



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI INTERPRETAZIONE E TRADUZIONE - DIT

**CORSO DI LAUREA IN
MEDIAZIONE LINGUISTICA INTERCULTURALE (CLASSE L-12)**

LIBRIGAME E LINGUAGGIO INCLUSIVO ANALISI E PROPOSTE DI TRADUZIONE

Relatrice

Prof.ssa Rachele Raus

Presentata da

Filippo Scrima

Secondo appello – ottobre 2025

Anno Accademico 2024/2025

Indice

Introduzione	1
1. Il genere del librogame: storia e caratteristiche	3
1.1 <i>Il librogame</i>	3
1.2 <i>Origine del genere letterario</i>	3
1.3 <i>Sviluppo globale e in area francofona</i>	5
1.4 <i>Caratteristiche strutturali dei librigame</i>	5
2. Il linguaggio inclusivo: storia, caratteristiche ed evoluzione	8
2.1 <i>Introduzione</i>	8
2.2 <i>Caratteristiche e proposte di inclusività</i>	9
2.3 <i>Altre soluzioni: lo schwa e altri simboli</i>	11
2.4 <i>Considerazioni</i>	13
3. Selezione del corpus	15
4. Difficoltà traduttive del genere	17
5. Analisi dei testi e proposte di traduzione	19
5.1 <i>Introduzione</i>	19
5.2 <i>Protagonista maschile</i>	19
5.2.1 <i>Soluzione proposta: riscrittura con un altro personaggio</i>	20
5.3 <i>Protagonista da creare</i>	22
5.3.1 <i>Soluzione proposta: attualizzazione con canoni di scrittura inclusiva moderni</i>	24
5.4 <i>Considerazioni sulle due proposte di traduzione</i>	26
5.5 <i>Protagonista femminile</i>	28
5.5.1 <i>Considerazioni sul personaggio</i>	29
Conclusione	32
Bibliografia	34
Sitografia	38

Introduzione

Le rampe per marciapiedi, gli spazzolini elettrici, gli assistenti vocali e gli audiolibri sono elementi che caratterizzano la nostra vita: alcuni ce la semplificano, altri fanno un lavoro migliore del nostro, altri li usiamo solo perché li apprezziamo¹. Eppure, queste creazioni hanno un'origine comune che, probabilmente, la maggior parte di noi ignora: sono state sviluppate per aiutare le persone con disabilità a svolgere in autonomia delle mansioni quotidiane. Nel mondo anglofono si parla di *curb-cut effect*, “effetto rampa per marciapiedi”, ovvero quando “da leggi e programmi sviluppati a beneficio di gruppi vulnerabili, come persone con disabilità o nere, finisce, spesso, per beneficiarne tutta la società”². Analogamente, il linguaggio inclusivo può essere, in una sua iterazione più condivisa, uno strumento che possa permettere una comunicazione meno discriminatoria e più inclusiva come una rampa per i marciapiedi: utile, “comodo” e talmente diffuso che se ne dà per scontato l'utilizzo. La rilevanza che il linguaggio inclusivo ha nell'ambiente femminista e nella vita di persone che non si adeguano alla “norma” fa sì che una sua discussione sia necessaria in qualsiasi ambito della quotidianità.

Il genere del librogame si presta particolarmente alla discussione su una traduzione inclusiva proprio per le sue caratteristiche proprie, in particolare il richiamo a chi legge di immedesimarsi nei panni del personaggio protagonista e, quindi, di vivere in prima persona un'avventura.

Questa tesi ha l'obiettivo di promuovere la necessità e bellezza di “aggiungere un posto a tavola” e ciò si concretizza, nell'ambito della traduzione moderna, nel tradurre in un modo che possa includere sempre più leggenti – non c'è motivo di tradurre, se non si è interessati a chi dovrà leggere le nostre produzioni. Inoltre, essa si basa sull'opinione che i librogame meritino più spazio sugli scaffali di

¹ Consultare come fonte e ispirazione @chronicallyjenni e @feminist, “Disabled people are behind some of our most essential everyday innovations”, Instagram reel, 10 agosto 2025, https://www.instagram.com/reel/DNgTFjZMmQo/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFiZA==

² Traduzione personale da Blackwell, Angela Glover. “The Curb-Cut Effect.” *Stanford Social Innovation Review* 15, no. 1 (2016): 28–33. <https://doi.org/10.48558/YVMS-CC96>.

biblioteche e librerie; pertanto, lo spazio dato loro in questo elaborato è volto a dare loro la meritata visibilità.

Questa tesi vuole essere un contributo per lo sviluppo di un linguaggio inclusivo sempre più fluido, integrato e utilizzabile sia nell'ambito della traduzione di librigame che fuori. In particolare, essa vuole essere un tentativo di utilizzo concreto della scrittura inclusiva e, infatti, essa sarà impiegata per tutto l'elaborato: il genere delle persone sarà definito soltanto quando si tratta di una persona in particolare o un gruppo omogeneo per genere, per il resto, non vi saranno riferimenti al genere di alcuna persona non definita.

La tesi esplorerà innanzitutto le caratteristiche storiche e culturali del genere del librogame e analizzerà il linguaggio inclusivo e il suo sviluppo; in seguito, tratterà le difficoltà traduttive legate al genere. Infine, saranno analizzati tre testi tratti da tre libri della fine degli anni Ottanta del secolo scorso, tutti pubblicati originariamente in francese, e saranno presentate anche delle proposte di traduzione inclusiva, diverse in base alle caratteristiche del testo originale e ai cambiamenti da attuare.

Si vuole sottolineare il fatto che questa tesi ha, almeno negli intenti, un sottotesto politico: le differenze alimentano l'innovazione e l'accessibilità può dare beneficio a tutta la popolazione; ripensare le regole che determinano le nostre società è un atto di cura verso quelle persone che da esse sono trascurate; l'azione personale è tanto importante quanto quella di un governo, e lo è ancora di più se può essere di ispirazione per un movimento più grande.

1. Il genere del librogame: storia e caratteristiche

1.1 Il librogame

Il genere del librogame, negli anni in cui più si è affermato, ovvero gli anni 1980 e 1990, rappresentava un'innovazione in vari campi: da un punto di vista editoriale si trattava di libri *bizzarri*, dall'impaginazione confusionaria e disordinata, e di una scommessa in ambito commerciale; per le persone appassionate di giochi di ruolo come *Dungeons & Dragons*, l'opportunità per continuare in solitaria le campagne, che si giocano in gruppo come per ogni gioco da tavolo, nonché un'alternativa più economica e accessibile ai videogiochi, che iniziavano a svilupparsi e diffondersi anch'essi in quel periodo storico, ma che ancora non potevano garantire un'estensione del mondo giocabile paragonabile a quello che potesse essere presentato in un librogame. L'aleatorietà dei combattimenti e la possibilità (necessità) di fare delle scelte, e il fatto che queste caratteristiche potessero determinare la vittoria o la sconfitta di chi stava leggendo-giocando erano davvero una fuga nel fantastico, in particolare per coloro che si trovavano nella fase in cui c'è più bisogno di fantasia, l'infanzia, e di evasione, l'adolescenza.

1.2 Origine del genere letterario

Ricostruire la storia del librogioco come genere letterario non è facile e vi sono diverse opinioni su quale sia il primo vero e proprio librogioco. Quello che sembra emergere è che vi sono diverse influenze che hanno portato alla nascita del genere come lo conosciamo adesso, in particolare per quanto riguarda lo stile di scrittura e le ambientazioni più diffuse.

Si annovera la pubblicazione di un primo libro interattivo nel 1930: *Consider the Consequences!*³ di Doris Webster e Mary Aiden Hopkins. Si tratta di un romanzo romantico con più di quaranta finali possibili. Poi, tra il 1958 e il 1972 la casa editrice Doubleday pubblica una serie di libri pedagogici strutturati come un librogame⁴; è chi legge a decidere lo sviluppo del testo e i temi trattati sono svariati (dalla matematica all'economia domestica, dalle basi dell'informatica al

³ Mary A. Hopkins e Doris Webster, *Consider the Consequences!* (USA: The Century Company: 1930)

⁴ <https://gamebooks.org/Series/457/Show>

gioco degli scacchi). Si arriva così al 1967 dove, in Francia, Raymond Queneau pubblica *Un Conte à votre façon*⁵, un racconto interattivo, considerato il primo librogame in molte rassegne sulla storia del genere (tra queste, anche quella di RadioFrance⁶, pubblicata per l'occasione in stile librogame come una serie di articoli da esplorare in base all'argomento di interesse).

A metà degli anni 1970, la nascita dei giochi di ruolo *Dungeon & Dragons* (1974) e del suo concorrente *Tunnels and Trolls* (1975) consolida la passione per le ambientazioni *fantasy* à la *Signore degli Anelli* e la rafforza, permettendo alle persone appassionate di immergersi in mondi nei quali possono vivere delle avventure fantastiche. Ken St. Andre, l'autore di *Tunnels and Trolls*, pubblica anche dei libri concepiti come storie parallele alla narrazione del gioco da tavolo, con i quali chi legge può intrattenersi con delle avventure in solo, nell'attesa della seguente sessione di gioco di gruppo. Questi libri seguono la logica *porta-mostro-tesoro*⁷ (chiamata anche *dungeon crawler*⁸), ovvero una modalità di gioco in cui si deve scegliere una direzione da seguire, sconfiggere un mostro e prendere il tesoro. I librogame come li conosciamo oggi, però, prevedono una costruzione del mondo e delle regole di gioco più complesse, e non si basano necessariamente su mondi già esistenti e appartenenti a giochi di ruolo.

È nel 1982 che viene pubblicato quello che è maggiormente considerato il primo vero librogame secondo la definizione più accreditata: *The Warlock of Firetop Mountain*⁹ di Steve Jackson e Ian Livingstone. Questo libro ha tutte le caratteristiche di quel genere che dal 1982 avrebbe generato numerose serie dalle ambientazioni più disparate: la narrazione è caratterizzata dalla sua funzione fatica ed è posta in seconda persona singolare, per favorire l'immedesimazione della parte leggente con il personaggio protagonista; la storia

⁵ Raymond Queneau, *Un conte à votre façon*, pubblicato nella rivista letteraria *Les Lettres nouvelles* (Mercure de France: 1967)

⁶ <https://www.radiofrance.fr/franceculture/litterature/l-article-livre-dont-vous-etes-le-heros-1-9401018>

⁷ Dal francese *porte-monstre-trésor* (cfr. <https://jeuxderole.org/porte-monstre-tresor>)

⁸ <https://www.goblins.net/dungeon-crawler-dc>

⁹ Steve Jackson e Ian Livingstone, *The Warlock of Firetop Mountain* (UK: Puffin Books: 1982). Prima edizione italiana *Lo stregone della montagna infuocata*, traduzione di Patricia Caprotti, (Milano: Supernova: 1985); prima edizione francese *Le Sorcier de la Montagne de feu*, traduzione di Camille Fabien, (Parigi: Gallimard: 1983).

si sviluppa secondo le scelte che la parte leggente fa; sono presenti combattimenti, l'esito dei quali è lasciato all'aleatorietà di un lancio di dadi.

1.3 Sviluppo globale e in area francofona

Nei primi anni dopo la pubblicazione di *The Warlock of Firetop Mountain*, compaiono sempre più librigame, soprattutto in area anglofona. Il 1985 è l'anno con il maggior numero di serie di librigame iniziate nel Regno Unito. In Francia, l'introduzione del genere è da affidare alla casa editrice Gallimard, nota soprattutto per la collezione *Un livre dont vous êtes le héros*, il cui acronimo *LDVELH* è passato nel linguaggio comune per designare tutto il genere dei librigame. La collezione prevede soprattutto librigame tradotti dall'inglese, ma si annoverano anche nomi di scrittori francesi. Tra il 1984 e il 1987 vengono pubblicati quasi cento titoli e sono aggiunte sette serie alla collezione.

Dal 1988 inizia il declino del genere, con serie che vengono interrotte senza vere conclusioni, e da allora rimane un genere latitante, senza molte nuove pubblicazioni. L'ascesa di Internet ha permesso alle persone appassionate di incontrarsi e produrre nuovi librigame: esso diviene il luogo in cui il genere ha più fortuna, con nuove serie pubblicate in forum e siti dedicati (come l'enciclopedia italiana *Librogame's Land*¹⁰), senza quindi passare per case editoriali tradizionali e stampe fisiche. Gli anni 2020 hanno ridato al genere nuova vita, con numeri che superano, in Italia, le pubblicazioni degli anni 1980 e 1990, e tra queste incide sempre di più la presenza di libri pubblicati da case editrici italiane¹¹.

1.4 Caratteristiche strutturali dei librigame

Il genere del librogame è caratterizzato da uno schema definito. Innanzitutto, chi legge è introdotto al mondo fittizio nel quale dovrà impersonare un personaggio e prendere delle decisioni. Viene presentato il personaggio protagonista, la sua storia, le sue caratteristiche e abilità, e può essere identificato con una persona in particolare, oppure essere lasciato a chi legge da costruire, oppure ancora potrebbe essere la parte leggente stessa, "tu". In ogni caso, i librigame hanno la particolarità di essere scritti in seconda persona singolare, con una voce narrante

¹⁰ <https://www.librogame.net/>

¹¹ E. Rappazzo, *Genere e librogame: il mantenimento dell'ambiguità di genere in traduzione*, Pisa 2022, qui p. 18-25 <https://etd.adm.unipi.it/t/etd-01142022-025408>

che si rivolge a “te”, la parte leggente (in francese viene utilizzata la forma di cortesia con il “vous”, terza persona plurale, equivalente al “lei” italiano¹²); questa funzione fatica e conativa permette a chi legge di impersonificarsi meglio nel personaggio protagonista del libro. In seguito, vengono presentate le modalità di gioco e il sistema di punteggi utilizzato: il personaggio ha, solitamente, dei punti vita, dei punti d’attacco e delle abilità magiche o fisiche che richiedono delle condizioni per essere attivate. Queste caratteristiche possono essere definite da chi ha ideato il racconto o possono essere lasciate a chi legge da definire. Vi è anche una spiegazione su come si svolgono i combattimenti, basati solitamente sul lancio di dadi per definire danni inflitti e subiti. In racconti stile *open world*¹³, ovvero in cui chi legge può scegliere liberamente dove far andare il proprio personaggio, è inclusa anche una mappa del mondo esplorabile.

Per quanto riguarda il corpo del librogame, questo si discosta dalla letteratura tradizionale per la divisione della narrazione in piccoli paragrafi, solitamente della lunghezza di circa metà pagina, non sequenziali, ovvero che non vanno letti in ordine numerico, ma che vanno “esplorati” in base alle alternative date dal paragrafo che stiamo leggendo. In fondo a ogni paragrafo, infatti, ci è presentata una scelta che farà progredire il racconto in maniera differente a ogni lettura. Ogni snodo rimanda a un paragrafo differente, nel quale si troverà un’altra scelta da fare, e così via fino al termine del racconto. Per la natura combinatoria della narrazione, ogni libro prevede dei finali differenti in base alle scelte prese da chi legge, nonché numerosi fallimenti in cui l’esplorazione finisce (solitamente con la morte del personaggio): la parte leggente deve riniziare la lettura da capo (o tornare indietro all’ultima scelta e riprendere la narrazione con un’altra, anche se non è un’opzione accettata all’unanimità). Come accennato, i librogame prevedono anche dei combattimenti, elemento che li distingue dalla letteratura interattiva, nei quali il personaggio protagonista può accumulare danni, vincere e perdere, con conseguenze sull’andamento della narrazione.

La schematicità del genere ha portato alla creazione di guide per la costruzione di un librogame e allo sviluppo di programmi che ne agevolano lo sviluppo e

¹² <https://www.garzantilinguistica.it/frit/vouvoyer/6891486de1eae2fa9b026c12>

¹³ [https://www.treccani.it/vocabolario/open-world_\(Neologismi\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/open-world_(Neologismi)/)

l'impaginazione: Dave Morris¹⁴, uno dei più prolifici autori britannici di librigame, pubblicati in Italia da Edizioni Librarsi, ha pubblicato nel 2018 una guida per una buona scrittura dei librigame¹⁵, soffermandosi in particolare sulla rigiocabilità del testo e l'importanza di una buona struttura narrativa perché la storia si sviluppi in modo bilanciato, ma soprattutto divertente; programmi come *Twine*¹⁶ e *LibroGameCreator*¹⁷ permettono di formare e visualizzare i collegamenti tra paragrafi, le intersezioni, le varie scelte e direzioni che si possono prendere da un nodo, oltre che aiutare con la stesura del testo.

¹⁴ [https://en.wikipedia.org/wiki/Dave_Morris_\(game_designer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dave_Morris_(game_designer))

¹⁵ <https://fabledlands.blogspot.com/2018/03/so-you-want-to-write-gamebook.html>

¹⁶ <https://twinery.org/>

¹⁷ <https://librogamecreator.wordpress.com/>

2. Il linguaggio inclusivo: storia, caratteristiche ed evoluzione

2.1 Introduzione

La chiave di lettura di questo elaborato è la questione del linguaggio inclusivo, ovvero un modo di produrre un testo, scritto o orale, “che rispetta la parità di genere, contrasta pregiudizi e stereotipi ed evita espressioni e parole che potrebbero escludere determinati gruppi di persone”¹⁸. L’ambito che spinge da più tempo la discussione e le proposte di scrittura inclusiva è la parità di genere, dunque l’uguaglianza tra donna e uomo, ma questa discussione, soprattutto nell’ultimo decennio, si è ampliata a includere svariati gruppi di persone che non si sentivano, e sentono, rappresentate nella lingua che parlavano e parlano. In questo capitolo sono analizzate le caratteristiche della scrittura inclusiva per la lingua italiana e quella francese, con più attenzione sull’area della parità di genere. È comunque da sottolineare l’importanza dell’inclusività linguistica anche per le altre categorie sociali che non vengono rappresentate a pieno dalle lingue di studio in quanto, come sarà di seguito analizzato, l’utilizzo della lingua da parte di una cultura egemonica che dà più importanza all’uomo (inteso come persona di sesso e genere maschile) europeo bianco, eterosessuale, ricco, abile e neurotipico porta necessariamente alla discriminazione tramite la lingua stessa di quelle persone che si distaccano (in tutto o in parte) da quella che è considerata la “norma”.

In Italia, la prima istanza in cui viene messo in discussione il sessismo della lingua italiana è la pubblicazione di *Raccomandazioni per un uso non sessista della lingua italiana* nel 1986 di Alma Sabatini e de *Il sessismo nella lingua italiana* l’anno seguente. Nei due saggi, Sabatini analizza certi aspetti della lingua italiana, evidenziandone l’effetto discriminante sulle donne, sulla loro presenza e il loro valore nella società. Vi sono, quindi, proposte di metodi di scrittura che riportino in risalto il ruolo femminile in ogni aspetto della quotidianità e che facciano ciò in modo non svilente né paternalistico nei confronti delle donne.

Per quanto riguarda la lingua francese, le prime proposte di linguaggio inclusivo sono da cercare non nell’*Hexagone*, ma nei territori francofoni del Québec, per

¹⁸ https://accademiadisrittura.it/scrittura-e-parita-di-genere-la-scrittura-inclusiva/#Ma_che_cos%E2%80%99e_la_scrittura_inclusiva

primo, del Belgio e della Svizzera francofona: la Francia continentale, infatti, ha dimostrato un atteggiamento più conservativo riguardo alla lingua, dovuto in particolare all'azione dell'Accademia francese e della *Commission générale de terminologie et de néologie* (dal 2015 rinominato *Commission d'enrichissement de la langue française*) che si sono spesso opposte a cambiamenti e innovazioni.

2.2 Caratteristiche e proposte di inclusività

Sara Vecchiato, nel suo *Le sexisme dans le langage. Notes sur l'italien et le français* (2003), indica tre principali esempi dell'utilizzo sessista della lingua francese e quella italiana: l'utilizzo del genere grammaticale maschile come genere "non marcato" e "inclusivo"¹⁹, ovvero che sarebbe da usare anche quando si fa riferimento a un gruppo misto o a una persona di cui non conosciamo il genere; la sovrapposizione nel termine *uomo* del significato di "persona di genere maschile" e quello di "essere umano"; il fenomeno della *sexuiseillance* (Damourette & Pichon, 1911-1927), ovvero la motivazione sessuale secondo la quale viene affidato il genere grammaticale maschile o femminile agli oggetti inanimati, e che determina l'utilizzo di alcuni morfemi piuttosto di altri per un genere o l'altro sulla base dello stereotipo "maschile = attivo" e "femminile = passivo".

Vecchiato controbatte al secondo e al terzo esempio di utilizzo sessista della lingua affermando che si è superata da tempo la concezione deterministica per cui essa non sia altro che il riflesso del pensiero (teoria che è stata maggiormente diffusa grazie all'ipotesi di Sapir-Whorf), mentre la linguistica moderna è più favorevole a una teoria secondo la quale i processi con cui si sono sviluppate le lingue sono prettamente arbitrari: come non c'è nessun particolare motivo per cui una penna (oggetto concreto) abbia il nome di *penna* (insieme di lettere), non c'è altrettanto motivo ragionevole per cui a un oggetto sia stato dato un nome di genere grammaticale femminile o maschile. Anche la sovrapposizione nella parola *uomo* di "persona di genere maschile" e di "essere umano" sarebbe da

¹⁹ Il maschile "non marcato" o "inclusivo" viene anche chiamato "sovraesteso" proprio in riferimento alla sua ingerenza su casi in cui il suo utilizzo non sarebbe corretto, secondo chi sostiene l'utilizzo del linguaggio inclusivo (cfr. <https://www.dubby.it/Maschile-Sovraesteso>). In questo elaborato sarà usata la dicitura *maschile sovraesteso* per riferirsi a questo utilizzo del genere grammaticale maschile.

ricercare in uno sviluppo arbitrario della lingua. Pur andando ad analizzare l'etimologia delle parole *uomo* e *homme*, che derivano dal latino *homo*, che designava l'essere umano, e che era distinta da *vir*, che designava la persona di genere maschile, dobbiamo tener conto del fatto che quella latina era una cultura decisamente misogina, eppure la lingua prevedeva questa distinzione; perciò, non sarebbe corretto affidare a un pensiero o una cultura la causa di questa sovrapposizione.

Per quanto riguarda il primo punto, riguardo l'utilizzo sovraesteso del genere grammaticale maschile, Vecchiato propone come giustificazione l'ipotesi di J. Harris²⁰ secondo il quale la rappresentazione formale del genere grammaticale non sarebbe tanto un tratto binario (più o meno maschile o femminile), ma un tratto privativo, per cui il maschile definirebbe l'entità neutra, l'assenza di informazioni riguardo al genere dell'oggetto, mentre il femminile definirebbe una particolarità. Sarebbe secondo questa teoria che andrebbe giustificato l'utilizzo del maschile anche per indicare gruppi misti e persone di cui non si conosce il genere.

Nonostante queste giustificazioni, l'utilizzo tradizionale della lingua, sia quella francese che quella italiana, porta come effetto necessario l'omissione del ruolo della donna. È per questo motivo che le pubblicazioni degli anni 1980, come quelle di Sabatini, e degli anni seguenti, fino ai dibattiti a noi contemporanei hanno provato a dare delle linee guida per un utilizzo della lingua che sia più inclusivo. In particolare, organizzazioni internazionali come l'Unione Europea hanno promosso iniziative per l'introduzione del linguaggio inclusivo nelle comunicazioni istituzionali. Nel 2018, il Segretariato generale del Consiglio dell'Unione Europea ha pubblicato una guida per la comunicazione inclusiva in tutte le ventiquattro lingue ufficiali dell'UE per aiutare coloro che intendono comunicare in una data lingua a fare ciò in modo non discriminatorio. Il documento è pensato per essere usato all'interno dell'SGC e non per la legislazione dell'UE, ma è stato preso da molte istituzioni come riferimento per la comunicazione amministrativa e ufficiale. Inoltre, queste linee guida non si

²⁰ Harris, James W., 1991, « The Exponence of Gender in Spanish », *Linguistic Inquiry* XXII : 1, pp. 27-62, <http://www.jstor.org/stable/4178707>

limitano a trattare il linguaggio di genere, ma ampliano l'intento inclusivo per sviluppare un linguaggio libero da pregiudizi di qualsiasi tipo, e riguardano anche la comunicazione visiva. Come preannunciato, in questo elaborato sarà trattato solo la comunicazione scritta e orale, e il linguaggio di genere.

Nei due documenti di interesse, quello per il francese e quello per l'italiano, vi sono delle similitudini, come il rispetto del genere delle persone a cui si fa riferimento, in particolare quando si sta parlando di una persona definita o di un gruppo omogeneo per genere; l'uso di strategie per includere entrambi i generi quando non conosciamo il genere della persona di cui stiamo trattando o si fa riferimento a un gruppo eterogeneo. In entrambi si dà particolare risalto all'opzione di formulare un testo che oscuri entrambi i generi, così da dover evitare soluzioni che appesantirebbero il testo, come raddoppiamenti ("gli impiegati e le impiegate") o contrazioni ("la/il segretaria/o"). Allo stesso modo, nei due documenti viene ribadito di evitare l'utilizzo degli appellativi *signorina* e *mademoiselle*, che determinano le donne in base al loro legame coniugale, informazione non pertinente a un luogo di lavoro, come l'importanza di evitare modi di dire e battute che si basano su sessismo o altre forme di discriminazione, benché entrati nell'uso comune e pronunciati in buona fede. Viene comunque lasciata la possibilità di ricorrere al maschile sovraesteso quando il testo risulterebbe altrimenti poco chiaro e leggibile, ed è pertanto scoraggiato l'uso di caratteri "jolly", come asterisco e chiocciola, in messaggi istituzionali e amministrativi per lo stesso motivo.

2.3 Altre soluzioni: lo schwa e altri simboli

Come si può intuire da questa disamina, quando si parla di linguaggio di genere, si dà per scontato il binarismo di genere, ovvero l'esistenza di due soli generi (o meglio identità di genere²¹): quello femminile e quello maschile. Le discussioni sul linguaggio inclusivo dell'ultimo decennio in Italia sono state alimentate dalla crescente presenza e ricerca di riconoscimento di persone che non si identificano nel binarismo di genere tradizionale, e hanno portato l'attivismo a considerare di

²¹ "Con identità di genere intendiamo sia la percezione che abbiamo di noi stessi in quanto maschi, femmine o persone di che non si identificano nel binarismo di genere [...] ma anche un sistema socialmente costruito intorno ai ruoli di genere" da <https://www.dubby.it/identita-di-genere>

introdurre nell'italiano nuovi caratteri da impiegare quando si sta parlando di una persona non definita, o di una persona d'identità non binaria. Le proposte più diffuse e sostenute sono state l'introduzione dello schwa (ə) o l'utilizzo dell'asterisco per sopperire all'assenza di un genere grammaticale neutro. Tra le due proposte, quella dello schwa sembrerebbe, almeno foneticamente, quella più tollerabile, in quanto a quel simbolo è già associato un suono, peraltro diffuso in alcuni dialetti del centro e sud Italia, mentre all'asterisco dovrebbe associarsi un'assenza di suono, quindi un'interruzione della parola su una consonante, cosa che stride abbastanza con la pronuncia dell'italiano. Le reazioni a queste proposte, sostenute soprattutto dall'attivismo femminista intersezionale²², sono state molte e non sempre pacate: tra chi si ergeva a egida della grammatica, sostenendo che non ne andassero intaccate le regole, a chi considerava la questione un vezzo inutile a cui non dare attenzione. È vero, come afferma Andrea De Benedetti nel saggio *Così non schwa*, che il costo dell'inclusione dello schwa potrebbe essere maggiore dei benefici: l'inclusione di un nuovo fonema nella lingua non è qualcosa che ha effetti limitati, ma invece si ripercuote su vari aspetti della lingua, dal lessico alle regole flessionali. Adottare delle nuove regole non è facile, in particolare per quelle persone che non si interessano di discorsi metalinguistici (ovvero una buona fetta della popolazione) e per coloro che stanno imparando l'italiano come lingua straniera. L'introduzione dello schwa potrebbe sembrare (e in parte lo è, per il suo uso limitato che se ne fa) un vezzo settario che serve più a identificare una categoria di persone, invece che ad attuare dei veri cambiamenti alla lingua. Non è da ignorare, inoltre, la difficoltà espressa dalle persone dislessiche nel decifrare il simbolo, fatto che rende meno inclusiva una proposta che dovrebbe, invece, proporre l'inclusività. Detto ciò, è altrettanto vero che queste proposte sono interessanti "in quanto tentativi, esperimenti, usi il cui valore è più identitario/sociale che non linguistico"²³, citando Vera Gheno, sociolinguista che è diventata il riferimento per le discussioni sullo schwa nel periodo pre- e intrapandemico.

²² Per una definizione di intersezionalità cfr. https://eige.europa.eu/publications-resources/thesaurus/terms/1050?language_content_entity=it

²³ Dal post Facebook di Vera Gheno del 22/08/2020
<https://www.facebook.com/wanderingsociolinguist/posts/10158417297355915>

Equivalente all'utilizzo dello schwa per l'italiano è l'impiego del *doublet abrégé* in francese: per creare un raddoppiamento che includa sia la forma maschile che quella femminile di una parola, viene posto alla fine di essa un punto seguito dalla lettera e o da altri morfemi che segnalano il genere grammaticale femminile, come ad esempio in *étudiant.e* (traducibile alla lettera come *studente.ssa*), *travailleur.euse* (*lavoratore.trice*), *paysan.ne* (*contadino.a*). Per le parole al plurale, viene aggiunto un ulteriore punto seguito dalla lettera s, oppure viene scritta la terminazione plurale particolare, come in *étudiant.e.s* (*studenti.esse*), *travailleur.euse.s* (*lavorator.tric.i*), *sociaux.les* (*sociali*). Anche per questa soluzione, come per lo schwa, vi sono delle problematiche di leggibilità e inclusività per le persone ipovedenti o con dislessia, le quali potrebbero trovare confusionaria la sovrapposizione delle forme grammaticali. L'INRS (*Institut national de la recherche scientifique*), l'università del Québec dedicata esclusivamente alla ricerca di alto livello, suggerisce nella sua guida alla redazione inclusiva²⁴ di usare i *doublets abrégés* solo quando il testo deve essere conciso e avverte che l'utilizzo potrebbe compromettere la leggibilità e la comprensibilità.

Delle comunità che non si riconoscono nell'utilizzo tradizionale delle lingue in esame esistono e hanno il diritto di tentare, almeno, di farsi spazio nella comunità. Che poi questi tentativi vengano raccolti o falliscano di entrare nel linguaggio comune è un altro discorso. Al momento in cui sto scrivendo questo elaborato, la discussione sul linguaggio inclusivo in Italia sembra aver abbandonato il proposito di includere lo schwa o altri nuovi simboli nella lingua italiana, elementi che comunque si ritrovano utilizzati negli ambienti intersezionali e nella comunicazione online, mentre sembra che il terreno comune sia quello codificato dall'SGC e da Sabatini.

2.4 Considerazioni

Il modo diverso di considerare il linguaggio inclusivo nelle due epoche prese in considerazione, gli anni 1980 e gli anni 2020, porta anche a soluzioni di traduzione differenti: il primo periodo, in cui il tema centrale della scrittura

²⁴ <https://inrs.ca/wp-content/uploads/2021/03/Guide-redaction-inclusive-inrs-vf.pdf>

inclusiva era riportare in evidenza il ruolo della donna nella società, è caratterizzato da un processo di traduzione femminilizzante, tramite il quale si cerca di aumentare numericamente la presenza di libri con personaggio protagonista femminile e di fare ciò con una scrittura che sia libera da stereotipi di genere; per il secondo periodo, in cui si tende a sorpassare l'idea che il genere si realizzi nel binomio maschio-femmina, è caratteristica una traduzione "neutralizzante", ovvero che tende a nascondere il genere del personaggio. È in base a questi due processi, la femminilizzazione e la "neutralizzazione", che una traduzione inclusiva ha soluzioni diverse in periodi diversi e che è necessario, adesso, un ripensamento del modo in cui tradurre.

3. Selezione del corpus

Sono vari i criteri seguiti per selezionare i libri che avrebbero fatto parte di questa analisi. Il primo criterio era che questi libri fossero stati scritti in francese, dato che è quella la lingua con la quale si sarebbe condotto il confronto con le versioni italiane; già questo criterio ha ristretto il campo di ricerca, dato che, per quanto il genere del librogame abbia avuto molto successo tra la popolazione francofona, la maggior parte delle pubblicazioni sono state fatte da case editrici statunitensi. In secondo luogo, questi libri dovevano essere stati pubblicati in Italia, quindi che avessero già una traduzione in italiano disponibile per l'analisi. Questo criterio ha portato a considerare quasi esclusivamente librogame pubblicati (in Francia e Italia) tra gli anni 1980 e 1990, periodo di auge per il genere. Poi, la ricerca si è indirizzata su quei libri che fossero disponibili online, digitalizzati dalle case editrici o da persone appassionate, e nel Catalogo del Servizio Bibliotecario Nazionale²⁵; ciò è dovuto principalmente al fatto che, trattandosi di libri di trenta o quarant'anni fa, non vengono più prodotte copie e le poche che si trovano online sono vendute a prezzi proibitivi, proprio per la loro rarità. Grazie a forum di persone appassionate di librogame²⁶ e a biblioteche comunali, è stato possibile l'accesso ad alcuni testi. In particolare, la scelta si era ristretta ad alcuni titoli delle seguenti serie: *La Saga du Prêtre Jean* (Doug Headline, Dominique Monrocq, Hachette), tradotta in italiano come *Misteri d'Oriente* (Edizioni EL); *Défis et sortilèges* (Gildas Sagot, Gallimard) tradotta in italiano come *Partita a Quattro* (Edizioni EL); *Sindbad le Magnifique* (Doug Headline, Michel Pagel, Livre de Poche) tradotto in italiano come *Simbad il Marinaio* (Edizioni EL); *Superpouvoirs* (Doug Headline, Dominique Monrocq, Hachette), tradotta in italiano come *Superpoteri* (Edizioni EL).

A questo punto, la scelta si era ridotta a nove libri in totale. Una prima selezione è stata data dalla tipologia di personaggio protagonista: la serie *Superpouvoirs* è l'unica che lascia la creazione dell'eroe alla parte leggente, e questa caratteristica ha fatto sì che la serie venisse scelta per l'analisi; le altre serie presentano un

²⁵ <https://opac.sbn.it/>

²⁶ È stata particolarmente d'aiuto la comunità de *La Taverne des Aventuriers* <https://www.la-taverne-des-aventuriers.com/forum>

personaggio definito, ma solo quella di *Défis et sortilèges* include una protagonista tra i vari personaggi presentati, perciò, il primo libro della serie, *Caïthness l'Élémentaliste*, avrebbe fatto sicuramente parte della disamina; per il terzo testo da analizzare rimaneva l'opzione tra le due serie rimanenti, *La Saga du Prêtre Jean* e *Sindbad le Magnifique*. La scelta è ricaduta poi sulla prima serie soprattutto perché accolta con maggior successo dal pubblico.

Quanto alla scelta dei libri da analizzare, oltre a *Caïthness l'Élémentaliste* che era già stato individuato, una veloce lettura delle varie opzioni ha evidenziato il fatto che i paragrafi iniziali dei libri di una stessa serie sono identici, e che quindi non aveva particolare risalto quale libro della serie venisse scelto; perciò, la selezione è caduta sui primi libri delle serie individuate: *La Forteresse d'Alamuth* per *La Saga du Prêtre Jean* e *La Nuit du Météore* per *Superpouvoirs*.

4. Difficoltà traduttive del genere

Le difficoltà traduttive sono date soprattutto dalla struttura del librogame come genere e dalla volontà di mantenere un linguaggio il più possibile inclusivo nella rappresentazione femminile.

Innanzitutto, la struttura frammentata del testo implica che il processo di traduzione sia avviato solo dopo una lettura attenta e svariate sessioni di gioco che coprano tutte le possibilità previste dal librogame. Inoltre, chi traduce potrebbe anche proporre delle modifiche alle caratteristiche del personaggio, se emergesse la difficoltà a progredire a causa di svantaggi per un personaggio in particolare o legate a sezioni male collegate e quindi difficilmente raggiungibili. Per la natura del genere, insomma, la parte traduccente è chiamata a essere la prima lettrice/giocatrice del librogame e dovrebbe giudicarne non solo il testo, ma anche la scorrevolezza del gioco.

Per quanto riguarda l'inclusività dello scritto, per quei testi in cui il personaggio principale è definito, una traduzione moderna deve mirare alla rimozione degli stereotipi di genere e, in particolare, deve fare attenzione ai ruoli che sono affidati ai personaggi femminili del racconto. Nella sua tesi *Generi e librogame: il mantenimento dell'ambiguità di genere in traduzione*, Ersilia Rappazzo ha contato la quantità di personaggi maschili e femminili in un corpus di venti librogame pubblicati in Italia dal 1985 al 1996, tradotti dall'inglese dall'editore EL. Dei 675 personaggi contati, l'80% è maschio, il 17% è femmina e il 3% non è definito. Tuttavia, non è solo la quantità di personaggi femminili presenti nei libri a essere interessante, ma anche i ruoli ricoperti da esse; Rappazzo individua "sette categorie entro cui ricadono i personaggi femminili, la maggior parte delle quali è basata su stereotipi"²⁷: donne affaccendate in "cose da donne", donne d'altri, donne senza mezze misure, donne fragili, donne potenti, donne e altre creature, donne e guardie. In breve, le donne descritte nei libri ricoprivano una varietà minore di ruoli e comunque di meno prestigio rispetto agli uomini, ed erano rappresentate come passive, pure se ricoprivano ruoli di potere. Una traduzione moderna dovrebbe, in accordo con chi ha scritto il testo e con l'editore

²⁷ E. Rappazzo, *Genere e librogame: il mantenimento dell'ambiguità di genere in traduzione*, Pisa 2022, qui p. 42-74 <https://etd.adm.unipi.it/t/etd-01142022-025408>

originale, cercare di alterare questa rappresentazione che riflette degli stereotipi, adottando ad esempio una scelta contrappuntistica, ovvero di “alternare entrambi i generi, cioè usare a volte il femminile e a volte il maschile”²⁸. Sottolineo l'importanza della comunicazione con chi ha concepito il testo di partenza in quanto il francese definisce necessariamente il genere delle persone che vengono descritte, a differenza dell'inglese, lingua nella quale il genere dei sostantivi non è definito, salvo qualche eccezione.

Per gli altri testi in cui il personaggio protagonista non è definito, chi traduce dovrebbe considerare di usare una scrittura inclusiva, così da poter permettere a un pubblico più ampio di apprezzare l'opera e per non promuovere stereotipi di genere. La struttura del librogame, tuttavia, non semplifica questo proposito: i continui riferimenti al personaggio/parte leggente con la seconda persona singolare implicano l'utilizzo di parti del discorso che vanno accordate per genere e numero. Per etica deontologica della pratica, la traduzione non dovrebbe cambiare i generi grammaticali dei personaggi, in quanto ciò comporterebbe un'imposizione di criteri che non appartengono a chi ha scritto il testo, ma a chi lo sta traducendo. Detto ciò, avendoci un accordo tra scrivente, casa editrice originale e della traduzione e traduttore, si potrebbe considerare un'alterazione dei generi grammaticali in funzione di una rappresentazione più diversificata nel genere del librogame.

²⁸ O. Castro, *Comunicare su diverse lunghezze d'onda? Il collegamento mancante tra la linguistica femminista e gli studi traduttologici* (S. Bruti, Trad.) In E. Di Giovanni, & S. Zanotti (2018, a cura di), *Donne in traduzione*. Bompiani, pp. 375-411, qui p. 391
<https://utppublishing.com/doi/10.1558/genl.v7i1.35>

5. Analisi dei testi e proposte di traduzione

5.1 Introduzione

Come trattato in precedenza, nei tre testi si possono osservare due modalità in cui il personaggio protagonista può essere presentato: come individuo determinato da chi ha scritto il testo, oppure come personaggio lasciato da creare alla persona che sta leggendo il libro. Nei primi due testi si analizzeranno due personaggi determinati, uno maschile e uno femminile. La differenza nel genere permette di osservare anche il modo diverso in cui i due personaggi sono stati caratterizzati. L'analisi si concentrerà sui modi in cui gli scrittori (in ogni caso uomini) si rivolgono a chi sta leggendo, sull'inclusività del testo dal punto di vista del genere, e si faranno delle considerazioni basate sui canoni di scrittura inclusiva attuali.

5.2 Protagonista maschile

Il primo testo oggetto della mia analisi è il paragrafo introduttivo del libro *La Forteresse d'Alamuth* (1986, Hachette) di Doug Headline e Dominique Monrocq, e della corrispettiva parte nella traduzione del 1989 *Il vecchio della montagna* (tradotto da Eleonora Baron, 1989, Edizioni EL). Ne *La Saga du prêtre Jean*, il protagonista è il Prete Gianni, monarca cristiano leggendario che viene menzionato in numerosi racconti medievali. Il racconto si svolge nel XII secolo, al tempo della terza crociata, e la parte leggente è chiamata a vestire i panni del Prete Gianni; queste caratteristiche giustificano l'utilizzo del genere grammaticale maschile, dato che all'evento storico a cui ci si riferisce hanno partecipato soprattutto uomini (anche se fonti storiche e iconografiche confermano la presenza di donne guerriere e comandanti²⁹) e chi legge e il protagonista si sovrappongono nella figura del Prete Gianni. Per questi motivi, la soluzione inclusiva, in questo caso, non sarebbe tanto una riscrittura del testo ideato da

²⁹ Consultare per degli esempi "*Dominae fortunae suae*". *La forza femminile dell'ingegno femminile*, a cura di Laura Antonella Piras, sezione del *Dizionario di eretici, dissidenti e inquisitori nel mondo mediterraneo*, <http://www.eticopedia.org/dominae-fortunae-suae>, o l'articolo *Storie di donne guerriere*, di Giorgio Marengo https://win.cittafutura.al.it/web/_pages/detail.aspx?GID=32&DOCID=5395. Dell'articolo di Marengo è molto interessante il passaggio sulla presenza di donne durante l'assedio di Acri (1191) durante la terza crociata, evento che intavola i racconti del Prete Gianni nell'opera esaminata in questo paragrafo.

Headline e Monrocq, piuttosto delle versioni parallele che abbiano come protagonista una donna guerriera vissuta in epoca medievale o rappresentata in opere ambientate in quel periodo, della quale si abbiano riferimenti storici o letterari: si potrebbe pensare a figure come Bradamante, già affermata nell'*Orlando innamorato* (1483) di Matteo Maria Boiardo e nell'*Orlando furioso* (1516) di Ludovico Ariosto come valorosa guerriera, e alla quale le caratteristiche fantastiche delle opere faciliterebbero l'ingresso nel genere del librogame; oppure Matilde da Canossa (1046-1115), feudataria italiana che riuscì a ricavarci un posto di rilevanza nel conflitto tra Sacro Romano Impero e Stato Pontificio. Questa scelta non sarebbe da considerare soltanto un'introduzione macchinosa di personaggi femminili nel mondo dei librogame, bensì un'occasione di riscoperta della storia, in particolare del Medioevo, che mette in risalto figure femminili dimenticate benché rilevanti e benché l'immagine della donna come creatura fragile e sottoposta sia quella più affermata nel pensiero comune riguardo al medioevo.

5.2.1 Soluzione proposta: riscrittura con un altro personaggio

Come anticipato nell'analisi del libro e del personaggio del Prete Gianni, poiché l'utilizzo del genere grammaticale maschile è giustificato dal fatto che il protagonista è un personaggio definito, la soluzione migliore per dare un'alternativa inclusiva del testo di Headline e Monrocq risulta essere una riscrittura *ex novo* in cui il personaggio protagonista è una donna guerriera. Per fare ciò, ho cercato informazioni su personaggi femminili che avessero partecipato alla terza crociata, quella durante la quale sono ambientati i fatti del Prete Gianni. Nonostante non sia riuscito a trovare delle figure definite, fonti di storici musulmani dell'epoca riportano scene in cui donne cristiane si sono effettivamente battute al fianco dei guerrieri crociati³⁰. In base a queste testimonianze ho deciso di creare un personaggio di donna guerriera – che ho chiamato arbitrariamente Adele – e di riadattare parti del testo preso in esame usando tale personaggio come protagonista. Le modifiche che ho attuato sono principalmente ampliamenti per dare un retroscena e una giustificazione storica

³⁰ Come riportato in *Storici arabi delle Crociate*, a cura di Francesco Gabrieli, Einaudi Tascabili, Torino, 2002, pp. 179, 185, 202, 212

al fatto che lei, in quanto donna, si potesse verosimilmente trovare in quel luogo (esempio 1), il cambiamento del genere grammaticale dal maschile al femminile quando si parla della protagonista in particolare (esempio 2), modifiche radicali al testo, necessarie laddove si faceva riferimento a gesta proprie del Prete Gianni (esempio 3), e modulazioni per rendere dei passaggi neutri nel genere (esempio 4). Riporto in seguito degli esempi in cui confronto la versione originale francese, la traduzione in italiano del 1989 e la mia proposta di traduzione.

Esempio 1

<i>Avec [Richard d'Angleterre], les meilleurs chevaliers saxons et normands s'embarquèrent pour un voyage rempli de périls.</i>	<i>I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a [Ricardo d'Inghilterra] nella perigliosa impresa, [...]</i>	<i>I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a lui nella perigliosa impresa, [...] Questi uomini furono accompagnati da madri, sorelle e figlie, che anch'esse impugnarono le armi quando necessario. Altre donne, come te, si unirono all'impresa in nome della gloria.</i>
---	---	---

Esempio 2

<i>Prester John, le Prêtre Jean ! Voilà un nom qui vous convient à merveille. Preux parmi les Preux, vous avez accumulé plus d'exploits au combat que cent guerriers au cours de leur vie entière ! Richard vous a aussi toujours estimé comme saint homme [...] Aussi à l'aise avec une épée qu'avec</i>	<i>Prete Gianni! Prode tra i prodi, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera un santo [...] Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratore, [...]</i>	<i>Prode Adele! Combattente valorosa, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera una santa [...] Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratrice, [...]</i>
---	--	--

*des mots, aussi adroit
cavalier qu'orateur
admirable, [...]*

Esempio 3

<i>Vous qui avez traversé les mers, chevauché dans les vastes forêts d'Albion, remporté maints tournois difficiles, vous qui avez suivi les traces de saint Georges pour affronter le Dragon et qui avez vécu mille autres aventures, vous ne trouvez plus le repos!</i>	<i>Tu che hai traversato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei; tu che hai seguito le orme di San Giorgio e affrontato il Drago, tu che hai vissuto mille altre avventure ... tu non hai più pace!</i>	<i>Tu che hai traversato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei; tu che, insieme ad altre donne, hai lasciato la sicurezza delle tue terre per scoprire un mondo sconosciuto, tu che hai vissuto mille altre avventure ... tu non hai più pace!</i>
--	--	--

Esempio 4

<i>La cité mystérieuse aurait le pouvoir de rendre immortels ses habitants, et de leur conférer un bonheur parfait !</i>	<i>La città misteriosa ha il potere, si dice, di rendere immortali ed eternamente felici i suoi abitanti.</i>	<i>La città misteriosa ha il potere, si dice, di dare immortalità e felicità eterna a chi vive tra le sue mura.</i>
--	---	---

5.3 Protagonista da creare

Il secondo librogame che ho analizzato è *La Nuit du Météore* (Doug Headline, Dominique Monrocq, Hachette, 1986), primo volume della serie *Superpouvoirs*, con la traduzione in italiano di Doriana Monti (*Superpoteri: Il furto del meteorite*, 1993, Edizioni EL). In questa serie, chi sta leggendo crea il proprio personaggio eroico secondo le indicazioni lasciate dagli autori e ne veste i panni. Nella creazione del personaggio protagonista si possono scegliere il suo costume, la sua storia personale, i suoi poteri e come li ha ottenuti, ma, apparentemente, non

il suo genere. Nonostante la serie si presti ad avere un carattere neutro dal punto di vista del genere del personaggio, dato che la sua creazione è lasciata alla parte leggente, l'uso del maschile universale sia nella versione originale che in quella tradotta ci suggeriscono che questo personaggio debba necessariamente essere un uomo. Fatte delle concessioni sull'effettiva difficoltà di mantenere un linguaggio che sia inclusivo per tutta la narrazione dei fatti, situazione complicata dall'uso della seconda persona singolare per rivolgersi al protagonista/parte leggente e quindi al fatto di doverne specificare il genere grammaticale, l'uso del maschile universale risulta un'occasione sprecata per costruire un testo che possa accogliere anche quelle persone, e quei generi, a cui tradizionalmente i librigame non si sono rivolti. L'utilizzo del maschile sovraesteso, inoltre, crea delle discordanze a livello di coerenza; riporto un esempio in cui ciò è particolarmente evidente:

<p><i><u>Un être normal</u> peut se trouver transformé grâce à des pouvoirs surnaturels, devenant du jour au lendemain l'<u>homme</u> le plus fort de la planète.</i></p>	<p><i><u>Una persona normale</u> può subire delle trasformazioni dovute a dei poteri soprannaturali e diventare da un giorno all'altro l'<u>uomo</u> più forte del pianeta.</i></p>
---	---

L'utilizzo di una forma generica e inclusiva (e non forzata) come *un être normale*, mantenuto nella traduzione come *una persona normale*, viene rimpiazzata poco dopo da *homme*, *uomo*, utilizzato come maschile non marcato, ma che potrebbe suggerire che quella persona che riceve dei poteri sovranaturali, di cui il genere non è specificato, sia per forza un uomo, o, opzione più buffa, che lo diventi come necessaria conseguenza dello sviluppo dei poteri. Per evitare ripetizioni, si poteva considerare di utilizzare *personne* nell'originale francese ed essere nella traduzione. Risulta, invece, più difficile trovare una soluzione inclusiva per i termini *eroe* e *supereroe*. Il raddoppiamento ("eroe o eroina", "supereroe o supereroina") risulta pesante, ancora più se questa opzione viene mantenuta per tutta la lunghezza del libro, in ogni paragrafo. Oltretutto, il termine *eroina* risente dell'omonimia con la sostanza stupefacente. Allo stesso modo, anche utilizzare troppe volte costruzioni generiche (*il personaggio eroico*) risulterebbe come un impedimento alla lettura, nonché una forzatura. Come soluzioni non rimarrebbero

che l'uso dei "eroe" come maschile sovraesteso, oppure l'introduzione di termini come *eroa*, *eroessa*, o l'utilizzo di *eroe* come nome epiceno³¹. L'Accademia della Crusca ha esplorato il caso dell'omonimia tra la donna eroica e lo stupefacente, e dei vari neologismi³². Ciò che emerge da questa analisi è che: la sensazione di disagio dovuta all'uso di *eroina* anche nel caso del suo utilizzo per *donna eroica* potrebbe essere un retaggio generazionale, in cui persone più giovani vi associano prima il significato di droga; il suffisso *-ina* è normalmente usato in italiano per la formazione del femminile di molti sostantivi, ma, anche se l'intento non è quello di sminuire o trattare con sufficienza le donne eroiche, la sovrapposizione tra il valore di formazione di un termine designante una persona di sesso femminile e il valore diminutivo del suffisso si sente particolarmente in questo e altri termini (ad esempio *signorina*); tra le due forme *eroa* ed *eroessa* risulterebbe preferibile la prima, dato che spesso il suffisso *-essa* viene usato con valore spregiativo (come affermato da Alma Sabatini ne *Il sessismo nella lingua italiana*, 1987); l'uso di *eroe* come termine epiceno potrebbe essere, personalmente, una buona soluzione perché soddisfa la necessità di trovare un termine che non sia connotato per genere e che non strida eccessivamente con quello che è la lingua italiana adesso. In ogni caso, queste forme non sono (ancora) entrate nell'uso corrente e potrebbero risultare insolite a chi legge nel caso in cui chi traduce e la casa editrice scegliessero comunque di utilizzarle.

5.3.1 Soluzione proposta: attualizzazione con canoni di scrittura inclusiva moderni

La soluzione per ottenere un testo inclusivo, in questo caso, sarebbe un'attualizzazione fatta secondo i canoni di scrittura inclusiva moderni, ovvero impiegando un linguaggio neutro che non definisca il genere del personaggio che impersoneremo. Ciò è possibile grazie all'utilizzo di parole epicene, ovvero quelle parole che restano invariate al femminile e al maschile, perifrasi in cui il genere dell'oggetto non è definito, oppure modulazioni delle frasi (ad esempio, portando

³¹ Come scelta per l'inclusività di questo testo, in ogni caso precedente e successivo a questa nota in cui viene utilizzato il termine *eroe*, questo è da considerarsi epiceno (lo/la eroe, gli/le eroi, ecc.), NdR

³² <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/c%C3%A8-eroina-e-eroina/27338>

una frase dalla forma attiva a quella passiva è possibile evitare di definire il soggetto e il suo genere). Di seguito riporto degli esempi che confrontano il testo originale francese, la traduzione in italiano del 1993 e la mia proposta di traduzione.

Esempio 1

<i>Pour que votre héros soit tout à fait complet, vous aurez pour mission de lui constituer une véritable "histoire" [...]</i>	<i>Perché il tuo eroe sia davvero completo, devi costruirgli una vera e propria storia [...]</i>	<i>Perché il tuo personaggio eroico sia davvero completo, devi costruirne una vera e propria storia [...]</i>
--	--	---

La criticità di questo passaggio sta nel termine *eroe* e nel pronome personale *gli* che definiscono un personaggio necessariamente maschile. Ho scelto di sostituire il primo termine con la perifrasi *personaggio eroico* perché essa permette di non definire il genere del personaggio, e per lo stesso motivo ho usato il pronome personale *ne* al posto di *gli* o *le*.

Esempio 2

<i>[...] vous apprécierez peut-être encore mieux cette aventure en refaisant plusieurs fois le parcours avec des pouvoirs (et des héros) différents. La multiplicité des pouvoirs donnera un tel éventail de possibilités à vos héros qu'une nouvelle lecture vous paraîtra toute différente de la première...</i>	<i>[...] forse apprezzerai ancora di più questo libro se rifarai più volte il percorso con poteri (ed eroi) diversi. La molteplicità dei poteri darà ai tuoi eroi un ventaglio di possibilità tale che ogni nuova lettura ti sembrerà completamente diversa dalla prima...</i>	<i>[...] forse apprezzerai ancora di più questo libro se rifarai più volte il percorso con poteri (e personaggi) diversi. La molteplicità dei poteri ti darà un ventaglio di possibilità tale che ogni nuova lettura ti sembrerà completamente diversa dalla prima...</i>
--	--	---

In questo passaggio si riscontra lo stesso problema con il termine *eroe*, che ho risolto come mostrato nell'esempio precedente. In seguito nel testo, ho sostituito il fatto che i poteri vengono dati a chi sta leggendo il libro invece che al

personaggio protagonista, data la sovrapposizione tra parte leggente e protagonista che avviene con la lettura.

Esempio 3

<i>Solitaire, vous cheminez dans les rues de Megalopolis. Sous le couvert de votre identité secrète, vous vous frayez un chemin anonyme dans la foule qui a brusquement envahi les artères de la cité, et nul ne remarque dans la masse grouillante le héros doué de pouvoirs fantastiques qui a tant de fois sauvé la planète de périls indicibles.</i>	<i>Stai camminando tutto solo per le vie di Megalopolis, protetto dalla tua identità segreta, tra la folla che ha invaso le arterie della città; nessuno nota, nella massa brulicante, l'eroe dotato di fantastici poteri che ha salvato tante volte il pianeta dai più tremendi pericoli.</i>	<i>Stai camminando per conto tuo per le vie di Megalopolis. La tua identità segreta ti nasconde mentre ti districchi tra la folla che ha velocemente invaso le arterie della città; nella massa brulicante, la persona dotata di fantastici poteri che ha salvato tante volte il pianeta dai più tremendi pericoli si mimetizza tra le altre, inosservata.</i>
--	--	--

Questo passaggio presenta più criticità, che ho cercato di risolvere facendo riferimento più alla versione originale del testo che alla traduzione del 1993. Le perifrasi *per conto tuo* e *la persona dotata di fantastici poteri* e l'utilizzo di verbi alla seconda persona singolare al presente mi hanno permesso di tradurre in modo neutro delle sezioni che erano definite per genere sia nella versione originale che nella prima traduzione.

5.4 Considerazioni sulle due proposte di traduzione

Per le mie due proposte di traduzione ho cercato per quanto possibile di rispettare i canoni della scrittura inclusiva attuali. L'attualizzazione de *Il furto del meteorite* mi ha permesso di rendere il personaggio protagonista non definito nel genere, e l'ambientazione moderna e aliena del racconto, *che per alcuni aspetti è simile alla nostra realtà, ma per altri è completamente diverso*³³, possono dare la libertà

³³ D. Headline, D. Monroq, *Il furto del meteorite*, Edizioni EL, Trieste, 1991, ivi p. I

di immaginare un mondo senza stereotipi e discriminazioni, nel caso di una riscrittura integrale. Inoltre, la sovrapposizione tra parte leggente e protagonista permette di evitare in molti casi la definizione del genere. Detto ciò, riconosco il fatto che potrebbero emergere situazioni in cui rispettare l'inclusività del testo risulterebbe una vera sfida, in particolare nei discorsi diretti, nei quali è difficile evitare riferimenti al genere dell'eroe.

Il riadattamento de *Il vecchio della montagna*, invece, non presenta tanto il rischio di peccare d'inclusività nei confronti della parte leggente, in quanto si è chiamati a vestire i panni di una guerriera e, perciò, la declinazione del testo al femminile sarebbe giustificata. Piuttosto, l'ambientazione medievale e la necessità di rifarsi con un certo grado di fedeltà ai costumi e alle tradizioni dell'epoca potrebbero ripresentare e rinforzare degli stereotipi di genere. Cito in particolare l'aggiunta che ho fatto al testo: *"Questi uomini furono accompagnati da madri, sorelle e figlie, che anch'esse impugnarono le armi quando necessario. Altre donne, come te, si unirono all'impresa in nome della gloria."* (Esempio 1, pagina 21). La rappresentazione delle donne come madri, sorelle o figlie di un uomo è, effettivamente, un riflesso della natura patriarcale della società medievale (e di quella moderna), tuttavia, durante la terza crociata, una parte delle donne che lasciarono l'Europa verso la Terra santa intrapresero il viaggio proprio perché accompagnatrici dell'uomo che avrebbe combattuto. Allo stesso tempo, è altrettanto documentato il fatto che queste donne *of all classes [...] took an active role in support of the combatants, helping to defend the camp and build siege works as well as the more mundane jobs of the washerwomen*³⁴. In conclusione, non ritengo estremamente problematica la rappresentazione delle donne come parenti di un uomo in un'ambientazione patriarcale come il medioevo. Inoltre, se uno degli scopi del testo è quello di rappresentare una guerriera durante la terza crociata usando come base dei dati storici, non sarebbe corretto ignorare la parallela realtà della condizione della donna in quell'epoca. Detto ciò, si deve accettare il fatto che in questa serie l'ambientazione storica rappresenta solamente l'inizio e l'ambientazione dei fatti, mentre poi la narrazione passa nelle

³⁴ H. Nicholson, *Women on the Third Crusade*, *Journal of Medieval History*, Vol. 23, IV edizione, Elsevier, 1997, pp 335-349, ISSN 0304-4181, [https://doi.org/10.1016/S0304-4181\(97\)00013-4](https://doi.org/10.1016/S0304-4181(97)00013-4), ivi p. 349

mani del genere *fantasy*; perciò, se possiamo immaginarci il Prete Gianni affrontare draghi, demoni e termiti giganti, possiamo anche immaginarci la guerriera Adele incontrare esseri che sappiano vedere oltre il suo genere e che non la trattino come *donna d'altri*, fragile e indifesa.

5.5 Protagonista femminile

Il terzo e ultimo testo su cui si svolge la mia analisi è il primo volume della serie *Défis et Sortilèges* (Gildas Sagot, 1988, Gallimard), *Caïthness l'Élémentaliste*, pubblicato in Italia nel 1991 come *Caïthness l'Elementalista*, e la serie nominata *Partita a Quattro* (traduzione di Eleonora Baron, 1991, Edizioni EL). Il nome italiano suggerisce una caratteristica di questa serie, ovvero la possibilità di leggere e giocare il librogame in un gruppo costituito da al massimo quattro persone, che abbiano ciascuna un libro diverso. I personaggi protagonisti della tetralogia possono collaborare ed esplorare il mondo fantastico di Dorgan insieme oppure separatamente. In tutti gli otto libri ambientati a Dorgan (Sagot ha pubblicato tra il 1991 e il 1994 un'altra tetralogia ambientata cinquant'anni dopo i fatti descritti nella prima), solo uno dei personaggi protagonisti è una donna: Caïthness, appunto. Come nel caso della Saga del Prete Gianni, il genere grammaticale usato per rivolgersi anche a chi sta leggendo il libro è quello della protagonista, e il testo si presenta tutto declinato al femminile; per questa ragione è giustificato l'utilizzo del genere grammaticale femminile.

Quella di affidare poteri magici a un personaggio femminile o femminilizzato sembra trattarsi di una pratica diffusa. Questo è ciò che risulta anche sul sito *TV Tropes*, una wiki dedicata alla raccolta di tutti i cliché e temi ricorrenti nelle opere di fantasia di vario genere. Come riportato nel tema *Magic Is Feminine*³⁵:

In many Fantasy settings, the female characters are more in touch with the magical or mystical than their male counterparts. [...] This trope has its origins in the stereotype that women are more intuitive, emotional, closer to nature, and mysterious than men [...]. Because Women Are Delicate, having your female characters be mages is also a way to allow them to participate in combat without getting too physical, and as such, this trope often overlaps with Guys Smash, Girls Shoot [...].

³⁵ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MagicIsFeminine>

Il legame tra femminilità e magia è stato ampiamente trattato in ambito accademico. Nella sua rassegna *Il mostruoso femminile*³⁶, Judy Ellison Sady Doyle dedica tutto il capitolo conclusivo a “La donna al limitar del bosco”³⁷, la strega, e alle implicazioni della magia per le donne nella storia e nei media. Ciò che ne emerge è che le donne venivano additate di stregoneria quando si discostavano in modo più o meno volontario (era considerata strega tanto una donna che scagliava maledizioni contro la qualità del raccolto, quanto una levatrice che rendeva il parto più agevole grazie alla propria esperienza) dai canoni imposti dalle società patriarcali sui corpi femminili. Allo stesso tempo, la figura della strega è stata riappropriata sin dai primi movimenti femministi proprio perché discostante dai canoni patriarcali: la strega incute paura con i suoi poteri sovranaturali, con i quali è capace di vendicarsi dei soprusi maschili e di sovvertire lo *status quo*.

Va riconosciuto che per quanto riguarda la serie di *Partita a Quattro* questa analisi è valida solo in parte, poiché tra i personaggi maschili se ne trovano di appartenenti a classi³⁸ non esclusivamente fisiche (vi sono sia cavalieri che bardi, sia paladini che illusionisti). Ciononostante, ritengo degno di nota il fatto che l'unico personaggio femminile sia una maga, e che quindi anche in questo caso valga il tema, o cliché, del *Magic Is Feminine*.

5.5.1 Considerazioni sul personaggio

In un mondo letterario in cui il genere maschile è il più rappresentato sia nei personaggi protagonisti che come pubblico di destinazione, è facile accogliere un personaggio femminile come Caithness come una boccata d'aria fresca, e ciò ancora più considerando il periodo storico in cui il libro è stato pubblicato. Detto ciò, è necessario analizzare il personaggio di Caithness nella sua interezza e con i canoni attuali d'inclusività, i quali si estendono oltre alla questione del genere grammaticale.

³⁶ J. E. S. Doyle, *Il mostruoso femminile. Il patriarcato e la paura delle donne*, Tlon, Roma 2021

³⁷ Ivi, p. 235-262

³⁸ Secondo la definizione legata al mondo dei giochi di ruolo (vd. “Classe”, https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_dei_giochi_di_ruolo)

Nel testo non si trova una descrizione dettagliata della maga, che viene descritta così nel paragrafo introduttivo (confronto tra la versione originale e la traduzione in italiano del 1991):

Vous, Caïthness, vous avez renoncé aux vêtements légers richement brodés d'or et de perles, aux bains de vapeur parfumés, aux interminables banquets au cours desquels se succèdent des plats nombreux et raffinés.

[...]

C'est vous, Caïthness, qui avez pris la décision de partir vers le monde de Dorgan dans l'espoir de retrouver votre famille. Votre pantalon de lin bouffant flotte au vent, une large ceinture enserre votre justaucorps de velours ; votre cape bordée d'hermine descend au ras de vos bottes de peau. Vous n'avez oublié ni votre dague à la lame mince et finement ouvragée, ni l'indispensable Livre des Éléments. Cinq pierres précieuses serrées dans une bourse, votre luth en bandoulière, une bonne quantité de provisions à base de galettes, une gourde... Vous vous sentez prête à faire face à toute éventualité.

Hai rinunciato alle lussuose vesti ricamate d'oro e di perle, ai bagni profumati di vapore, agli interminabili banchetti in cui raffinate vivande si susseguono senza finire.

[...]

Hai deciso di esplorare il mondo di Dorgan nella speranza di ritrovare la tua famiglia. I tuoi larghi pantaloni di lino ondeggiano al vento, una larga cintura stringe il tuo giustacuore di velluto; la tua cappa bordata di ermellino scende fino all'orlo dei tuoi stivali di cuoio. Hai preso la tua daga, dalla lama sottile e dall'impugnatura riccamente intarsiata. E l'indispensabile Libro degli Elementi. Cinque pietre preziose chiuse in una borsa, il liuto gettato a tracolla, una buona quantità di gallette, un otre... Ti senti pronta ad affrontare qualsiasi imprevisto.

Non vi è, in questi passaggi, una descrizione delle caratteristiche fisiche di Caïthness, né della sua età. Se ne può dedurre, però, la sua situazione economica: un passato di abiti lussuosi e momenti conviviali suggeriscono il fatto che faccia parte di una famiglia nobile e ricca. Pure la sua tenuta da viaggio suggerisce ricchezza, tra vesti di velluto e di ermellino, la daga intarsiata, le pietre preziose e il liuto. Nonostante la mancanza di descrizioni del suo fisico, non sarebbe incongruente immaginare Caïthness con i canoni che hanno

rappresentato la razza elfica nelle maggiori opere di fantasia: creature alte, ammalianti, dalla pelle chiara, senza disabilità e immobili in una condizione di eterna gioventù. Per quanto non sia sbagliato riutilizzare dei canoni affermati nella cultura comune per questioni di riconoscibilità, non dovrebbe essere altrettanto sbagliato immaginare delle creature di fantasia che si discostano da questi canoni: non ci sono motivi per i quali una nuova Caithness dovrebbe avere automaticamente la pelle bianca, non avere disabilità fisiche o psicologiche, essere giovane, atletica, ricca ed esplicitamente etero-cis-normativa. Come l'introduzione di personaggi femminili nel genere del librogame può accogliere un pubblico femminile crescente, così la rappresentazione di esseri fittizi sempre più particolari – ma al tempo stesso sempre più reali, in quanto nel mondo reale si trovano tutte le combinazioni di caratteristiche fisiche, etniche, psicologiche, sessuali – può essere uno strumento per rendere visibili delle minoranze e per abbattere certi stereotipi altamente rappresentati nei vari media. In particolare, nel caso delle disabilità e delle neurodivergenze, i personaggi disabili sono stati spesso scelti e immaginati per il ruolo dell'antagonista o della vittima, a cui vanno rivolti sentimenti di disprezzo o pietà: si pensi a personaggi come Capitan Uncino o Jame Gumb, il Buffalo Bill de *Il silenzio degli innocenti*, la disabilità e neurodivergenza dei quali fungono da giustificazione per la loro ostilità, oppure Quasimodo, il gobbo di Notre-Dame, il quale viene costantemente compatito a causa delle sue disabilità. L'introduzione di personaggi disabili e neuroatipici come eroi aiuterebbe a ridurre lo stigma legato alle loro condizioni fisiche, motorie e psicologiche.

Conclusione

In questa tesi sono state presentate varie soluzioni per considerare il linguaggio inclusivo nel processo di traduzione dei librigame dal francese all'italiano. Il metodo da impiegare è determinato da un aspetto principale, ovvero la natura del personaggio protagonista della narrazione. Quando quel personaggio è definito, la soluzione inclusiva potrebbe essere una traduzione che tenga considerazione del linguaggio utilizzato per rappresentare i vari generi e che riproponga un testo che non asseconi degli stereotipi o discriminazioni. Alterazioni, aggiunte, omissioni, riscritture sono tutte opzioni da tenere in considerazione e da scegliere in base ai casi. Il caso si complica quando il personaggio protagonista non è definito, in particolar modo perché sia il francese che l'italiano sono due lingue che necessariamente definiscono il genere grammaticale dei referenti. Per questo motivo, il genere del personaggio protagonista deve essere definito per forza, nonostante nella narrazione non si faccia riferimento a una persona in particolare. Le soluzioni di traduzione inclusiva necessitano di più impegno e dovrebbero includere nel processo anche l'analisi della rappresentazione numerica di un genere (inteso come espressione particolare dell'essere umano) in un determinato genere narrativo. Perciò, si propone di considerare anche di cambiare il genere dei personaggi per favorire una rappresentazione più variegata, ciò in accordo con le volontà delle case editrici e di chi ha scritto il testo in primo luogo.

L'analisi attuata in questa tesi si basa soltanto sui paragrafi introduttivi dei librigame, ma non considera il corpo della narrazione, che è caratterizzato dalla frammentazione tipica del genere del librogame. Sicuramente, questa caratteristica complica ulteriormente il lavoro di traduzione e ciò potrebbe essere un argomento da affrontare approfonditamente in una successiva opera. Allo stesso modo, la questione del linguaggio inclusivo è stata presentata per come era in passato e per come si presenta adesso, ma non vi sono riferimenti o proposte per un futuro della scrittura inclusiva. Le sue caratteristiche e le dinamiche sociali che la influenzano possono essere, altrettanto, oggetto di studi più approfonditi. Infine, vi è un'attenzione al ruolo creativo della parte traduttrice

nel processo di rielaborazione che mira al ripensamento del ruolo della stessa, la sua libertà di intervento e la sua visibilità.

In conclusione, questa tesi vuole dare risalto al fatto che la letteratura, e in particolare quella fantastica, ci permette di immaginare mondi con credenze, dinamiche e storie radicalmente diverse dalle nostre. Non c'è ragione per cui dovremmo mantenere i rapporti di potere e le discriminazioni che caratterizzano il nostro mondo in quelli di fantasia. Non c'è motivo per cui, anche in universi totalmente alieni, le categorie che noi discriminiamo siano discriminate.

Bibliografia

Castro, Olga, "Comunicare su diverse lunghezze d'onda? Il collegamento mancante tra la linguistica femminista e gli studi traduttologici" (S. Bruti, Trad.) In E. Di Giovanni, & S. Zanotti (2018, a cura di), *Donne in traduzione*. Bompiani, pp. 375-411, qui p. 391 (Ultima consultazione il 3 settembre 2025) <https://utppublishing.com/doi/10.1558/genl.v7i1.35>.

@chronicallyjenni e @feminist. 2025. "Disabled People Are Behind Some of Our Most Essential Everyday Innovations". Instagram, 10 agosto 2025. Video. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. https://www.instagram.com/reel/DNgTFjZMmQo/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==.

Consiglio dell'Unione europea. 2018. *Una comunicazione inclusiva all'SGC*, Ufficio delle pubblicazioni. Ultima consultazione il 4 settembre 2025. <https://data.europa.eu/doi/10.2860/835196>.

Conseil de l'Union européenne. 2018. *La communication inclusive au SGC*, Publications Office. Ultima consultazione il 4 settembre 2025. <https://data.europa.eu/doi/10.2860/601585>

Contributori ai progetti Wikipedia. 2004. "Dave Morris (Game Designer)". Wikipedia, the free encyclopedia, 9 giugno 2004. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. [https://en.wikipedia.org/wiki/Dave_Morris_\(game_designer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dave_Morris_(game_designer)).

Contributori ai progetti Wikimedia. 2005. ""Classe" - Glossario dei giochi di ruolo". Wikipedia, l'enciclopedia libera, 24 aprile 2005. Ultima consultazione il 4 settembre 2025. https://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_dei_giochi_di_ruolo.

Doyle, Jude Ellison S. 2021. *Il mostruoso femminile. Il patriarcato e la paura delle donne*. Tradotto da Laura Fantoni. Roma: Tlon.

"Dungeon Crawler (DC)". s.d. La Tana dei Goblin. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://www.goblins.net/dungeon-crawler-dc>.

Gabrieli, Francesco. 1963. *Storici arabi delle Crociate*. [Torino]: G. Einaudi.

Gheno, Vera. 2020. "Sono da sempre attratta da tutto ciò, in ambito linguistico, che sfugge alla regolarità, alla norma" Facebook, 22 agosto 2020. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://www.facebook.com/wanderingsociolinguist/posts/10158417297355915>.

Glover Blackwell, Angela. 2017. "The Curb-Cut Effect". Stanford Social Innovation Review. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. https://ssir.org/articles/entry/the_curb_cut_effect.

Harris, James W. "The Exponence of Gender in Spanish." *Linguistic Inquiry* 22, n. 1 (1991): 27–62. <http://www.jstor.org/stable/4178707>.

Hopkins, Mary A., e Doris Webster. 1930. *Consider the Consequences!* New York: The Century co.

"Identità di genere". s.d. Dubby – Inclusione senza termine // Sky con Parole O_Stili. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://www.dubby.it/identita-di-genere>.

""Intersezionalità"". s.d. European Institute for Gender Equality. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. https://eige.europa.eu/publications-resources/thesaurus/terms/1050?language_content_entity=it.

Jackson, Steve, e Ian Livingstone. 1982. *The Warlock of Firetop Mountain*. Puffin Books.

———. 1983. *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Tradotto da Camille Fabien. Parigi: Gallimard.

———. 1985. *Lo stregone della montagna infuocata*. Tradotto da Patricia Caprotti. Milano: Supernova.

"L'Article dont vous êtes le héros : une histoire des livres-jeux". 2022. France Culture, 10 agosto 2022. Ultima consultazione il 3 settembre 2025.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/litterature/l-article-livre-dont-vous-etes-le-heros-1-9401018>.

"Magic Is Feminine". s.d. TV Tropes. Ultima consultazione il 4 settembre 2025. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MagicIsFeminine>.

Marenco, Giorgio. 2008. "Storie di donne guerriere". Città Futura, 30 giugno 2008. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://win.cittafutura.al.it/web/pages/detail.aspx?GID=32&DOCID=5395>.

"Maschile Sovraesteso". s.d. Dubby - Inclusione senza termine // Sky con Parole O_Stili. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://www.dubby.it/Maschile-Sovraesteso>.

Monrocq, Dominique, e Doug Headline. 1986. *La Nuit du Météore*. Hachette.

———. 1993. *Il furto del meteorite*. Tradotto da Doriana Monti. EL.

Morris, Dave. 2018. "So you want to write a gamebook". Fabled Lands, 16 marzo 2018. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://fabledlands.blogspot.com/2018/03/so-you-want-to-write-gamebook.html>.

Nicholson, Helen. 1997. "Women on the Third Crusade." *Journal of Medieval History* 23 (4): 335–49. doi:10.1016/S0304-4181(97)00013-4.

""Open world"". s.d. Treccani. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. [https://www.treccani.it/vocabolario/open-world_\(Neologismi\)](https://www.treccani.it/vocabolario/open-world_(Neologismi)).

Piras, Laura Antonella (a cura di) "*Dominae fortunae suae*". *La forza femminile dell'ingegno femminile*, sezione del *Dizionario di eretici, dissidenti e inquisitori nel mondo mediterraneo*. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <http://www.eticopedia.org/dominae-fortunae-suae>.

"Porte-Monstre-Trésor". s.d. Jeux de rôle. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://jeuxderole.org/porte-monstre-tresor>.

Queneau, Raymond. 1967. "Un conte à votre façon". In Les Lettres nouvelles. Mercure de France.

Rappazzo, Ersilia. 2022. "Genere e librogame: il mantenimento dell'ambiguità di genere in traduzione". Tesi di laurea magistrale, Università di Pisa. ETD (etd-01142022-025408). Ultima consultazione il 3 settembre 2025.

"Series - TutorText: Doubleday Series". s.d. Demian's Gamebook Web Page. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://gamebooks.org/Series/457/Show>.

Spagnoli, Ilaria. 2022. "Scrittura e parità di genere: la scrittura inclusiva". Accademia di scrittura, 25 marzo 2022. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. https://accademiadiscrittura.it/scrittura-e-parita-di-genere-la-scrittura-inclusiva/#Ma_che_cos'e_la_scrittura_inclusiva.

Thornton, Anna M. 2023. "C'è eroina e eroina... - Consulenza Linguistica". Accademia della Crusca, 29 maggio 2023. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/cè-eroina-e-eroina/27338>.

Vecchiato, Sara. 2004. "Lezione: Le sexisme dans le langage. Notes sur l'italien et le français". Centro Interdisciplinare di Ricerche e Studi delle Donne e di Genere - CIRSD. Ultima consultazione il 4 settembre 2025. https://www.cirsde.unito.it/sites/c555/files/2024-05/2._le_sexisme_dans_le_langage_notes_sur_litalien_et_le_francais.pdf.

""Vouvoyer"". s.d. Garzanti Linguistica. Ultima consultazione il 3 settembre 2025. <https://www.garzantilinguistica.it/frit/vouvoyer/6891486de1eae2fa9b026c12>.

Sitografia

"Inclusivement vôtres ! Guide de rédaction inclusive". 2021. INRS | Institut national de la recherche scientifique, marzo 2021. <https://inrs.ca/wp-content/uploads/2021/03/Guide-redaction-inclusive-inrs-vf.pdf> (ultima visita in data 03/09/2025).

La Taverne Des Aventuriers - <https://www.la-taverne-des-aventuriers.com/forum> (ultima visita in data 03/09/2025).

Librogame's Land - <https://www.librogame.net/> (ultima visita in data 03/09/2025).

LibroGameCreator - <https://librogamecreator.wordpress.com/> (ultima visita in data 03/09/2025).

OPAC del Servizio Bibliotecario Nazionale - <https://opac.sbn.it/web/opacsbn> (ultima visita in data 03/09/2025).

Twine - <https://twinery.org/> (ultima visita in data 03/09/2025).