

Gry książkowe, czyli literatura interaktywna. Rys teoretyczny i zastosowanie w praktyce bibliotecznej

Beniamin Muszyński

Biblioteka Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego

Streszczenie

Celem artykułu jest wprowadzenie w świat gier książkowych oraz prezentacja ich praktycznego wykorzystania w bibliotekach. Zawiera on definicje gatunku oraz analizę jego mocnych i słabszych stron. Przybliża występujące typy narracji wraz z przykładami ich użycia oraz prezentuje ich nowe, nietekstowe odmiany, takie jak interaktywny audiobook oraz interaktywny komiks. Praca ukazuje również w jaki sposób gry książkowe mogą zostać wykorzystane w praktyce bibliotecznej jako element promocji czytelnictwa oraz materiał edukacyjny w zależności od typu danej placówki. Wykazane też zostały zalety prowadzenia warsztatów pisania gier książkowych dla nauczycieli, którzy dzięki nim mogą inspirować swoich uczniów do tworzenia własnych interaktywnych tekstów. Artykuł może być źródłem nowych, ciekawych pomysłów na różne projekty zarówno dla bibliotekarzy, jak i nauczycieli.

Słowa kluczowe

gamebook, gra książkowa, gra paragrafowa, literatura interaktywna, promocja czytelnictwa, biblioteki

A gdyby tak dla odmiany pozwolić czytelnikowi mieć realny wpływ na fabułę tekstu, który czyta? To jego decyzje, dokonane spośród wielu przygotowanych przez autora możliwości, kształtowałyby bieg wydarzeń, aż do jednego z mnóstwa potencjalnych zakończeń. Taka koncepcja wydaje się wprost stworzona dla odbiorców kultury ery Web 2.0. Nie jest to jednak śmiała wizja przyszłości. Literatura interaktywna, pozwalająca czytelnikowi pełnić zarazem rolę odbiorcy i kreatora wydarzeń, współuczestnika procesu tworzenia historii i jej bohatera istnieje od blisko pięciu dekad. Obecna również na polskim rynku wydawniczym, od przeszło trzydziestu lat, w ostatnim dziesięcioleciu zdobywa coraz większe zainteresowanie czytelników. Mowa tu o grach książkowych, zwanych również, szczególnie przed rokiem 2000, grami paragrafowymi. Jest to polski odpowiednik anglojęzycznego, oryginalnego terminu *gamebook*.

Czym właściwie jest gra książkowa? Jakie są jej cechy charakterystyczne, w jaki sposób czytelnik podejmuje decyzje dotyczące dalszego rozwoju fabuły? W tym miejscu warto przywołać różne definicje tego gatunku, funkcjonujące w polskim piśmiennictwie, zaczynając od tej zawartej w monograficznym artykule Krzysztofa Jaworskiego [1]:

„Tradycyjnie mianem »gry paragrafowej« lub »gry książkowej«, bo tak najczęściej tłumaczy się na język polski angielski termin *gamebook*, określa się książkę, składającą się z licznych akapitów (»paragrafów«), w której zadaniem czytelnika-gracza jest wcielenie się w postać głównego bohatera i dokonywanie wyborów, mających wpływ na fabułę opowieści; tym samym czytelnik-gracz podczas jednorazowej lektury (»rozgrywki«) poznaje jedno z możliwych zakończeń zaprezentowanej historii.”

Ciekawa, bo opisująca również starszy typ gier książkowych, odchodzący od literackich tradycji na rzecz modelu zawierającego akcesoria znane z gier fabularnych i planszowych (rzuty kością, statystki opisujące umiejętności bohatera, liczne potyczki), definicja zawarta jest na łamach Wikipedii [2]:

„Gra paragrafowa - gra książkowa (*gamebook*), oparta na wyobraźni gracza, podobna do gry fabularnej, ale przeznaczona wyłącznie dla jednej osoby. Inne nazwy gier paragrafowych to *fantasolo* (nazwa używana w Polsce w latach osiemdziesiątych do oznaczenia polskiego odpowiednika gier książkowych typu »fighting fantasy«) lub paragrafówki.

Gra polega na czytaniu opisów i dokonywaniu wyborów, z których każdy odsyła nas do innego paragrafu w książce (stąd nazwa). W trakcie gry można zbierać przedmioty (swój stan posiadania gracz przeważnie zapisuje na osobnej kartce) i ich używać, zmieniają się także takie wartości jak siła czy punkty życia. Istnieją też pozycje pozbawione podobnych statystyk, które skupiają się na dążeniu do uzyskania jak najbardziej literackiej formy zbliżonej do opowiadania.”

Warto jeszcze przypomnieć kilka fragmentów ze wstępów do wybranych gier książkowych wydanych drukiem w Polsce.

„Książka, którą masz przed sobą, nie jest zwykłą mini-powieścią czy opowiadaniem. Nie czytaj go od pierwszej do ostatniej strony, lecz od numeru do numeru. Na końcu każdego z nich zostajesz obarczony ciężarem decyzji, która wpłynie na Twą dalszą historię i albo zaprowadzi Cię do szczęśliwego końca, albo na zatracenie. Książka ta ma niejedno zakończenie.” [3]

„Gdy zaczniesz lekturę tej książki, stanie się oczywiste, że czytanie jej strona po stronie nie ma sensu. Na końcu każdego punktu lub akapitu znajdziesz wskazówkę, który punkt masz czytać jako następny. (...) W pewnych sytuacjach będziesz miał do wyboru kilka możliwości, w innych Twój wybór może być ograniczony.” [4]

Gry książkowe, o czym należy pamiętać, różnią się między sobą do tego stopnia, że niekiedy trudno na pierwszy rzut oka przyporządkować je do tego samego gatunku. Na przykład jedna z nich może być wprost najeżona od statystyk liczbowych, zasad prowadzenia potyczek, wymagających nawet rysowania mapy eksplorowanego obszaru, druga zaś w ogóle nie operuje wartościami liczbowymi, a decyzje mogą zostać podjęte za pomocą wyboru jednej z dostępnych linii dialogowych. Sprawa odpowiedniego wyboru nie tylko treści, ale i formy gry książkowej ma szczególnie ważne znaczenie w praktyce bibliotecznej, co zostanie poruszone w dalszej części artykułu. *Gamebook* jest więc w pewien sposób podobny do liberatury. Skupia się jednak nie na fizycznej formie książki, lecz układzie tekstu i sposobach nawigacji po jego treści.

Na przestrzeni ostatnich lat w polskim piśmiennictwie pojawiały się kolejne publikacje (głównie na łamach wydawanego w latach 2010-2012 magazynu internetowego „Masz Wybór” [5]), dotyczące gier książkowych, w których utrwalono nazewnictwo i podział gatunkowy funkcjonujący wcześniej jako nieformalny i umowny wśród grupy zrzeszonej wokół najstarszej, działającej nieprzerwanie od 2002 roku witryny internetowej Paragrafowe Granie [6], poświęconej tematyce gier książkowych. Podsumowania stosowanej terminologii, już na gruncie piśmiennictwa naukowego, dokonał Krzysztof Jaworski z Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Natomiast uporządkowanie i rozszerzenie nazewnictwa odnajdziemy w tekście publicystycznym Mikołaja Kotyżki *Komiksy interaktywne - nowe oblicze gier paragrafowych* [7], powstałym w oparciu o nowe trendy na rodzimym rynku wydawniczym. Gry książkowe podzielić można na cztery główne gatunki: labiryntowe, fabularne, mieszane oraz nietekstowe.

Gry książkowe labiryntowe. Głównym kryterium, dzięki któremu można przyporządkować grę książkową do tego gatunku, jest swoboda czytelnika w eksploracji przestrzeni. Autor przygotowuje całą sieć połączonych ze sobą lokacji, po których swobodnie porusza się bohater opowieści, staczając przy tym liczne potyczki z przeciwnikami. Konieczne jest rysowanie mapy już odkrytych terenów, z czasem tworzących sieć połączonych ze sobą miejsc (w zależności od konwencji są to: lochy, podziemne jaskinie, zakamarki statku kosmicznego etc.), po których można się swobodnie poruszać, na przykład w celu odszukania mechanizmów lub przedmiotów potrzebnych do otwarcia zamkniętych drzwi, prowadzących w głąb wykreowanej przez autora przestrzeni. Właściwą lekturę poprzedza mniej lub bardziej rozbudowana instrukcja tłumacząca zasady prowadzenia walk, zdobywania przedmiotów czy też rozwoju umiejętności bohatera. Występują też wartości liczbowe, przykładowo opisujące wspomniane umiejętności, stan posiadanego majątku czy określające fizyczne atrybuty napotykanym przeciwników etc. Taki model rozgrywki bardzo przypomina ten znany z gier komputerowych CRPG [8] i przez długie lata dominował wśród gier książkowych, w związku ze szczególną popularnością wśród nastoletnich czytelników. Bardzo często fabuła tego typu gier książkowych osadzana jest w światach spod znaku fantasy lub science fiction, opisy są oszczędne lub ograniczone do zaledwie jedno-, dwuzdaniowych, a przebieg akcji jest bardzo dynamiczny, wymagający częstych walk. Warstwa fabularna stanowi natomiast pretekst do eksploracji terenu i pozbawiona jest większego znaczenia, często ograniczona do zdobycia jakiegoś istotnego przedmiotu.

Dla lepszego zobrazowania podanych definicji przytoczę fragment współczesnej labiryntowej gry książkowej *Twierdza* autorstwa Michała Rosińskiego [9].

Poruszanie się po tekście-przestrzeni:

317.

Możesz pójść w kierunku:

*-Zachodnim - przejdź do **411***

*-Wschodnim - przejdź do **126***

*-Wrót - przejdź do **520***

Opis cech przeciwnika w paragrafie wymuszającym podjęcie walki:

873.

Ogr dopada cię i zamachuje się wielką maczugą.

Ogr oprawca:

-Waleczność -21

-Wytrzymałość -27

-Siła Woli -12

-Siła -5

Uwagi:

*-Gdy twoja Wytrzymałość spadnie do 7 lub mniej - przejdź do **527***

Po wygranej walce możesz:

*-Przeszukać komnatę - przejdź do **914***

*-Uwolnić kościotrupa - przejdź do **711***

*-Przeszukać ciało ogra - przejdź do **994***

Gry książkowe fabularne. Jednym z kryteriów pomagających sklasyfikować grę książkową jako fabularną jest ograniczona przestrzeń, którą gracz może swobodnie zwiedzać. Często oznacza to brak możliwości powrotu do raz odwiedzonego miejsca. Motorem napędowym lektury nie jest więc eksploracja nowych miejsc i prowadzenie walk, lecz sama fabuła utworu, na którą odbiorca ma realny wpływ. Identyfikując się z bohaterem, czytelnik niejako spogląda na świat jego oczyma, a podejmowane przez niego decyzje często mają wpływ również na inne napotkane postaci. Poznając kolejne elementy historii, determinuje cały jej przebieg, w wyniku którego dociera do jednego z jej alternatywnych zakończeń. Nie występują wyrażone liczbowo statystyki, niepotrzebne są również rzuty kością, chociaż zdarza się, że występują elementy losowe. Niekiedy, aby posunąć historię dalej, konieczne jest rozwiązanie jakiejś zagadki logicznej opartej na uzyskanych wcześniej informacjach. Opisy są szczegółowe, występują rozbudowane partie dialogowe,

których przebieg również zależy niekiedy od czytelnika wybierającego sposób, w jaki bohater utworu kontynuuje rozmowę. Często autorzy dążą do maksymalnego „ukrycia” elementów ludyczności swojego utworu, tak aby swoją formą przypominał linearny tekst literacki. Zapis konkretnej „rozgrywki” mógłby wówczas funkcjonować jako samodzielny tekst literacki.

Przykładem pomysłowego, bo wprowadzającego wiedzę z zakresu religioznawstwa, wykorzystania tej konwencji jest dwutomowy cykl *Tajemne Oblicze Świata* autorstwa Mikołaja Kołyszko. Warto zaznaczyć, że wersja na urządzenia mobilne tej gry książkowej może poszczycić się dziesiątkami tysięcy pobrań z platformy Google Play [10].

Przykładowe sposoby podejmowania decyzji w fabularnej grze książkowej:

25 [11]

Zbliżasz się do lśniącej tafli jeziora. Jest tak cudnie błękitna jak niebo nad Tobą. Raczysz się chwilę tym przepięknym widokiem... Wtem wyczuwasz coś niedobrego. CZUJESZ krzyk, niemy krzyk i rozpacz wielu. Rozglądasz się za źródłem owego niepokojącego zjawiska i wystrzasz swój wzrok. Dostrzegasz w wodzie czerwone zabarwienia. Tropiąc źródło odebranych sygnałów, dostrzegasz, co się dzieje. Jest tam żmija, tak dobrze Ci znana z rzeki. Trzyma ona w swoim pysku trzy ryby. Jeszcze ich nie je, tylko wyrzuca martwe na brzeg. Leży tam już ich pokaźna kupka. Gad rzuca się z powrotem w wodną otchłań.

Co robisz?

Nic. Tak działa natura. Obserwuję to zjawisko. - 53

Nic. Tu nie ma mojego przewodnika. Wracam. - 40

Biorę kamień i czekam nieopodal „żmijowej spiżarni”. Gdy gad znajdzie się na lądzie, rozbijam mu głowę. - 88

7 [12]

- Śmiesz podważać autorytet wodza?

Jeszcze zanim Mistrz Igarashi wypowiedział do końca powyższe zdanie, w namiocie zapadła wręcz przytłaczająca cisza. Oczy wszystkich wodzów natychmiast skierowały się w Twoją stronę.

- Sugeruję tylko, że każda godzina zwłoki w podjęciu wyprawy na wojska cesarza Takamury oddala nas od ostatecznego zwycięstwa. Dlaczego mielibyśmy nie wykorzystać szansy jaka nam się nadarza?

(...) Tak naprawdę nie o bitwę tu chodzi. Okazując Akirze brak szacunku, chcesz zwrócić na siebie jego uwagę. Udowodnić, że jednak coś znaczysz. Masz ochotę mu dopiec, bez względu na konsekwencje, choć nie jesteś pewny, czy dobrze się to dla Ciebie skończy. Bierzesz głęboki wdech, po czym mówisz:

- Wybacz Mistrzu, nie chciałem cię urazić. Jeśli taka jest twoja wola, zaatakujemy jutro rano. 13.

- Może po prostu nie masz odwagi, aby raz na zawsze pokonać cesarza? 23.

34 Rozdział I [13]

Czas pędzi nieubłagane, a Ty obserwujesz i czekasz. Wejście do pokoju synów znika pod wodą. Jeszcze chwila. Wyciągasz rękę i chwytasz żonę. Jej twarz wykrzywia grymas bólu. Prawdopodobnie jest ranna. Wyciągasz ją na korytarz. Spogląda na Ciebie przerażonym wzrokiem.

- A dzieci? Co z nimi? – pyta.

Poziom wody cały czas się podnosi, a prąd jest bardzo silny, ale jest jeszcze szansa, aby po nich wrócić (6). Możesz zostać też z ranną, potrzebującą pomocy żoną (12). Zastanawiasz się, a czas ucieka.

Gry książkowe mieszane. Często zdarza się, że gra książkowa zawiera liczne cechy zarówno odmiany labiryntowej, jak i fabularnej, co stoi na przeszkodzie w przypisaniu jej do konkretnego gatunku. Zwykle dotyczy to tytułów, w których gracz posiada wprawdzie swobodę eksploracji terenu i prowadzi oparte na statystykach walki, lecz warstwa fabularna jest na tyle rozbudowana, że zdecydowanie odgrywa pierwszoplanową rolę jako impuls do dalszej lektury. Obecnie synkretyzm gatunkowy w obrębie gier książkowych jest na tyle silny, że można by pokusić się bardziej o stosowanie podziału na labiryntowe i fabularyzowane niż fabularne.

Novum, które wpłynęło na konieczność rozszerzenia w tym artykule definicji gatunkowych *gamebooków* o nietekstowe, to komiksy interaktywne (*Wilkołak, Łzy bogini Nuwy, Rycerze, Cztery śledztwa Sherlocka Holmesa, Mystery, Technomagowie*), opublikowane nakładem wydawnictwa FoxGames. Czytelnik oczywiście ma wpływ na przebieg i zakończenie prezentowanych historii, porusza się w nich pomiędzy ponumerowanymi kadrami-paragrafami, wybierając numery odpowiadające zarówno obranej ścieżce działania, jak również kierunkom eksploracji terenu. Kryterium przyporządkowania danego utworu do gatunku nietekstowych gier książkowych jest spełnione, jeśli nie tekst, a dźwięk lub obraz, z których w pełni lub w znacznym stopniu złożona jest dana historia, podlegają decyzyjności odbiorcy. Kontrpropozycję terminologiczną przedstawił w listopadzie 2017 r. Mikołaj Kołyszko, pisząc: „Czuję się więc w obowiązku poszerzenie wymienionych form-typów *gamebooków*. Skoro niniejszym tekstem przypadł mi zaszczyt ubogacenia terminologii dot. typów gier paragrafowych, proponuję nadać mu nazwę »gamebooków graficznych« jako tych gier, które w pełni wykorzystują swoją wizualną stronę dla urozmaicenia i skomplikowania rozgrywki fabularnej.” [14] Podany termin - „gamebook graficzny” - posiada jednak wadę semantyczną, wynikająca z ograniczenia się jedynie do graficznych form prezentacji treści. Tym samym najlepszym rozwiązaniem wydaje się wyszczególnienie wewnątrz gatunku nietekstowe gry książkowe kategorii dźwiękowe i wizualne.

Na rodzimym rynku wydawniczym istnieje również przykład gry książkowej opartej o dźwięki. Jest nim pochodzący z roku 2011 projekt *1812: Serce Zimy*. „(...) To pierwszy interaktywny audiobook, inaczej mówiąc jest to nowatorska audiogra, która niemal wyłącznie opiera się na dźwiękach. Grafika została zredukowana do minimum tak, aby gracz mógł skoncentrować się na opowieści. *1812: Serce Zimy* jest dziełem developerów Orange Labs, jednostki badawczo-rozwojowej Grupy TP.” [15]

Innowacyjność tego projektu w ogóle - a dla historii rozwoju gier książkowych w szczególności – polegała na możliwości prowadzenia rozgrywki w oparciu o zmysł słuchu. Dzięki pełnemu udźwiękowieniu nie tylko tekstu *gamebooka*, ale również wszystkich elementów interfejsu, odbiorca (też niewidomy) mógł wpływać na rozwój historii, odsłuchując kolejne jej fragmenty oraz możliwe do podjęcia decyzje.

Na koniec części teoretycznej, której celem było przedstawienie zarówno samej idei gier książkowych, jak również podziału gatunkowego i stosowanej terminologii, warto wspomnieć jeszcze o różnych sposobach prowadzenia narracji.

Narracja w grach książkowych najczęściej prowadzona jest w drugiej osobie, w czasie teraźniejszym - autor zwraca się bezpośrednio do czytelnika-gracza. Opisy zawierają więc takie zwroty jak: „widzisz”, „słyszysz”, „dostrzegasz” i tym podobne. Niekiedy opisywane są również uczucia („boisz się”, „jesteś zdruzgotany”), jednak pewna część czytelników nie jest zadowolona z tego rozwiązania, postulując, by autor w żaden sposób nie sugerował im, jakie są ich reakcje emocjonalne na dane wydarzenie, skoro to oni wcielają się w bohatera. Oczywiście zdarzają się też inne sposoby prowadzenia narracji, jak na przykład dziennik, w którym czytelnik wybiera to, co bohater książki powinien w nim zapisać.

Warto zwrócić jeszcze uwagę na sposób umieszczania możliwych do podjęcia decyzji w tekście. Można wyróżnić wybory ulokowane w sposób inwazyjny i nieinwazyjny.

Przez inwazyjną obecność wyborów rozumiemy wszelkie wstawki odautorskie, które łamią tok narracji i burzą iluzję obcowania z nieinteraktywnym tekstem literackim, do czego dążą niekiedy twórcy fabularnych gier książkowych. Często spotykany jest następujący zapis kończący ostatni akapit paragrafu: „przejdź do paragrafu...”, „przejdź do...” lub bezpośrednio „idź do...”, po czym następuje stosowny numer paragrafu. Wybija to czytelnika z rytmu lektury, odstawia mechanizm gry książkowej. Innymi przykładami inwazyjnego wprowadzenia decyzyjności mogą być możliwe do podjęcia działania lub dostępne kierunki dalszej wędrówki:

12 [16]

Atak się nie powiódł, a wy pod ostrzałem wroga wracacie biegiem na stare pozycje. Ci, którzy przeżyli tę krótką batalię, sprzątaj teraz okopy z trupów - Niemców i Anglików. Ty również pracujesz. Nagle wśród leżących na dnie okopu zwłok dostrzegasz ruch.

Odchylasz ciała - przejdź do paragrafu 4.

Strzelasz - przejdź do paragrafu 9.

297 [17]

Długa i ponura ta sala. Nie dziwota, że wszystko tu zardzewiało, w takiej wilgoci... Woda na podłodze... Nie marudź, tylko sprawdź, jak stąd wyjść.

Na zachód - numer 227.

Na południe - numer 211.

Alternatywą, jak zostało wspomniane, stosowaną głównie w celu niezakłócania toku narracji i podtrzymania ułudy linearnego tekstu podzielonego jedynie na mniejsze fragmenty, jest nieinwazyjny sposób wprowadzenia decyzji poprzez wkomponowanie ich w sam tekst paragrafu. W takim kształcie - numery ujęte w nawiasach przy opisie możliwej do podjęcia akcji - ta innowacja została wprowadzona na polski rynek wydawniczy w 2011 r. w publikacji wzmiankowanego już magazynu internetowego "Masz Wybór".

Stosowane jest także wyszczególnienie możliwych do wyboru dwóch lub więcej linii dialogowych bohatera na końcu paragrafu:

8 [18]

(...)

- Misumi i ja... - zaczynasz raptownie, zdając sobie sprawę z tego, że oto w końcu nadarza się okazja, aby na spokojnie przedyskutować Waszą sytuację. Zanim jednak udaje Ci się dokończyć zdanie, Akira przerywa krótkim gestem.

- Chcę wiedzieć tylko jedno Hideyoshi. Jak wyobrażasz sobie waszą przyszłość?

- Nie wiem... Naprawdę, nie wiem... Ale obiecuję, że zrobię wszystko, żeby pańska córka była ze mną szczęśliwa. 9.

- Mamy pewien plan, ale... 10.

Historia gier książkowych w Polsce nie zostanie naświetlona w niniejszym artykule, gdyż nie stanowi jej głównego tematu. Warto jednak sięgnąć po liczne, mniej lub bardziej profesjonalne opracowania tej tematyki, jak chociażby w magazynie internetowym „Masz Wybór” [19] oraz artykule Krzysztofa Jaworskiego [20], a także wielu portalach internetowych związanych z branżą gier [21], nowymi technologiami [22], literaturą [23] i szeroko pojętym czytelnictwem [24].

Literatura interaktywna to narzędzie, które z powodzeniem może być wykorzystywane w praktyce bibliotecznej zarówno szkolnej, miejskiej, jak i akademickiej. Zostało to udowodnione doświadczeniem w postaci cyklu zajęć przeprowadzonych w różnych placówkach [25]. *Gamebook*, jak każda potencjalna pomoc dydaktyczna, posiada szereg zalet, ale i pewne wady. Ich poznanie zapewne okaże się pomocne przy podjęciu decyzji, czy oraz w jakiej formie warto wprowadzić gry książkowe do księgozbioru i kalendarza imprez czytelniczych konkretnej placówki.

Gamebook to, jak sama nazwa wskazuje, nierozdzielne połączenie gry i książki. Wzajemne proporcje jednego i drugiego elementu składowego zależą w zupełności od woli autora, który tworzy dla odbiorcy zestaw gotowych elementów. Jaka jest motywacja czytelnika gry książkowej? Najczęściej jest to po prostu przyjemność. Powiązania pomiędzy zabawą a kulturą znane są doskonale, co naświetlił w swojej książce *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* Johan Huizinga [26]. Literatura interaktywna wpisuje się w koncepcję kulturotwórczej roli zabawy, a konkretnie rzecz ujmując, spełnia kryteria umożliwiające wykorzystanie jej formy w ramach grywalizacji, która zostanie opisana w dalszej części tego artykułu.

Gry książkowe wymagają współuczestnictwa - czytelnik jest jednocześnie odbiorcą i nadawcą, pełniąc przy tym, w ograniczonym zakresie, funkcję współtwórcy świata przedstawionego. Ta podwójna rola wymaga od niego przejawiania szeregu pozytywnych cech, takich jak: skupienie, przewidywanie możliwych następstw podejmowanych decyzji, godzenie się z porażką, a niekiedy także logicznego myślenia potrzebnego do rozwiązania przygotowanych przez autora szarad, zagadek gematrycznych [27]. Wyzwaniem zarówno dla autorów, jak i odbiorców bywa też *gamebook* zmuszający do zmierzenia się z problemami dotąd nieznanymi odbiorcy, na przykład gdy bohaterem jest osoba niepełnosprawna. Takie doświadczenie może być szczególnie cenne dla osób, które chciałyby lepiej zrozumieć odmienny sposób odbierania świata ze względu na wykonywaną przez siebie pracę.

Negatywne emocje i doświadczenia mogą natomiast płynąć z lektury o skomplikowanej treści, a więc wymagającej wielokrotnej przegranej, zanim czytelnik zdoła ukończyć ją w satysfakcjonujący dla siebie sposób. Problem ten jest szczególnie istotny w przypadku gatunku labiryntowych gier książkowych, gdzie liczne walki mogą skończyć się finalnie klęską czytelnika-gracza, nawet po bardzo długiej rozgrywce. Wówczas chęć zwycięstwa za wszelką cenę, szczególnie wśród młodszych odbiorców, może skłonić do wybrania drogi na skróty i oszustw, w celu jak najszybszego uzyskania gratyfikacji, co z edukacyjnego punktu widzenia jest oczywiście niepożądane.

Wspomniano, że gry książkowe mają potencjał sprawdzić się w ramach stosowania grywalizacji. Literatura interaktywna może okazać się szczególnie przydatna w systemie edukacji szkolnej, który często postrzegany jest jako liniowy i oparty jedynie na systemie kar i nagród, zamiast skupiać się na uzyskiwaniu mniejszych lub dużych wartości „wygrywanych” w toku edukacji [28]. Tymczasem struktura gier książkowych zachęca do odkrywania nowych ścieżek, a ponoszone porażki również stanowią istotną wartość, ostrzegają bowiem, na co uważać przy kolejnej lekturze. Stosowany przez niektórych autorów system wielu równorzędnych zakończeń, z których żadne nie może zostać uznane za to „właściwe” i „główne”, sprawia, że ważne jest przeżycie nakreślonej przez autora i siebie samej historii w zgodzie z własnymi wyborami, a nie w pogoni za nadrzędnym celem, konkretną gratyfikacją. Daje to pole do popisu dla szeroko rozumianej edukacji, której celem staje się przekazanie za pośrednictwem medium gry książkowej pewnego zakresu wiedzy. Również na rodzimym rynku wydawniczym istnieją zaprojektowane w formie *gamebooków* książki poświęcone strategii biznesowej [29], nauce języka obcego [30], a także liczne pozycje edukacyjne skierowane do różnych grup wiekowych młodszych czytelników.

W praktyce bibliotecznej gra książkowa może zostać wykorzystana w dwojaki sposób: pasywny lub aktywny. Pierwszy z nich to włączenie do księgozbioru i udostępnianie gier książkowych użytkownikom. Poza dostępnymi w sprzedaży pozycjami drukowanymi istnieje również liczna grupa *gamebooków* wydanych w wersji elektronicznej na licencji freeware, która pozwala na bezpłatną dystrybucję i wydruk w dowolnej liczbie egzemplarzy.

Aktywne użycie *gamebooków* w praktyce bibliotecznej zależy od charakteru placówki i jej grupy docelowej, o czym będzie mowa w dalszej części tekstu. Niemniej jednak działania, które mogą podjąć bibliotekarze, to organizowanie wspólnych lektur-rozgrywek lub/i warsztatów tworzenia gier książkowych.

Biblioteki szkolne (a także w pewnym zakresie również miejskie) to przestrzeń niezwykle sprzyjająca wykorzystaniu edukacyjnego potencjału gier książkowych. Pożądane efekty w przypadku organizowania wspólnych seansów czytelniczych daje przeprowadzenie zajęć w grupie nieprzekraczającej piętnastu uczestników. Dobrym wprowadzeniem do tematu literatury interaktywnej, prócz naświetlenia zasad lektury-rozgrywki, jest uprzednie przygotowanie dwóch lub trzech tytułów do wyboru w drodze głosowania. Grupa wchodzi wówczas w mechanizmy decyzyjności, które towarzyszyć im będą przez całe spotkanie. Warto, aby w miarę możliwości treść kolejnych paragrafów odczytywały różne osoby i to one kierowały do grupy pytanie, jaki wybór powinien podjąć bohater. Raz podjęta decyzja, w drodze głosowania, winna być nieodwracalna, nawet jeśli przyniesie negatywne skutki. W przypadku przejścia pomiędzy paragrafami pozbawionego możliwości wyboru, lektor winien czytać dopóty, dopóki nie pojawi się fragment z możliwością wyboru. Nie zaleca się wyboru jednego lektora, który „czyta najładniej”, bowiem może działać to deprymująco na pozostałych uczestników spotkania i nie sprzyja integracji grupy, co powinno być jednym z celów edukacyjnych takich spotkań.

Dotychczasowe doświadczenia, chociaż wciąż niezbyt rozległe, wynikające z zajęć bibliotecznych opartych na wspólnej lekturze gier książkowych wśród młodzieży szkolnej, pozwalają wierzyć w ich skuteczność na wielu polach dydaktycznych. Poza wzmiankowaną już integracją grupy forma ludyczna lektury pozwala promować kulturę czytania i wynikającą z niej przyjemność w sposób naturalny dla pokoleń wychowanych w dobie szerokiej dostępności internetu i urządzeń mobilnych, a więc nawykłych do w pełni interaktywnego środowiska. Dostępna oferta pozycji *stricte* edukacyjnych wśród *gamebooków* pozwala też na naukę poprzez zabawę i to w formie gry, której wysoki stopień ludyczności dobrze wpisuje się w potrzeby młodego odbiorcy.

Warto również rozważyć możliwość organizacji warsztatów tworzenia gier książkowych, które pozwoliłyby uczniom na ekspresję ich uczuć oraz szansę wykazania się na tle grupy, podkreślenia własnej indywidualności, co w wieku adolescencji jest potrzebą szczególnie silną i nierzadko zaspokajaną w destruktywny sposób. *Gamebook*, jak każde narzędzie, w celu prawidłowego i efektywnego wykorzystania wymaga dokładnego zapoznania się ze sposobem, w jaki działa, co w przypadku zarówno organizowania wspólnych seansów czytania, jak i praktycznych warsztatów pisarskich wymaga od nauczyciela prowadzącego zgłębienia tematu.

Pomóc w tym mogą dostępne w sieci materiały publicystyczne bądź tematyczne szkolenia dedykowane nauczycielom, a także poznanie różnych gatunków gier książkowych poprzez wielokrotną lekturę i świadomy wybór tytułów w oparciu o ich rzetelne recenzje [31]. Jest to sprawa ważna o tyle, że z racji narracji najczęściej bezpośrednio odwołującej się do czytelnika gra książkowa może mieć zdecydowanie większy oddźwięk emocjonalny u odbiorcy, szczególnie młodego. Warto pamiętać o słowach Marii Molickiej: „Ludzie konstruują wiedzę o świecie społecznym i o sobie poprzez opowiadania. Oddziałują one na dwóch poziomach: kognitywnym - zawierając informację, oraz emocjonalnym - wywołując przeżycia emocjonalne. Te dwa aspekty powodują, że nie tylko przez indywidualne doświadczenie czy naśladownictwo zachowań, ale głównie poprzez opowiadania ludzie konstruują osobistą wiedzę” [32].

Biblioteki publiczne śmiało mogą zainicjować spotkania z grami książkowymi - polegające zarówno na wspólnym przeżywaniu lektury, jak i na warsztatach pisarskich - w kalendarz swoich imprez cyklicznych promujących czytelnictwo. Szczególnie dobrą okazją są zajęcia organizowane w czasie ferii i wakacji szkolnych, a także Tydzień Bibliotek. Natomiast publikacja na stronie internetowej danej placówki gier książkowych stworzonych w ramach prowadzonych warsztatów (które z kolei mogą zostać rozbite na wielotygodniowe lub wielomiesięczne cykle spotkań) sprzyja animacji społeczności lokalnej. Młodzi twórcy mogą popracować nad warsztatem pisarskim, bowiem struktura gry książkowej wymaga rozpisania wielu wariantów tego samego wątku, co pozytywnie wpływa na umiejętności kreowania fabuły czy myślenia nieszablonowego i wielowymiarowego.

Biblioteki akademickie z kolei mogą z powodzeniem wykorzystywać nie tylko same gry książkowe (w rozumieniu konkretnych tytułów), co ideę literatury interaktywnej. Miniaturowa gra książkowa mogłaby posłużyć zarówno studentom, jak i wykładowcom jako forma innowacyjnej prezentacji czy pracy zaliczeniowej. Uporządkowane w ten sposób informacje są nie tylko bardziej przystępne niż blok tekstu (tudzież zawierające stosunkowo niewielką ilość informacji slajdy), lecz także pozwalają odbiorcy na swobodne nawigowanie po otrzymanym zbiorze danych w zgodzie z jego zainteresowaniami. Dobre wykorzystanie mechanizmu decyzyjności wymaga też od twórcy kompetencji z zakresu edukacji medialnej oraz architektury informacji. Musi bowiem stworzyć nie tylko komunikat czytelny i łatwy w odbiorze, ale również zawierający merytoryczne wartości i tak skonstruowany, aby niemożliwe było pominięcie jego najważniejszych elementów. Zadanie to już samo w sobie jest dobrą egzemplifikacją potencjału drzemiącego w grach książkowych.

Literatura interaktywna to wciąż w Polsce temat mało znany, a *gamebooki* nie zrobiły tak oszałamiającej kariery, jak w krajach anglosaskich (wiele setek tytułów w wielomilionowych nakładach w latach 70. - 90. XX wieku). Niemniej z roku na rok sytuacja ulega zdecydowanej poprawie. Świadczą o tym zarówno nowe tytuły pojawiające się na rynku, jak i popularność aplikacji mobilnych, będących przeniesieniem wzbogaconych o warstwę audiowizualną gier książkowych na ekrany smartfonów i tabletów. Cieszy fakt, że zalety tego intrygującego gatunku zostają coraz bardziej dostrzegalne również przez duże wydawnictwa, o długich

i dobrych tradycjach, jak chociażby Znak i jego dwa edukacyjne *gamebooki* o tematyce religijnej dedykowane młodszym czytelnikom [33]. Biblioteka, obecnie rozumiana nie tylko jako księżnica, ale także placówka kulturalna, może włączyć się w ów coraz silniejszy nurt i promować kulturę słowa pisanego za pomocą książek, w których to czytelnik jest bohaterem.

Przypisy:

- [1] K. Jaworski, *Wybór należy do Ciebie... Gry paragrafowe - druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego”, 2015, T. 28, s. 79-91.
- [2] *Gra paragrafowa*. In *Wikipedia* [online], 2018 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_paragrafowa.
- [3] M. Kołyszko, *Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr*, Knurów 2014.
- [4] R. Waterfield, W. Davies, *Pajęcza sieć*, Poznań 1996.
- [5] *Masz Wybór. Archiwum numerów* [online], 2018 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://masz-wybor.com.pl/archiwum>.
- [6] *Paragrafowe granie*. In *Republika.pl* [online], 2017 [dostęp: 2017-12-22]. Dostępny w World Wide Web: <http://paragrafowegranie.republika.pl>.
- [7] M. Kołyszko, *Komiksy interaktywne - nowe oblicze gier paragrafowych*. In *Niestatystyczny.pl* [online], 2017 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://niestatystyczny.pl/2017/11/02/komiksy-interaktywne-nowe-oblicze-gier-paragrafowych/>.
- [8] cRPG - gatunek gier komputerowych, w którym gracz kontroluje bohatera (lub drużynę) poruszającego się po fikcyjnym świecie. Często gracz tworzy własną postać określając jej cechy i wygląd zewnętrzny. W trakcie rozgrywki można pomagać postaciom niezależnym i zabijać przeciwników, dzięki czemu awansuje się na kolejne poziomy i zdobywa nowe umiejętności.
- Zob. *Komputerowa gra fabularna*. In *Wikipedia* [online], 2018 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: https://pl.wikipedia.org/wiki/Komputerowa_gra_fabularna.

- [9] M. Rosiński, *Twierdza*, 2016.
- [10] Według szacunków przytoczonych na platformie dystrybutora:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.seventhtear.secretfaceoftheworld&hl=pl> oraz
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.seventhtear.secretfaceoftheworld2&hl=pl>
[Dostęp z dnia 22.12.2017].
- [11] M. Kołyszko, *Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr*, Knurów 2014.
- [12] P. Bąkowski, *Marsz hańby*, „Masz Wybór“, 2012, nr 6, s. 47-70.
- [13] A. Jankowski, *Za wszelką cenę*, Chojnice 2014.
- [14] M. Kołyszko, *Komiksy interaktywne - nowe oblicze gier paragrafowych*. In *Niestatystyczny.pl* [online], 2017 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://niestatystyczny.pl/2017/11/02/komiksy-interaktywne-nowe-oblicze-gier-paragrafowych/>.
- [15] *Serce zimy* [online], 2011 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.sercezimy.pl>.
- [16] W. Kowalczyk, *Pompeja*, Kraków 2016.
- [17] H. Harrison, *I Ty możesz zostać Stalowym Szczurem*, Warszawa 1995.
- [18] P. Bąkowski, *Marsz hańby*, „Masz Wybór“, 2012, nr 6, s. 47-70.
- [19] Arthil (pseud.), M. Kołyszko, *Historia gamebooków*, „Masz Wybór“ 2010, nr 1, s.10- 13.
- [20] K. Jaworski, *Wybór należy do Ciebie... Gry paragrafowe - druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego”, 2015, T. 28, s. 79-91.
- [21] D. Podgórski, *Książka, w której to ty jesteś bohaterem - krótka historia gier paragrafowych*. In. *Onet* [online], 2016 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://gry.onet.pl/artykuly/krotka-historia-gier-paragrafowych/07g5nt>.
- [22] S. Fizek, *Interaktywne - nie tylko gry...* In *Technopolis* [online], 2011 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://technopolis.polityka.pl/2011/interaktywne-nie-tylko-gry-2>.

[23] *Skacząc po paragrafach, czyli książki, w które mogłeś zagrać*. In *Lektura obowiązkowa* [online], 2016 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <https://lekturaobowiazkowa.pl/ksiazki/gry-paragrafowe-gamebooki-co-to-jest>.

[24] M. Kołyszko, *Książki i komiksy, w których Ty jesteś bohaterem!* In *Czytaj PL* [online], 2017 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://czytajpl.pl/2017/09/20/ty-jestes-bohaterem>.

[25] *Gra książkowa - warsztaty*. In *Wrocławskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli* [online], 2017 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: http://www.wcdn.wroc.pl/www/index.php?option=com_content&view=article&id=726:gra-ksikowa-warsztaty&catid=34:kursy&Itemid=3 ; *Gry książkowe, czyli zostań bohaterem książki, którą czytasz* [online], 2016 [dostęp: 2016-04-16]. Dostępny w World Wide Web: <http://spnr2.szkolnastrona.pl/art,278,gry-ksiazkowe-czyli-zostan-bohaterem-ksiazki-ktora-czytasz>; M. Kołyszko, *Interaktywny Ciechanów*. In *Masz Wybór* [online], 2014 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://masz-wybor.com.pl/interaktywny-ciechanow/>.

[26] J. Huzinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 2007.

[27] Gematria to system numerologii opierający się na języku i alfabecie hebrajskim wykorzystywany np. w Kabale.

[28] P. Tkaczyk, *Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice, 2012, s. 99-120.

[29] O. Burke, D. McDonald, *Na szczycie*, Gliwice 2006.

[30] K. Hadley, *Angielski Gamebook z ćwiczeniami Enigmas*, Edgard 2016.

[31] W tematyce recenzji gier książkowych bezprzecznie pozycję lidera utrzymuje od lat portal www.paragrafka.pl.

[32] M. Molicka, *Biblioterapia i bajkoterapia : rola literatury w procesie zmiany rozumienia świata społecznego i siebie*, Poznań, 2011, s. 51.

[33] L. Bouyssou, *Zostań bohaterem Biblii. Św. Paweł - wędrowiec Chrystusa*, Kraków 2016; P. Beaupere, *Zostań bohaterem Biblii. Mojżesz - wielka przeprawa*, Kraków 2016.

Bibliografia:**Literatura podmiotu**

- [1] Bąkowski P., *Marsz hańby*, „Masz Wybór”, 2012, nr 6, s. 47-70.
- [2] Beaupere P., *Zostań bohaterem Biblii. Mojżesz - wielka przeprawa*, Kraków 2016.
- [3] Bouyssou L., *Zostań bohaterem Biblii. Św. Paweł - wędrowiec Chrystusa*, Kraków 2016.
- [4] Burke O., McDonald D., *Na szczycie*, Gliwice 2006.
- [5] Hadley K., *Angielski Gamebook z ćwiczeniami Enigmas*, Edgard 2016.
- [6] Harrison H., *I Ty możesz zostać Stalowym Szczurem*, Warszawa 1995.
- [7] Jankowski A., *Za wszelką cenę*, Chojnice 2014.
- [8] Kołyszko M., *Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr*, Knurów 2014.
- [9] Kowalczyk W., *Pompeja*, Kraków 2016.
- [10] Rosiński M., *Twierdza*, 2016.
- [11] Waterfield R., Davies W., *Pajęcza sieć*, Poznań 1996.

Literatura przedmiotu

- [1] Huzinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 2007.
- [2] Jaworski K., *Wybór należy do Ciebie... Gry paragrafowe - druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego”, 2015, T. 28, s. 79-91.
- [3] Molicka M., *Biblioterapia i bajkoterapia : rola literatury w procesie zmiany rozumienia świata społecznego i siebie*, Poznań, 2011, s. 51.
- [4] Tkaczyk P., *Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice, 2012, s. 99-120.

Netografia

- [1] Fizek S., *Interaktywne - nie tylko gry...* In *Technopolis* [online], 2011 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://technopolis.polityka.pl/2011/interaktywne-nie-tylko-gry-2>.
- [2] *Gra książkowa - warsztaty*. In *Wrocławskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli* [online], 2017 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: http://www.wcdn.wroc.pl/www/index.php?option=com_content&view=article&id=726:gra-ksikowa-warsztaty&catid=34:kursy&Itemid=3.
- [3] *Gra paragrafowa*. In *Wikipedia* [online], 2018 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_paragrafowa.
- [4] Kołyszko M., *Interaktywny Ciechanów*. In *Masz Wybór* [online], 2014 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://masz-wybor.com.pl/interaktywny-ciechanow/>.
- [5] Kołyszko M., *Komiksy interaktywne - nowe oblicze gier paragrafowych*. In *Niestatystyczny.pl* [online], 2017 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://niestatystyczny.pl/2017/11/02/komiksy-interaktywne-nowe-oblicze-gier-paragrafowych/>.
- [6] Kołyszko M., *Książki i komiksy, w których Ty jesteś bohaterem!* In *Czytaj PL* [online], 2017 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://czytajpl.pl/2017/09/20/ty-jestes-bohaterem>.
- [7] *Komputerowa gra fabularna*. In *Wikipedia* [online], 2018 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: https://pl.wikipedia.org/wiki/Komputerowa_gra_fabularna.
- [8] *Masz Wybór. Archiwum numerów* [online], 2018 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://masz-wybor.com.pl/archiwum>.
- [9] Podgórski D., *Książka, w której to ty jesteś bohaterem - krótka historia gier paragrafowych*. In *Onet* [online], 2016 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://gry.onet.pl/artykuly/krotka-historia-gier-paragrafowych/07g5nt>.
- [10] *Serce zimy* [online], 2011 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.sercezimy.pl>.

[11] *Skacząc po paragrafach, czyli książki, w które mogłeś zagrać*. In *Lektura obowiązkowa* [online], 2016 [dostęp: 2018-06-07]. Dostępny w World Wide Web: <https://lekturaobowiazkowa.pl/ksiazki/gry-paragrafowe-gamebooki-co-to-jest>.

Informacje o autorze:

mgr Beniamin Muszyński - pracownik Oddziału Udostępniania i Informacji Naukowej Biblioteki Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego; pisarz prozy interaktywnej, autor gier książkowych, powieści, opowiadań i miniatur literackich; współprowadzący strony internetowej *Masz Wybór* (<http://masz-wybor.com.pl/>), której misją jest propagowanie idei gier książkowych w Polsce; e-mail: bmuszynski@afm.edu.pl;