio e video. Inoltre, possono essere aggiunti molti più meccanismi e questi possono essere molto più vari. L’esempio più semplice è il livello di complessità che il sistema “scelta-effetto” raggiunge: una scelta può innescare, molto più avanti, un cambio radicale nella storia, grazie al fatto che il computer la registra.

Vi sono quindi migliorie all’aspetto pratico e grafico e alle possibilità di coinvolgimento. Ci si sgancia dalle limitazioni del mezzo cartaceo senza abbandonarne l’essenza. Spesso, è proprio una narrazione buona o innovativa a far interessare alle *text adventures* che altrimenti rimarrebbero ignorate.

¹³ In particolare, grazie ai *personal computer* moderni introdotti nel 1981 grazie agli IBM

3.4. Nuove forme di narrazione, app ed evoluzione tecnologica

I librigame puntano all'interattività tra il mezzo – indirettamente la storia – e il lettore-giocatore. Per gli anni in cui furono creati i librigame, l'idea di influenzare una narrazione o un contenuto non era affatto scontata come invece è ora. Oggi il concetto di interattività è profondamente legato alla tecnologia: non sorprende, quindi, che il passaggio da librigame al digitale *text adventures* sia stato immediato.

L'evoluzione delle *text adventures* è interessante perché va di pari passo con l'evoluzione dei videogiochi e della tecnologia, a loro volta profondamente connessi. Infatti, solo con l'evoluzione della tecnologia è stato possibile un'ottimizzazione e miglioramento dei videogiochi. Il percorso aperto dai librigames e dalle avventure testuali si basa sull'idea di “costruire la propria storia” ed è ancora aperto e particolarmente prolifico.

In una forma più distante, questo concetto si ripresenta tramite i giochi open word: l'idea è quella di dare al giocatore un vero e proprio mondo da esplorare. La storia non è più solo interattiva ma è l'utente stesso a crearla. Questa è la via che sta portando sempre più verso i “mondi virtuali”.

Una discendenza delle *text adventures* è nata, invece, con la breve rinascita che questo genere ebbe intorno al 2010. Grazie allo sviluppo delle applicazioni per *smartphone*, ed in particolare di quelle assimilabili a videogiochi, le *text adventures* trovarono un loro spazio. Il genere subì un rinnovamento e un adattamento al nuovo mezzo, lo *smartphone*.

Il cambiamento principale riguardò la maniera in cui la storia veniva raccontata, non più sotto forma di libro ma di messaggi. Ciò permise anche una maggiore immersione e immediatezza della storia. Quest'ultimo elemento si allinea, inoltre, con l'evoluzione della comunicazione dei nuovi media, sempre più orientata alle immagini e al poco testo. Il nuovo sistema più discorsivo si ispira ai primi esempi di avventure testuali e alle *visual novels*. Questa nuova forma delle *text adventures* ha incontrato le *visual novels* nel 2016 con un videogioco che ha avuto particolarmente successo: *Mystic Messenger*. Il sistema di gioco si basa su una serie di chat a orari pre-impostati che si aprono in tempo

reale ed è accompagnato da una serie di attività aggiuntive, tra cui chiamate ed email, oltre che a scene in pieno stile *visual novel*, che determinano il finale

Inoltre, *Mystic Messenger* rientra in un vero e proprio nuovo sottogenere che si è venuto a creare durante questa rinascita: il *lost phone* (Hindy, 2021). Il concept è quello per cui il giocatore trova un telefono e deve capire cosa è successo al proprietario. Molto spesso, infatti, il gioco imita un cellulare a livello grafico e di funzionalità basilari.

Quindi, da una parte le *text adventures* hanno avuto un'evoluzione lineare adattandosi ai nuovi mezzi e creando nuove forme di narrativa; dall'altra hanno aperto una strada ancora in sviluppo sull'idea della narrazione personalizzata sull'utente.

4. Pinocchio text adventure

Il progetto vuole mettere in luce sia la flessibilità dei *Pinocchio* sia le possibilità delle *text adventure*. Da una parte, quindi, si vuole dimostrare che il racconto di Collodi può essere trasposto, anche senza particolari cambiamenti, in una forma interattiva. Dall'altra, invece, si vuole creare una *text adventure* basata sul romanzo classico così da mostrare le possibilità del mezzo anche nella loro versione più semplice.

4.1. Da libro a videogioco

L'operazione principale del progetto è quella dell'adattamento del romanzo in videogioco. Per raggiungere questo obiettivo è necessaria una serie di operazioni che possono essere divise in tre passaggi principali:

1. Lettura, analisi e sezionamento del testo originale
2. Creazione e implementazione del sistema di bivi
3. Riscrittura del testo, delle scelte e aggiunta dei finali

4.1.1 Lettura, analisi e sezionamento del testo originale

La prima operazione riguarda il testo originale e ha come obiettivo quello di renderlo maneggiabile per trasformarlo in *text adventure*.

La versione del romanzo su cui si è lavorato è l'edizione critica edita dalla Fondazione Nazionale Carlo Collodi nel 1983 e messa a disposizione per possibili studi. Dopo una lettura preliminare, il testo originale è stato diviso in due gradi blocchi: scene famose¹⁴ e scene poco conosciute. Questa operazione è servita per ridimensionare il testo così da limitare il numero di bivi eliminando le scene poco conosciute.

Successivamente è stata fatta una lettura più approfondita del testo per dividerlo in sezioni. Queste sezioni sono state create pensando di scandire il testo per una lettura più veloce, ma anche e soprattutto in base a dove sarebbe stato possibile mettere dei bivi nel gioco. Si tratta, quindi, di individuare punti in cui il giocatore può fare una scelta. Spesso questi bivi corrispondono proprio ad una decisione del protagonista, ma altrettante volte le scelte sono state create appositamente. Infatti, prendendo in considerazione soltanto il primo caso non ci sarebbe stata abbastanza azione da parte del giocatore. Questo perché il romanzo è pensato come una narrazione lineare.

Conseguentemente vengono inoltre decisi i finali. Questo perché segnano un punto fisso, dando senso alle sezioni e all'insieme dei bivi creati.

La divisione in sezioni è molto importante perché permette, fin da subito, di bilanciare il numero di scelte, di finali e il testo di sola lettura. Si vuole ottenere una narrazione scorrevole, vicino al romanzo originale, ma che sia giocabile e intrattenga il giocatore (cfr. paragrafo 3.2). Ciò porta alla parte più importante e delicata: l'implementazione dei bivi.

4.1.2 Creazione e implementazione del sistema di bivi

Una volta diviso il testo in sezioni questo si presenta come una sorta di schema ad albero. I nodi rappresentano il testo letto dall'utente, gli archi sono le frasi che rappresentano le scelte e infine le foglie sono i vari finali possibili.

Per ottenere uno schema di questo tipo e visualizzare chiaramente come sarà poi strutturata la storia ho utilizzato Twinery; si tratta di un *tool*, completamente *open-source*, pensato appositamente per la creazione di *text adventures*. Twinery permette di

¹⁴ Per scene famose si intende quelle maggiormente riproposte nel tempo, soprattutto tenendo di conto delle trasposizioni più importanti

creare *text adventures* da zero fino alla pubblicazione. In questo caso ho utilizzato il *tool* solamente per creare lo schema della narrazione.

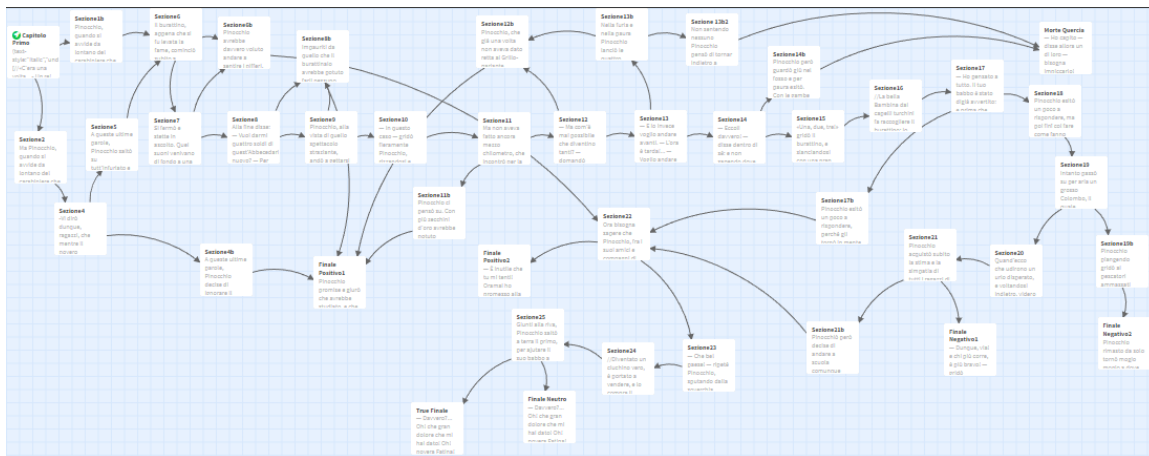


Figura 1 - Schema della narrazione di Pinocchio text adventure

Le funzionalità di Twinery permettono di spostare, sostituire e aggiungere facilmente sezioni e bivi. La possibilità di testare la storia che si sta costruendo, inoltre, agevola uno dei compiti più difficili ovvero assicurarsi il bilanciamento e l'andamento della storia; si potrà verificare se i bivi sono posti al momento giusto e con senso logico.

Twinery non dà limiti per quanto riguarda il numero di scelte date al giocatore; tuttavia, nel mio caso ogni possibile scelta ha due sole opzioni. Questa scelta è stata fatta per un semplice problema di grandezza. Come si nota da Figura 1, già con due opzioni lo schema è grande; questo è dovuto al fatto che per ogni opzione si ha come minimo un nodo in più e al massimo una linea narrativa in più, cioè una deviazione sostanziale alla storia. Un esempio viene riportato sotto: la sezione 6b è connessa alla sezione 22 saltando un sostanziale pezzo di storia, la stessa situazione si può notare per la sezione 13b che porta addirittura ad un finale.

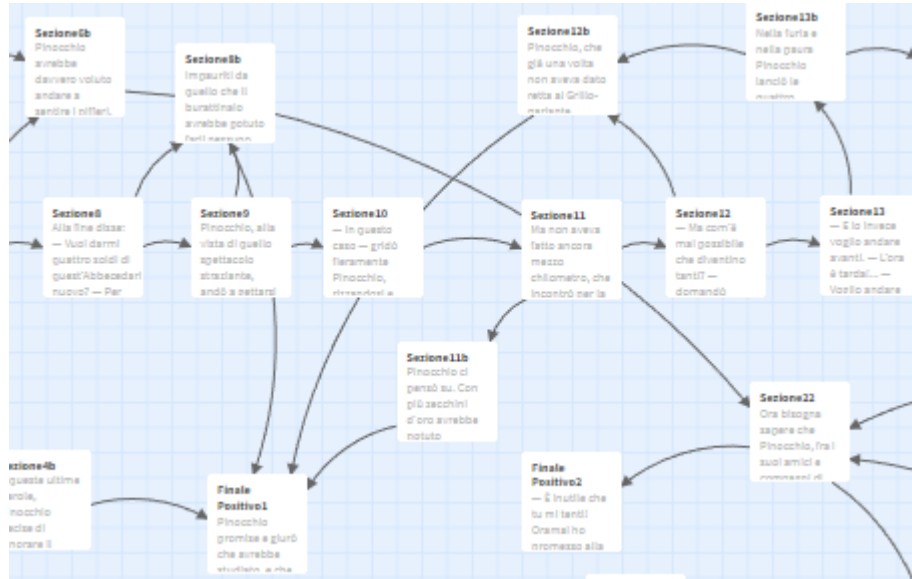


Figura 2 - Dettaglio su sezione 6b, 13b e 22

Una volta finito lo schema sono passata ad implementare il sistema a bivi.

Per creare il progetto mi sono servita principalmente di HTML, Javascript e PHP. In particolare, il gioco di basa su una pagina HTML che funge da contenitore. Il testo vero e proprio è invece contenuto in un file Javascript in cui, tramite una funzione, viene controllata la sezione da incollare all'interno della pagina HTML. Questo controllo viene effettuato in due casi: ogni volta che si accede alla pagina verificando così se si è iniziata una nuova partita o ce ne è una in corso e ogni volta che il giocatore preme un pulsante che rappresenta una scelta. In questo particolare caso viene controllato il valore associato all'attributo "value" perché rappresenta la scena a cui quel pulsante rimanda.

Esempio di due pulsanti:

```
<div class= "container"> <br><button name="button" onClick="reply($(this))"
value="Sezione2" type="button" class="choices">Prova ad evitare il carabiniere</button>
<br>
<button name="button" onClick="reply($(this))" value="Sezione1b" type="button"
class="choices" >Fermati</button></div>
```

Come si può notare, la funzione per accedere alla scena successiva è presente direttamente nel pulsante come valore dell'attributo "onClick".

4.1.3 Riscrittura del testo, delle scelte e aggiunta dei finali

A questo punto si è ottenuto un prototipo basilare del gioco, con il testo e la possibilità di fare scelte giungendo a finali diversi. Tuttavia, il testo deve essere revisionato per dare coerenza narrativa. A causa del sezionamento, infatti, delle parti sono state tagliate e quindi vi è necessità di riscrivere alcuni punti così che non ci siano problemi a livello logico-narrativo. Per facilitare questo processo e non perdere lo stile originale, all'interno del testo sono stati inseriti i titoli dei capitoli. Come notato nell'analisi su *Pinocchio*, i titoli hanno in realtà anche l'importante ruolo di riassumere i punti salienti, per questo è stato possibile usarli come riempitivi e cuciture tra i tagli fatti.

È stata necessaria una riscrittura anche a causa dell'inserimento dei bivi. Infatti, in alcuni casi delle scelte andavano a escludere eventi a cui poi si faceva riferimento, come ad esempio l'incontro o meno con un personaggio. Questo ha inevitabilmente portato alla riscrittura di alcune scene così da renderle coerenti con le azioni del giocatore.

Infine, sono stati scritti i finali. Ovviamente, è presente il finale originale di *Le avventure di Pinocchio*. Nel gioco è chiamato "*True Finale*" o "*Il vero finale*" in quanto finale vero della storia ma anche riprendendo la terminologia delle *text adventures*. Ho poi aggiunto: due finali positivi in cui Pinocchio impara la lezione, un finale per così dire neutro in cui Pinocchio non si è completamente redento ma sta imparando e infine tre finali negativi in cui il burattino muore. Il totale è di sette finali possibili. I due finali negativi aggiunti vedono Pinocchio trasformarsi in burattino contrapponendosi così ai finali positivi. Tuttavia, ho deciso di dare rilevanza alla prima morte di Pinocchio, ovvero quella alla quercia. Questo evento, che come analizzato precedentemente è fondamentale per comprendere il romanzo, è stato trasformato in un finale negativo a sé stante. Questa scelta è stata fatta anche per ricalcare l'idea originale di Collodi di far morire il burattino in questa occasione.

4.2. Caratteristiche del gioco

Le *text adventures* rimangono videogiochi il cui scopo è, quindi, anche quello di intrattenere. Per far sì che il gioco avesse una certa rigiocabilità¹⁵ e fosse un'esperienza piacevole ho implementate alcune meccaniche di gioco:

1. Verifica della partita in corso
2. Salvataggio e caricamento di una partita
3. Reset della partita corrente
4. Raggiungimento degli obiettivi

4.2.1 Premessa sui *tool* utilizzati

Prima di spiegare la realizzazione delle varie meccaniche di gioco è bene fare un punto su che strumenti sono stati utilizzati per la realizzazione del progetto.

Come accennato precedentemente (cfr. paragrafo 4.1.2) uno dei supporti usati è stata la piattaforma Twinery, mentre come base per la creazione delle pagine ho usato HTML formattate tramite CSS e come linguaggi di programmazione ho utilizzato:

- Javascript, con utilizzo della libreria JQuery e AJAX
- PHP

La maggioranza delle funzionalità che rendono le pagine dinamiche si avvale dei cookies. Ho scelto quindi di far salvare sulla macchina del giocatore alcuni dati affinché questi non vadano persi ogni volta che il browser viene chiuso o la macchina spenta. Questo anche perché i dati da gestire sono relativamente pochi e di piccole dimensioni, abbastanza da non avvalersi di un database per salvare i dati del giocatore.

Per facilitare la creazione e la pubblicazione del progetto, dopo essermi consultata con il prof. Ciuffoletti, ho deciso di appoggiarmi a docker. Si tratta di una piattaforma software open source ideata per creare applicazioni. La comodità di docker sta nel fatto che permette di simulare tutti i componenti necessari affinché l'applicazione funzioni. La virtualizzazione del software, proprio per questo, può essere personalizzata creando una propria *image*. Il software e l'applicazione sono chiusi all'interno di quello che è detto

¹⁵ Con rigiocabilità si intende quanto un gioco spinge ad essere giocato più volte. Questo è un fattore molto importante, specie per i giochi online, e si basa su molti fattori diversi: piacevolezza della storia, comparto grafica, meccaniche di gioco etc...

“*container*”, ovvero un singolo pacchetto che risulta essere facilmente condivisibile. Infatti, contenendo il software, l’applicazione risulta essere a sé stante e pronta per essere utilizzata senza dover aggiungere altro. Questo permette inoltre un’ottimizzazione del trasferimento dell’applicazione e la standardizzazione: avendo a disposizione già il software virtualizzato non si incappa in possibili problemi di incompatibilità, ma anzi aumentano le possibilità che applicazioni diverse vengano create a partire dallo stesso software. Proprio per questo l’unica cosa che ho dovuto installare è stata docker desktop, applicazione di docker per windows. Come image ho utilizzato una base consigliatami dal prof. Ciuffoletti e contenente un database MySQL, phpMyAdmin e Apache. Quest’ultimo è fondamentale e ciò che davvero mi interessava avere facilmente a disposizione: per programmare in PHP è necessario per forza avere un server web come Apache. Proprio perché PHP è dipendente da Apache la soluzione proposta da docker, cioè un pacchetto unico facilmente trasferibile, risulta essere molto conveniente.

4.2.2 Verifica della partita in corso

Visto che il gioco si presta a varie partite e a dividere la partita in momenti diversi, una delle funzionalità che ho aggiunto è il salvataggio automatico della partita corrente, così che il giocatore non perda mai i progressi fatti.

Ogni volta che un giocatore apre la schermata di gioco, una funzione nello script Javascript, tramite AJAX, richiama una pagina PHP. Quest’ultima esegue un semplice controllo: verifica la presenza di un cookie “*Current_save*”. Se il cookie non esiste, il file PHP lo crea impostando il valore a “sezione1” e iniziando così una nuova partita. Se il cookie esiste il suo valore sarà uguale al numero dell’ultima sezione di storia che il giocatore aveva raggiunto. In entrambi i casi il valore del cookie verrà restituito come risultato dell’invocazione della pagina PHP. La funzione Javascript confronterà il risultato con la lista di sezioni che ha al suo interno e restituire quella giusta.

Di seguito la funzione Javascript che richiama il file PHP:

```
$(document).ready(function() {  
    $.ajax({ type: "POST",  
            url: "controlA2.php",  
            success : function(risultato) {  
                if (risultato != "sezione1"){
```



```

        var base = document.getElementById("scene");
        base.innerHTML = parti[risultato];
    } else {
        start();
    }
}
});
});

```

File PHP che esegue il controllo:

```

<?php
session_start();

if (!isset($_COOKIE['Current_save']) ) {
    setcookie("Current_save", "sezione1", time() + (10 * 365 * 24 * 60 * 60) );
    $_SESSION['Current_save'] = "sezione1";
    echo $_SESSION['Current_save'];
} else {
    $_SESSION['Current_save'] = $_COOKIE['Current_save'];
    echo $_COOKIE['Current_save'];
}
?>

```

Ogni volta che viene premuto il pulsante di una scelta, il valore del cookie “*Current_save*” viene aggiornato. Questa operazione avviene in modo analogo a quello sopra descritto: la funzione in Javascript richiama un file PHP che aggiorna il valore.

4.2.3 Salvataggio e caricamento di una partita

Il salvataggio è una funzionalità essenziale perché permette di portare avanti più partite contemporaneamente e rende più facile la rigiocabilità.

Per il gioco ho reso disponibili tre slot di salvataggio. In ogni slot può essere salvata una partita utilizzando il tasto centrale. Quando lo slot è utilizzato viene visualizzato il numero di sezione a cui si era arrivati, ovvero la sezione che verrà caricata. Infatti, premendo il numero della sezione si caricherà la partita. Infine, con l’ultimo tasto lo slot può essere svuotato, cancellando la partita salvata. Tuttavia, quest’ultima non è una funzione strettamente necessaria; nel caso si salvi un’altra partita in uno slot già in uso la vecchia partita verrà sovrascritta dalla nuova.

Tutte e tre le operazioni (salvataggio, caricamento ed eliminazione) vengono gestite da una funzione in Javascript che richiama uno specifico file PHP. In questo caso è centrale la presenza del cookie “*Current_save*”:

- Nel momento in cui si salva una partita viene creato un cookie che ha come nome il numero dello slot e come valore il valore del cookie “*Current_save*”

- Quando una partita viene caricata viene da prima verificato che nello slot è salvata una partita, se sì il cookie “*Current_save*” assume come valore quello del cookie dello slot
- Infine, quando si cancella viene cancellato il cookie corrispondente a quello slot

4.2.4 Reset della partita

L’ultima funzionalità fornita all’utente è il reset della partita. Si dà quindi la possibilità di cancellare la partita in corso perdendone così i progressi.

Il tasto di reset, sempre a disposizione nella schermata di gioco, se premuto attiva una funzione in Javascript che richiama un file PHP. Anche in questo caso ho sfruttato i cookies: il cookie “*Current_save*” viene aggiornato con il valore “sezione1” riportando il gioco all’inizio. A sua volta la funzione Javascript, dopo aver eseguito con successo la chiamata AJAX al file PHP, cambia il testo visibile al giocatore con la scena 1. Questo perché così si evita di aggiornare la pagina, ma allo stesso si ha la certezza che la partita sia stata azzerata.

Funzione JQuery nel file Javascript che attiva il reset:

```
function resetf(item2){
    var base = document.getElementById("scene");
    $.ajax({ type: "POST",
            url: "Resets.php",
            success : function(risultato) {
                base.innerHTML = parti["sezione1"];
            }
    });
}
```

4.2.5 Raggiungimento degli obiettivi

Per aumentare la rigiocabilità e rendere l’esperienza più interessante ho aggiunto gli obiettivi. Questa pratica è molto diffusa nei videogiochi e ha assunto un ruolo sempre più importante nel settore (Colucci, 2020). Le *text adventures* si prestano bene a questo sistema; infatti, teoricamente ogni nuovo scenario creato da una scelta può essere un obiettivo. Ovviamente questo sarebbe controproducente, ma può essere sfruttato. In particolare, per Pinocchio *text adventure* ho deciso di impostare gli obiettivi come badges, cioè come qualcosa che si ottiene piuttosto che qualcosa che si completa.

I badges sono di due categorie:

1. Finali
2. Personaggi

Il primo gruppo, sette badges in totale, è quello più importante: è la motivazione principale che spinge a giocare – raggiungere il finale, solitamente positivo – e permettere di ottenere i badges del secondo gruppo.

In questo caso viene effettuato un controllo ogni volta che si fa una scelta. Dato che i pulsanti di scelta hanno come valore dell’attributo “*value*” il numero della sezione, il file PHP che viene richiamato verifica se a quel numero è associato un badge. Se la risposta è affermativa viene creato un cookie con il nome del badge che ha come valore 1.

Esempio creazione cookie dei badges relativi ai finali:

```
if ($idsezione == "MorteQuercia" || $idsezione == "FinaleTrue" || $idsezione ==
"FinaleNeutro" || $idsezione == "FinalePositivo1" || $idsezione ==
"FinalePositivo2" || $idsezione == "FinaleNegativo1" || $idsezione == "FinaleNegativo2" ) {
    setcookie($idsezione, "1", time() + (10 * 365 * 24 * 60 * 60) );
}
```

La pagina dove vengono visualizzati i badges è una pagina PHP che al suo interno, per ogni badge, verifica se esiste o meno il cookie con un “*if - else*”: nel caso esista viene mostrata l’immagine del badge, altrimenti viene mostrata un’immagine che avverte che il badge non è stato sbloccato.

4.2.6 La grafica

Per il videogioco è stata creata una grafica relativamente semplice. Questa scelta è dovuta a due fattori:

- Il voler imitare lo stile semplice delle classiche *text adventures*, evitando quindi immagini
- Il voler creare una grafica che non fosse problematica sottoforma di app, rifacendosi quindi alla popolarità del genere in questo formato (cfr. paragrafo 3.4)

Per le immagini dei badges sono state usate le immagini originali provenienti dalla prima versione a puntate di *Storia di un burattino* e quelle da una delle prime versioni di

Le avventure di Pinocchio. Questo come ulteriore rimando alla storia originale che appunto includeva già delle illustrazioni.

4.2.7 Deploy

Per rendere disponibile il progetto, ovvero farne il deploy, sotto consiglio del professor Ciuffoletti ho usato: Github e Heroku.

Ho connesso un *repository* github ad una mia cartella sul mio computer personale, così da poter trasferire e aggiornare velocemente tutti i file del gioco utilizzando Git.

In seguito, ho creato una nuova applicazione su Heroku, questo dà la possibilità di prendere il codice dell'applicazione direttamente da Github. Così facendo ho reso disponibile il progetto che rimane costantemente aggiornato perché Heroku rimane sincronizzato a Github.

Il progetto si trova al seguente link:

<https://tesipiancatelli.herokuapp.com/>

5. Conclusione

L'analisi di Pinocchio e delle text adventure ha portato alla luce come vi sia effettivamente un alto grado di adattabilità per entrambe. Inoltre, in entrambi i casi, la semplicità e il richiamo a forme base, dei rispettivi ambiti, sono elementi fondamentali per la loro versatilità. Da una parte *Pinocchio* che reinventa i costrutti della favola e del mito adattandoli alle forme moderne della narrativa. Dall'altra le *text adventure* che ottimizzano i librigame e si pongono a loro volta come primo scalino dell'evoluzione dei videogiochi.

Questi due mondi molto diversi sono accumulati dall'avere entrambi quella caratteristica intrinseca per cui ispirano nuove opere.

Proprio grazie a questo è stato possibile realizzare il progetto *Pinocchio text adventure*.

Bibliografia Primaria

Libri

- Boni, Oreste, 1893, Il figlio di Pinocchio, Parma, Battei
- Carroll, Lewis, 1865, Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie
- Dever, Joe, 1984, Lupo Solitario, UK, Hutchinson Publishing
- Doyle, Artur Conan, 1891-1892 , Le avventure di Sherlock Holmes, IN: “Strand Magazine”, Londra
- Hugo, Victor, 1862, I miserabili, Belgio, Lacroix
- Jackson, Steve e Ian Livingstone, 1982, The Warlock of Firetop Mountain, Londra, Puffin Books
- Packard, Edward, 1976, Sugarcane Island, USA, Vermont Crossroads Press
- Perrault , Charles, 1697, Le Petit Poucet, IN: “I racconti di mamma l'oca”, Parigi
- Tezuka, Osamu, 1952 – 1968, Astro boy. IN “Shonen”, Kobunsha editore

Filmografia

- A.I. - Intelligenza artificiale (S. Spielberg, Warner Bros. Pictures, USA, 2001)
- C'era una volta (ABC, USA, 2011-2018)
- Le avventure di Pinocchio (L. Comencini, Italia, 1972)
- Le nuove avventure di Pinocchio (Tatsunoko Production; Giappone, 1972)
- Pinocchio (Walt Disney Productions, USA, 1940)
- Pinocchio (G. Antamoro, Italia, 1911)
- Shrek (Dreamworks, USA, 2001)

Videogiochi

- Colossal Cave Adventure (Will Crowther, USA, 1976)
- Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)
- Life is strange (Dontnod Entertainment, 2015)
- Mass Effect (BioWare, 2007)
- Mystic Messenger (Cheritz, 2016)

Bibliografia Secondaria

- Bonanni, Veronica. 2012. *Riscrivere la fine di Pinocchio. Tra parola e immagine*, in: «Between», II, 4, URL: <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/download/683/587/>
- Bonanni, Veronica. 2012. *Pinocchio, eroe di legno. Modelli mitologici, fiabeschi, realistici*, in «Cahiers d'études italiennes», 15, pp. 229-40, URL: <http://journals.openedition.org/cei/1040> (visitato il 26/09/2021)
- Catelli, Nicola, Simona Scattina (a cura di). 2017. *Il corpo plurale di Pinocchio: Metamorfosi di un burattino*, in «Arabeschi», 10, 7-12, URL: <http://www.arabeschi.it/collection/il-corpo-plurale-di-pinocchio-metamorfosi-un-burattino/>
- Cervini, Alessia. 2020. *Della morte e di altre forme di resistenza. Su Pinocchio di Matteo Garrone*, in «K. Revue trans-européenne de philosophie et arts», 5 – 2/2020, pp. 232-238.
- Colucci, Pia, 2020. *La motivazione nel collezionare obiettivi nei videogiochi*, in: «Horizon psytech & games», URL: <https://www.horizonpsytech.com/2020/05/18/la-motivazione-nel-collezionare-obiettivi-nei-videogiochi/>
- Consolo, Salvatore. 2012. *Il mito di Pinocchio. Metamorfosi di un burattino dalle pagine*, in *Pinocchio, Puppets and Modernity: the Mechanical Body*, London & New York, Routledge, pp. 408-418.
- Curiat, Andrea. 2020. *Sono tornati i librigame: ecco i 10 migliori*, in «Wired», URL: https://www.wired.it/play/libri/2020/12/07/librigame-10-migliori/?refresh_ce=
- D'Angelo, Marco. 2002. *Lettore avvisato, burattino salvato. Strategie seriali*, in *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Roma, Meltemi, pp. 75-93.
- De Lise, Andrea, e Antonio Vangone. 2020, *Visual novel, un'introduzione al romanzo "visivo" giapponese*, in «Lo spazio bianco». URL: <https://www.lospaziobianco.it/visual-novel-unintroduzione-al-romanzo-visivo-giapponese/>
- Dettole, Doriana, e Rosaria Leonardi. 2019. *Dal Libro-Game Alle Storie Digitali. Una Didattica Con Twine*, in «Novecento.org». URL: <http://www.novecento.org/pensare-la-didattica/dai-libri-gioco-alle-storie-digitali-una-didattica-con-twine-6181/#unpodistoria>
- Fabbri, Paolo. 2002. *Dal burattino al cyborg. Varianti, variazioni, varietà*, in *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Roma, Meltemi, pp. 277-298.
- Feltri, Francesco Maria. 2012. *Educare i nuovi italiani: Cuore e Pinocchio*, in *La torre e il pedone*, Torino, SEI Editrice, pp. 122-126.

Fontana, Jonny. 2021. *Librogame: tutto quello che dovete sapere*, in «Tom's hardware». URL: <https://www.tomshw.it/culturapop/librogame/>

Gibson, Nathan. 2020. *Choices That Matter: And The Sun Went Out - Bringing Text Adventure Games Back*, in «Screenrant». URL: <https://screenrant.com/choices-that-matter-sun-went-out-game-review/>

Grilli, Giorgia. 2016. *Perché Pinocchio è un'icona universale? Ipotesi, spunti ermeneutici e un indizio paleoantropologico*, in «Journal of Theories and Research in Education» 11, 3, pp. 107-116.

Hindy, Joe. 2021. *10 best texting games and text-based games for Android*, in «Androidauthority». URL: <https://www.androidauthority.com/best-texting-games-text-based-games-android-926860/>

Marrone, Gianfranco. 2002. *Parallelismi e traduzione: il caso Manganelli*, in *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Roma, Meltemi, pp. 257-276.

Meszaros, E.L. 2020. *Four Text-Based Adventure Games That Modernize the Genre*, in «CBR.com». URL: <https://www.cbr.com/text-based-adventure-games-modern-world/>

Pallante, Serafina. 27 gennaio 2017, *Pinocchio: la favola italiana più conosciuta al mondo*, in «Snapitaly». URL: <https://www.snapitaly.it/pinocchio-al-cinema-favola-italiana/>

Pezzini, Isabella. 2002. *Tra un Pinocchio e l'altro*, in: *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*. Roma, Meltemi editore. pp. 277-298.

Pintaudi, Michele. 2018. *La grande storia delle avventure grafiche: dal 1976 ad oggi!*, in «Tom's hardware». URL: <https://www.tomshw.it/videogioco/la-grande-storia-delle-avventure-grafiche-dal-1976-ad-oggi/>

Peluffo Nicoletta, anno 2017/18, *Le avventure di Pinocchio: narratività transmediale e parodia*, Tesi di Dottorato in Letteratura e media: narratività e linguaggi (IULM). URL: https://apeiron.iulm.it/retrieve/handle/10808/28183/61665/Peluffo_Tesi_Dottorato.pdf (visitato il 14/10/2021)

Panteli Giorgia, *From puppet to cyborg: posthuman and postmoder retellings of the Pinocchio myth*, Tesi di Dottorato in Filosofia (SELCS). URL: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1528658/13/Panteli_Georgia_PhD%20Thesis.pdf (visitato il 22/07/2021)

Ricciardi, Enrica, 2020, *Pinocchio: un romanzo di formazione senza tempo*, in «Pearson.com», URL: <https://it.pearson.com/docenti/primaria/piacere-leggo-anchio/pinocchio.html#>

Shinkle, Ky. 2021. *2021's Best Text Adventure Games (So Far)*, in: «Screenrant». URL: <https://screenrant.com/best-text-based-adventure-games-2021-overboard-lacuna/>

West, Rebecca. 2002. *The Persistent Puppet: Pinocchio's Heirs in Contemporary Fiction and Film*, in «Fathom Archive». URL: <https://fathom.lib.uchicago.edu/2/72810000/>

Nativi digitali edizioni. 2017. *L'ebook del futuro? Esiste già. Solo che nessuno se n'è accorto!*, URL: <http://www.natividigitaliedizioni.it/visual-novel/futuro-dellebook-esiste-gia-solo-nessuno-ne-accorto/>

Traducta. 2021. *I libri più tradotti al mondo* URL: <https://www.traducta.it/notizie/libri-piu-tradotti-al-mondo> (visitato il 26/09/2021)

Vronsky, 2019. *Il romanzo d'appendice e la letteratura dell'Ottocento* URL: <https://vronsky.altervista.org/il-romanzo-dappendice-e-la-letteratura-dellottocento/> (visitato il 09/10/21)

Wikipedia, voce *Librogame* URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Librogame> (visitato il 4/10/2021)

Wikipedia, voce *Mito* URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Mito> visitato il 04/10/2021

Wikipedia, voce *Trickster*, URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Trickster> visitato il 08/10/2021

Wikipedia, voce *Visual novel* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel

Wikipedia, voce *Interactive fiction* URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction