„Bibliotekarz w świecie literatury dla cyfrowych tubylców. O czytaniu i tworzeniu gamebooków i hipertekstów” — relacja z warsztatów

Piąte spotkanie w ramach projektu „Książka ma moc”

Kim są cyfrowi tubylcy? To pokolenie, które dorastało w otoczeniu cyfrowych technologii, intensywnie korzystając z nich na co dzień. Czy dla młodzieży, preferującej hipertekst, grafikę oraz obraz przedstawiony na monitorze komputera, książka w tradycyjnej formie jest nadal atrakcyjna? Bibliotekarze powinni się orientować w zachodzących zjawiskach, by odkrywać dla książki i czytania kolejne przestrzenie, jednocześnie pamiętając, że współczesna technologia nie musi być obca literaturze.

W świat hipertekstów i literatury grywalnej wprowadziła bibliotekarzy powiatu gorlickiego Agnieszka Przybyszewska — doktor nauk humanistycznych, badaczka liberatury, literatury nowomedialnej oraz związków literatury i innych sztuk, członkini Electronic Literature Organization. Prelegentka ukazała nieco inaczej tradycję i kanon, relacje między liberaturą a literaturą, cyfrowe czytanie i zwykłą, współczesną książkę. Zaprezentowała kilkanaście przykładów tekstów nielinearnych, stanowiących wyzwanie i prowokujących, które zapraszają do niekonwencjonalnego czytania i pozwalają czytelnikowi na czynny udział w procesie lektury.

Według Agnieszki Przybyszewskiej papierowa książka może być otwarta na różne interakcje. Lektura nie zawsze musi oznaczać to, do czego jesteśmy przyzwyczajeni. Literackie gry paragrafowe zachęcają czytelnika do mocnego zaangażowania się w fabułę. Carlo Frabetti w książce *Pałac o Stu Bramach* zaprasza do rozgrywki, wyraźnie określając jej reguły. Czytelnik musi podjąć wyzwanie i rozwiązywać kolejne zagadki, a kluczem do sukcesu jest maksymalne skupienie się na opowiadanej historii. Teksty o strukturze grywalnej wciągają emocjonalnie i intelektualnie — uczą zapamiętywać historie i bohaterów, kojarzyć fakty, być czujnym na szczegóły.

A jak wygląda tworzenie gamebooków w praktyce? Umożliwia to platforma Twine — program służący do tworzenia interaktywnej fikcji. Twine nie wymaga umiejętności programistycznych, a gotowy projekt można udostępniać znajomym w Internecie. Bibliotekarze uczestniczący w warsztatach mieli okazję nie tylko poznać przepisy na tego typu literaturę, lecz także przekonać się, jak stworzyć własną, opartą na hipertekstach opowieść.

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