

„Zagrać w literaturę?! Czytać nie po kolei?! Wprowadzenie do świata gamebooków i hipertekstów” — relacja z warsztatów

Czwarte spotkanie w ramach projektu „Książka ma moc”

„Zagrać w literaturę?! Czytać nie po kolei?! Wprowadzenie do świata gamebooków i hipertekstów” — na warsztaty o takim tytule zaprosiliśmy młodzież z klasy 1c I LO im. Marcina Kromera w Gorlicach. To dość nietypowe spotkanie zostało przeprowadzone przez dr Agnieszkę Przybyszewską — dr nauk humanistycznych, zajmującą się na co dzień w swojej pracy naukowej m.in. liberaturą, hipertekstem, literaturą elektroniczną czy gamebookami. I to właśnie było głównym tematem spotkania. Natomiast celem rozbudzanie kreatywności, zwrócenie uwagi młodego człowieka na książkę, zachęcenie go, poprzez interaktywność czy decyzyjność, na tę często przez nich zapomnianą formę przekazu różnorodnych treści (nie tylko tych szkolnych).

Czym są gamebooki? Mówiąc najprościej (a m.in. o tę prostotę języka w gamebookach chodzi), są to publikacje, w których czytelnik ma decydujący głos, wybiera swoją ścieżkę fabularną, czyli tak naprawdę sam tworzy książkę i kreuje losy bohaterów. Ciekawe, prawda? Dzięki temu, że gamebooki są dostępne na różnego rodzaju nośnikach elektronicznych (np. komputerach czy tabletach) stają się dla młodych czytelników, na co dzień obcujących z interaktywnością, atrakcyjne i wciągające. Podsumowując, można się pokusić o stwierdzenie, że gamebook (w Polsce funkcjonuje także nazwa „gra paragrafowa”) jest niby książką, ale tak naprawdę bardzo wciągającą grą literacką, której czytelnik może mieć wrażenie, że znalazł się w labiryncie słów. W gamebookach fajne jest też to, że każdy z nas, niezależnie od wykształcenia, umiejętności czy wiedzy, może tworzyć swoje i udostępniać je w Internecie. Jest to możliwe m.in. dzięki [Twine](#) — darmowej platformie, bardzo prostej w użyciu, która umożliwia pisanie takiej formy literatury. Młodzież uczestnicząca w warsztatach miała okazję przekonać się, że korzystanie z platformy jest czynnością łatwą, a przede wszystkim fajną formą zabawy.

Podczas warsztatów nie było więc nudy — prawda jest taka, że bawiliśmy się słowami, stawiając pierwsze kroki w świecie gamebooków.

Zajęcia odbyły się w ramach projektu „Książka ma moc”, dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, priorytet „Partnerstwo dla książki”.

