


Marco Arnaudo

---

INDIANA UNIVERSITY  
e-mail: [marnaudo@indiana.edu](mailto:marnaudo@indiana.edu)  
 <https://orcid.org/0000-0001-9063-2367>

## La poetica del frammento nel librogame italiano

---

### Abstract

#### The Poetics of the Fragment in Italian Gamebooks

This article discusses the tension between textual fragment and narrative unity in the gamebook genre while focusing on Italian texts. After a theoretical and historical introduction about gamebooks, we analyze significant examples like *Il presidente del consiglio... sei tu!* (*You Are the Prime Minister!*), where the multiplicity of reading paths functions as a metaphor for political opportunism, and *Due delitti per un computer* (*Two Murders for a Computer*), whose reading options are fully mapped for the reader beforehand. We then talk about branching comics, a genre pioneered by Italians, where the clear demarcations of the panels further increase the impression of a fragmentary storyworld. *L'uomo Scottecs e l'ultimo giorno del mondo* (*Scottecs Man and the Last Day of the World*) by Sio and *Analwizards* by David and William Genchi showcase very experimental uses of the visual fragment, while the series *Grafomante*, which includes blank spaces that the reader is expected to fill in with drawings, presents a case where visual fragments are reconciled and connected during the reading process.

**Key words:** gamebooks, interactive fiction, game theory, narratology, Italian culture

**Parole chiave:** librogame, narrativa interattiva, teoria dei giochi, narratologia, cultura italiana

I libri con molteplici percorsi di lettura, su cui Borges fantasticò nel *Giardino dei sentieri che si biforcano* (1941), hanno una tradizione antica ma sporadica che parte dall'*I Ching* e ha esempi significativi nei libri divinatori del Rinascimento italiano, come nel *Libro delle sorti* (1482) di Lorenzo Spirito Gualteri. Nel Novecento, Calvino ha corteggiato ma non attuato l'idea di un testo mobile nel *Castello dei destini incrociati* (1973), in cui la permutabilità generata dal mazzo dei tarocchi viene poi cementata in una serie di storie lineari. Più oltre è andato Raymond Queneau, con testi effettivamente interattivi e multicorsali come *Cent mille milliards de poèmes* (1961) e *Un conte à votre façon* (1969).

Il Novecento ha però apportato due innovazioni drammatiche all'intuizione del testo che si biforca: da alto e sperimentale, come negli esempi sopra, lo ha reso popolare e di intrattenimento; da rarità e anomalia, lo ha reso genere praticato in migliaia di testi. Questo è avvenuto tramite l'esplosione negli anni Ottanta del *gamebook*, noto in Italia come "librogame" dal nome datogli dalla casa editrice E. Elle di Trieste, che ne fu il più importante promotore. Le serie fondamentali per la diffusione di testi interattivi furono l'americana *Choose Your Own Adventure* (1979–1998), con storie giovanili e strutturate ad albero, e l'inglese *Fighting Fantasy* (1982–1995), che aggiunse l'idea di meccaniche di gioco come tiri di dadi, inventario e punteggi. Queste due serie ispirarono un numero immenso di epigoni anglofoni, i cui testi vennero tradotti internazionalmente (compreso in Giappone) e portarono presto autori francesi e tedeschi a seguirne le orme. Nella prima generazione del librogame, gli italiani rimasero invece in posizione periferica. Schiacciati dalla massiccia mole di testi tradotti soprattutto da E. Elle, i librogame italiani furono pochi e di poca visibilità. Un caso paradossale ma paradigmatico fu la serie *Galactic Foundation Games* (otto volumi, 1992), scritta da Leonardo Felician e basata sulle opere di Asimov. Pubblicata dalla grande casa editrice Mondadori, avrebbe potuto essere il trampolino di lancio del librogame italiano, se non fosse che l'editore manipolò le copertine e i testi interni in modo da far apparire Asimov come autore e Felician come curatore!

D'altra parte, la natura occasionale e libera da vincoli di collana del primo librogame italiano permise agli autori di sperimentare con una certa libertà. Privati di un facile accesso al pubblico principale del periodo, che era giovanile, gli italiani poterono permettersi di rivolgere i loro librogame a lettori adulti. Quando nel ventunesimo secolo anche il librogame internazionale si spostò in direzione di testi più lunghi, complessi e rivolti ad adulti (Salter 2014: 17–18), la cultura di fan e autori italiani era ampiamente preparata a unirsi al trend.

Ma cosa c'entra tutto questo con la poetica del frammento di cui parla il mio titolo? Diversamente da una storia interattiva digitale, in cui le animazioni possono mascherare le pause di caricamento e creare un'illusione di continuità, il librogame, in quanto forma analogica, è sempre suddiviso per sezioni chiaramente delimitate ed etichettate (Arnaudo 2023). Se il testo mi consente di scegliere se andare

a destra (alla sezione 20) o sinistra (alla sezione 71), mi deve anche mettere nelle condizioni di poter identificare esattamente dove queste sezioni si trovino e dove inizino e finiscano. I blocchi della storia sono dunque messi in perfetta evidenza, etichettati (di solito numericamente) e separati graficamente l'uno dall'altro. Nella doppia pagina abbracciata dallo sguardo di chi legge, se ne vedranno dunque diversi, e spesso anche sei o sette. La natura strutturalmente frammentaria del testo, fatto per blocchi separati giustapposti sulla pagina, è per questo sempre avvertibile. La storia potrà anche avere continuità e fluidità nella mente del lettore, ma questo non annulla il fatto che il processo di lettura funziona come una sequenza di balzi da un blocco isolato di testo all'altro, senza che mai si annulli la frammentarietà del testo fisico in cui ci si muove. Come sa qualsiasi lettore di librogame che abbia perso il segno nel passare da una sezione all'altra, la frammentarietà è un fattore sempre a rischio di prendere il sopravvento sull'esperienza narrativa. D'altra parte, il piacere del librogame deve risiedere proprio nel navigare in questo mare di frammenti, o il lettore starebbe invece leggendo un testo lineare.

La frammentarietà del librogame è poi di un tipo molto particolare, perché non prelude a un insieme unico e definito ma instaura piuttosto una gamma di "interi" tutti ugualmente validi. Se rompo un vaso, lo posso ricomporre come era dai suoi cocci. Tale processo ha un equivalente letterario in *Cain's Jawbone* (1934) di Edward "Torquemada" Mathers, un giallo le cui pagine sono state messe fuori ordine ma a cui soggiace una storia precisa che va ritrovata. In un librogame invece una sequenza di blocchi narrativi può portare a trovare un tesoro e vivere tra gli agi, e un'altra a venire divorato da un drago. Quale tra queste è quella *corretta*? Semplice: nessuna delle due, o entrambe. Nessuna sequenza narrativa, e dunque nessuna ricomposizione di frammenti, possiede un maggior o minor grado di verità rispetto alla realtà rappresentata. Più che un vaso rotto, la frammentarietà del librogame ricorda allora quella del tangram, i cui pezzi possono venire riarrangiati per costruire figure ugualmente valide.

Ciò stabilito, passiamo a vedere come alcuni autori italiani si siano rapportati con la natura intrinsecamente frammentaria del librogame. Non si tratterà dunque di fare una storia completa del librogame italiano, il che esulerebbe di molto dal nostro intento, ma di concentrarsi su pochi esempi che siano in qualche maniera particolari per creatività ed efficacia, dimostrando nel contempo il potenziale espressivo di questa forma letteraria.

Possiamo partire da *Il presidente del consiglio... sei tu!* del 1987, pubblicato da Mondadori e con copertina di Forattini, a firma di una o più persone celate dietro le iniziali "G&L". Nelle stesse settimane uscì anche un altro librogame italiano, *In cerca di fortuna* di Andrea Angiolino per la piccola casa editrice Ripostes. I due testi possono contendersi il titolo di primo librogame italiano, ma non c'è dubbio che fu il primo a ottenere maggior impatto e circolazione.

*Il presidente del consiglio... sei tu!* dimostra sin nel titolo la filiazione da modelli stranieri, facendo eco allo slogan “YOU are the hero!” della famosissima serie inglese *Fighting Fantasy*. Nell’esecuzione, però, il testo entra a fondo nella cultura italiana del momento. Scritto al presente e alla seconda persona, *Il presidente del consiglio* presuppone un protagonista indefinito ma grammaticalmente maschile che decide di lanciarsi nell’arena della politica italiana. Il target è chiaramente adulto, perché invece di sconfiggere maghi e trafugare tesori, come era tipico del librogame degli anni Ottanta, il protagonista prende posizione su questioni quali il caso Tortora, il dirottamento del volo Pan Am 73, un decreto sulle accise, o l’entrata della Turchia nella Comunità Europea.

La prima scelta chiede al protagonista di unirsi a un “partito di maggioranza” (la DC) o uno “di minoranza” (il PCI). Fin da subito, dunque, la struttura frammentata del librogame permette di riflettere nel testo la natura dicotomica della politica italiana ai tempi della Prima Repubblica. Un elemento satirico più sottile emerge considerando che la scelta che il lettore opera non si basa su alcuna posizione ideologica o morale del protagonista, il quale, su questo aspetto, rimane del tutto opaco. Lungo la vicenda nulla ci obbliga poi a seguire una certa strada, e il sistema di bivi consente infatti di fare scelte animate dal puro senso tattico, dal desiderio di potere e successo, e con la possibilità di cambiare schieramento quando sembrasse profittevole. Il quadro politico che ne esce è dunque uno di completo opportunismo e agnosticismo etico, che il lettore viene a sperimentare in forma più profonda grazie alla perfetta equivalenza di tutti i percorsi di lettura consentiti.

I librogame degli anni successivi seguono più da presso modelli stranieri sia per genere che concezione e struttura. Abbiamo già accennato a *In cerca di fortuna* di Angiolino, avventura fantasy classica anche se ambientata in uno scenario mediterraneo, e ai librogame fantascientifici di Felician, camuffati da testi di Asimov. Quest’ombra lunga degli stranieri continuerà a pesare tematicamente e strutturalmente. Pensiamo al librogiooco educativo *Il mistero del corvo d’argento* (1991) di Jacques Le Goff e Salvatore Baffo, che è scritto con la struttura lineare della serie *TutorTexts* e reca solo il nome di Le Goff in copertina, o al librogame giovanile *Alla ricerca della megafragola* (1989) di Davide Toffolo, scritto come seguito dei volumi della serie *Which Way Books*, di cui segue il modello generale.

Nella prima stagione del librogame, resta invece notevole per tema italiano e innovazione strutturale il romanzo *Due delitti per un computer* (1996) di Maria Adele Garavaglia. Il testo è punteggiato di riferimenti alla letteratura italiana, a partire da un incipit di marca collodiana (“-Un libro gioco? - mi chiederai tra il divertito e lo scandalizzato”) per arrivare a molti echi da Calvino, con titoli di sezione quali “Se un mattino d’autunno”. Di nuovo quella letteratura interattiva e potenziale che Calvino aveva solo costeggiato, un librogame moderno riesce invece ad attualizzare. *Due delitti per un computer*, che è sia un giallo che una satira dell’amministrazione

scolastica italiana, permette di navigare un albero di autentiche opzioni narrative, e lo fa con curiose innovazioni strutturali. La vicenda è scissa in tre macrosezioni separate, da leggere in ordine, ma entro le quali è possibile operare scelte di lettura. Un'innovazione significativa nel librogame italiano è la presenza di titoli all'inizio di ogni sezione (è più comune porvi solo un'indicazione numerica). Se questi titoli danno al testo un aspetto più tradizionalmente letterario, incorniciano anche graficamente ogni frammento, ponendo in ulteriore rilievo la struttura per blocchi giustapposti del testo. Assolutamente insolita nella storia del librogame è la presenza di una mappa testuale al termine di ogni sezione, che mostra come ogni blocco del testo sia collegato con gli altri. Queste mappe forniscono al lettore un completo controllo sulla navigazione del testo, consentendo di percorrerlo in grande libertà e scegliendo a quali filoni narrativi dare priorità. Il senso di avventura che il librogame può generare, gettandoci in un labirinto testuale sconosciuto, viene sostituito da un apprezzamento più posato per la disposizione dei blocchi narrativi. Soprattutto, questa mappa visualizza la natura paradossale e frammentaria del testo del librogame, con unità narrative graficamente separate ma tenute concettualmente insieme dalle indicazioni di lettura, che la mappa rende qui con linee di congiunzione. Mappe complete di questo tipo rimangono un'assoluta rarità nel librogame internazionale, ma ne abbiamo un altro esempio nel fumettogame italiano *Tango* (2021) di Fulvio Risuleo e Antonio Pronostico.

Sarà comunque nel librogame recente che troveremo i più interessanti esempi di innovazione strutturale. In Italia, come nel resto del mondo, il mercato del librogame entrò in crisi negli anni Novanta (Gideon). Quando riemerse negli anni 2010, si era trasformato da genere di massa e soprattutto per adolescenti in genere che poteva includere anche testi diretti ad adulti e per questo più sperimentali. In questo nuovo panorama, gli autori italiani hanno ideato metodi insoliti di mettere in discussione il rapporto tra unità e frammento tipico del librogame. Un caso eclatante si trova nei cinque volumi della serie *Escape Book* (2019–2023) di Leonardo Lupo (pseudonimo di Simone Laudiero, Fabrizio Luisi e Pier Mauro Tamburini), in cui molte sezioni sono stampate sottosopra e presentate accanto a sezioni orientate tradizionalmente. L'insanabile frammentarietà del testo non potrebbe essere più marcata.

Per assicurare continuità narrativa lungo tutti i filoni, poi, il librogame classico ha impiegato la presenza di un protagonista costante con cui il lettore si identifica. Non importa che tu sia il presidente del consiglio o un elfo fantasy, ma importa moltissimo che tu sia sempre quella persona e che le sue avventure siano il tratto unificante dietro a ogni biforcazione.

*Jekyll e Hyde* (2019) di Marco Zamanni e Enrico Corso adatta invece il testo classico di Stevenson in un librogame il cui protagonista è internamente scisso. Il lettore interpreta il ruolo del dottor Jekyll, il quale sta cercando un modo per liberarsi della

personalità nefasta di Hyde. Il testo è costruito dalla prospettiva di Jekyll ma punteggiato da frasi in corsivo in cui la voce di Hyde ci minaccia, tenta, lusinga e manipola. L'influenza di Hyde su Jekyll viene resa in termini ludici da un punteggio apposito, che aumenta quando noi, lettori, compiamo azioni troppo consone alla personalità di Hyde. Se questo punteggio sale troppo, la mente di Jekyll viene anientata e si perde la partita. Raccontare questa storia interattiva in un librogame piuttosto che, per esempio, in un videogioco o un audiolibro, ha il vantaggio che la forma grafica del testo, fatto di frammenti testuali posti davanti agli occhi del lettore, amplifica simbolicamente la condizione interiore di Jekyll. L'una e l'altra si sostanziano di una tensione dinamica tra desiderio di unità e rischio di sfaldamento tra tensioni contrastanti.

Ancora più lontano vanno *Inferno* (2021) di Alberto Orsini e *L'odore della pioggia* (2022) di Matteo Zaggia. Il primo è un adattamento della prima cantica dantesca in forma di librogame, il secondo una vicenda di spionaggio ambientata ai tempi della Guerra Fredda. I testi hanno la caratteristica di obbligare il lettore a interpretare i ruoli di due personaggi differenti: in *Inferno*, quello di Dante e del suo fratello Francesco; nell'altro, quello di un uomo e una donna che operano l'uno contro l'altra in una trama di spionaggio. I testi sono suddivisi fisicamente e graficamente per raggruppamenti distinti, per cui per un periodo ci si muove per un "capitolo" fatto di paragrafi dedicati al personaggio A, e quando si raggiunge un determinato punto si procede al "capitolo" dedicato al personaggio B, e così via. L'effetto è particolarmente relativizzante e straniante in *L'odore della pioggia*, perché i due protagonisti sono avversari e dunque ci troviamo a dover agire contro il personaggio che noi stessi avevamo interpretato sino a poc'anzi – insomma, contro noi stessi.

Tra le migliaia di librigame anglosassoni pubblicati a partire sin dagli anni Settanta, il procedimento che porta a saltare tra la prospettiva di molteplici personaggi è rarissima. Dopo quasi 40 anni di letture, l'unico esempio che io conosca è *An X-cellent Death* (1987) di Kate Novak, in cui la lettura passa attraverso la prospettiva di quattro supereroi. Persino in questo caso, le vicende dei protagonisti appaiono più coese grazie alla mescolanza nel testo dei paragrafi attinenti a ognuno – una soluzione molto diversa dal raggruppamento in "capitoli" visto sopra. Nel panorama molto meno prolifico del librogame italiano, dunque, il testo poliprospectico ha una presenza relativa assai più grande.

Nessuna considerazione del librogame italiano sarebbe poi completa se non si esaminasse anche la variante del fumettogame, che furono gli italiani Bruno Concina e Giorgio Cavazzano a inventare con la storia *Topolino e il segreto del Castello* (1985). Il discorso della frammentarietà si fa qui ancora più forte, perché le vignette, con il loro contenuto evidente e le loro delimitazioni nette per linee di cornice, presentano ancora più ovviamente la compresenza di unità separate che sta al lettore mettere insieme in una storia. Non a caso, anche nel fumettogame diversi

autori italiani hanno applicato idee sperimentali e inconsuete rispetto al discorso di frammento e unità.

Sio, autore di fumetti demenziali e dei fumettigame *Johnnyfer Jaypegg e il tesoro degli alieni commestibili* (2016) e *Johnnyfer Jaypegg e il mistero dei tre corgi* (2020), ha creato un'originalissima tensione tra linee di lettura nel fumettogame *L'uomo Scottecs e l'ultimo giorno del mondo* (2010). Ogni pagina presenta una griglia rigorosamente di quattro strisce di tre vignette l'una, a colpo d'occhio in un'organizzazione rigidissima in cui ogni frammento trova il suo posto e tutto appare ben ordinato. Se non fosse che dopo aver letto la prima vignetta della prima pagina, che dice semplicemente "Introduzione", la seconda, subito a destra, contiene un pupazetto che ci accusa di non avere capito niente e ci spiega che il fumetto va letto in verticale. Solo a quel punto ci accorgiamo che le quattro vignette all'inizio di ogni riga sono collegate da una linea nera verticale, esattamente come le unità della mappa testuale di *Due delitti per un computer*. Quelle vignette, lette in verticale, formano la storia principale del titolo. Ma come intendere allora le restanti due vignette di ogni riga, che comprendono due terzi del testo? Ognuna di esse è una gag, una strip autonoma, una ministoria autoconclusiva che condivide la prima vignetta con la storia da leggere in verticale. La relativizzazione tra la storia principale e queste storie periferiche diventa dunque assoluta. Ogni vignetta della storia principale include un bivio implicito e funziona come frammento che appartiene a due storie. È poi visivamente impossibile leggere la storia principale (che si dipana per più pagine) ignorando le storie che fisicamente si diramano da essa e riempiono la maggior parte del testo. Ogni senso di unità viene a perdersi, e solo con sforzo non triviale possiamo cercare di recuperare la vicenda promessa dal titolo.

Un diverso gioco tra insieme e frammento si trova nel fumettogame *Analwizards* di David e William Genchi (2023). Il titolo già ci assicura che si tratta di un testo per adulti, come sarà poi confermato dai contenuti erotici e orrorifici. Questo fumettogame indica percorsi di lettura tramite frecce che dipartono dalle varie vignette, in una sorta di vero e proprio labirinto visivo. Quello che rende particolarmente forte il senso di frammento è il grande formato del volume, con pagine che possono contenere anche 30 o 40 piccole vignette in sequenze dall'ordine e dalla direzione imprevedibili. Seguire un filone narrativo vuol dire dunque farsi strada costantemente tra una ridda di vignette che, pur non pertinenti, *sono lì*, affollano la periferia del nostro campo visivo e minacciano continuamente di farci perdere il filo della lettura. Il rapporto tra frammento e storia risulta dunque tutto sbilanciato a favore del primo, in un ribaltamento del funzionamento comune del librogame.

Un ultimo e notevolissimo esperimento è messo in atto nei volumi *Grafomante all'arrembaggio!* (2022) e *Grafomante con delitto!* (2023) di Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi. I due volumi includono storie a bivi, come è tipico del librogame,

ma alcune sezioni sono lasciate volutamente in bianco. In certi punti della storia, il testo ci dice di riempire quegli spazi col disegno di certi soggetti, per esempio un volto umano, o aggiungendo le lancette al quadrante di un orologio. Ciò fatto, il testo ci dirà come proseguire in base a ciò che abbiamo disegnato.

Mentre il librogame in genere esplicita le scelte disponibili (“se vai a destra / se vai a sinistra”), il sistema *Grafomante* permette di mantenere il più completo riserbo rispetto alle direzioni che il testo può prendere. Riguardo al nostro discorso, abbiamo inoltre un testo che rimedia alla propria frammentarietà. Guardando il libro prima di leggerlo, il suo aspetto è senza dubbio incompleto, con pagine e illustrazioni parzialmente vuote. Mentre interagiamo col libro, le illustrazioni vengono completate e gli spazi bianchi riempiti, creando così una maggior continuità visiva tra le porzioni di testo intorno a quegli spazi. Il processo di lettura e interazione riduce insomma la frammentarietà del testo, ma nel farlo distrugge anche la sua giocabilità. Se altri tipi di librogame si possono leggere e rileggere molte volte, esplorando diverse sequenze di frammenti, i *Grafomante* possono venire giocati una volta sola. Una volta che leggendo e disegnando si sia rimossa la loro frammentarietà, essi diventano semplici libri, e non più game.

## Bibliografia

- Angiolino Andrea (1987): *In cerca di fortuna*. Ripostes, Giffoni Valle Piana (SA).
- Arnaudo Marco (2023): *Studying Gamebooks: A Framework for Analysis*. “Analog Game Studies” 10.2. <https://analoggamestudies.org/2023/09/studying-gamebooks-a-framework-for-analysis/> [accesso: 17.05.2024].
- Borges Jorge (2015): *Finzioni*. Adelphi, Milano.
- Bucciarelli Roberto, Gherardi Lorenzo (2023): *Grafomante con delitto!* Dracomaca, Cremona.
- Bucciarelli Roberto, Gherardi Lorenzo (2022): *Grafomante all'arrembaggio!* Dracomaca, Cremona.
- Calvino Italo (1973): *Il castello dei destini incrociati*. Franco Maria Ricci, Fontanelato (PR).
- Concina Bruno, Cavazzano Giorgio (1985): *Topolino e il segreto del castello*. “Topolino” n. 1565. Mondadori, Milano.
- Felician Leonardo (1992): *L'esodo su Terminus*. Mondadori, Milano.
- Garavaglia M. Adele (1996): *Due delitti per un computer*. Mursia, Milano.
- G&L (1987): *Il presidente del consiglio... sei tu!* Mondadori, Milano.
- Genchi David e William (2023): *Analwizards*. Hollow Press, Foggia.

- Gideon (2021): *The Life and Death of Gamebooks*. "Awesome Lies". <https://awesome-liesblog.wordpress.com/2021/08/27/the-life-and-death-of-gamebooks/?fbclid=IwAR2eX5zvnH3iT5gWQh-etbkdVbxRSe8ePG8-rSc3zLP2zS39vb0IhK2HfSg> [accesso: 15.05.2024].
- Gualteri Lorenzo S. (1482 [1983]): *Libro di sorti*. Volumnia, Perugia.
- Le Goff Jacques, Baffo Salvatore (1991): *Il mistero del corvo d'argento*. Giunti, Milano.
- Lupo Leonardo (2019): *La prigionie degli orrori. Escape book*. Il battello a vapore, Milano.
- Mathers Ernest (1934): *Cain's Jawbone*. Victor Gollancz Ltd, Londra.
- Novak Kate (1987): *An X-cellent Death*. TSR, Lake Geneva (WI).
- Orsini Alberto (2012): *Inferno*. Watson, Roma.
- Queneau Raymond (1982): *Un conte à votre façon*. KickShaws, Parigi.
- Queneau Raymond (1961): *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard, Parigi.
- Risuleo Fulvio, Pronostico Antonio (2021): *Tango*. Coconino Press, Roma.
- Salter Anastasia (2014): *What Is Your Quest?: From Adventure Games to Interactive Books*. University of Iowa Press, Iowa City.
- Sio (2022): *L'uomo Scottecs e l'ultimo giorno del mondo*. In: Idem: *Questo è un libro con i fumetti di Sio: 2009–2014*. Shockdom, Brescia, pp. 111–34.
- Sio (2020): *Johnnyfer Jaypegg e il mistero dei tre corgi*. Panini, Bologna.
- Sio (2016): *Johnnyfer Jaypegg e il tesoro degli alieni commestibili*. Panini, Bologna.
- Toffolo Davide (1989): *Alla ricerca della megafragola*. Piccoli, Milano.
- Zaggia Matteo (2022): *L'odore della pioggia*. Vincent Books, Imola (BO).
- Zamanni Marco e Corso Enrico (2019): *Jekyll e Hyde*. Watson, Roma.

## Abstrakt

### Poetyka fragmentu we włoskich książkach-grach

Niniejszy artykuł omawia napięcie między fragmentem tekstu a jednością narracji w gatunku książek-gier, koncentrując się na tekstach włoskich. Po teoretycznym i historycznym wprowadzeniu do książek-gier, analizujemy znaczące przykłady, takie jak „Il presidente del consiglio... sei tu!” (*Jesteś premierem!*), w którym wielość ścieżek lektury funkcjonuje jako metafora politycznego oportunisty, oraz „Due delitti per un computer” (*Dwa morderstwa dla komputera*), w którym opcje lektury są w pełni z góry zaplanowane dla czytelnika. Następnie omawiamy komiksy o strukturze rozgałęzionej – gatunek zapoczątkowany przez Włochów – w których wyraźne rozgraniczenie kadrów dodatkowo potęguje wrażenie fragmentarycznego świata przedstawionego. „L'uomo Scottecs e l'ultimo giorno del mondo” (*Człowiek Scottecsa i ostatni dzień świata*) autorstwa Sio oraz „Analwizards” Davida i Williama Genchi prezentują bardzo eksperymentalne wykorzystanie fragmentu wizualnego, natomiast seria „Grafomante”, zawierająca

puste miejsca przeznaczone do uzupełnienia przez czytelnika rysunkami, przedstawia przypadek, w którym fragmenty wizualne zostają połączone i zintegrowane w trakcie lektury.

**Słowa kluczowe:** książki-gry, fikcja interaktywna, teoria gier, narratologia, kultura włoska