Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

„FOLIA BIBLIOLOGICA" (2017), VOL. LIX
DOI: 10.17951/fb.2017.1.169

Paweł Bernacki
Instytut Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa
Uniwersytet Wrocławski

GRY PARAGRAFOWE – RELIKT PRZESZŁOŚCI CZY NADZIEJA NA PRZYSZŁOŚĆ?

Streszczenie: Artykuł podejmuje tematykę specyficznej formy rozrywki, jaką są *gamebooki*, łączące ze sobą świat gier i książek. Po przedstawieniu założeń i historii omawianego zjawiska przeanalizowano je w kontekście multimediów oraz nowych form książki. Poczynione ustalenia pokazują, że choć gry paragrafowe czasy świetności mają już za sobą, to przyświecająca im idea rozszerzania przestrzeni książki i angażowania odbiorcy w proces tworzenia dzieła przeżywa dziś renesans.

Słowa kluczowe: gry paragrafowe, multimedia, aplikacje książkowe, książka sieciowa

Gamebooks – the Relic of the Past or Hope for the Future?

Abstract: The article deals with a specific form of entertainment, namely gamebooks – meeting place of two worlds: books and games. After the presentation of the assumptions and the history of the discussed phenomenon, it is analyzed in the context of multimedia and new forms of the book. The conclusion shows that probably the time of gamebooks is already gone but the idea of extending the book's space and engaging the reader in the creating process enjoys its renaissance.

Keywords: gamebooks, multimedia, book apps, networked book

Teoria gier i zabaw a literatura

We wstępie do swojej – dziś już kanonicznej – pracy *Homo ludens* Johan Huizinga następująco zdefiniował pojęcie zabawy:

> Z uwagi na formę można więc, reasumując, nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną" i pozostającą poza zwykłym

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

> życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się obrębie własnego określonego czasu i własnej określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata[1].

Dwadzieścia lat później powyższe słowa stały się punktem wyjścia dla rozważań Rogera Cailloisa na temat istoty gier. Analizując i poddając krytyce opisane przez autora *Jesieni średniowiecza* cechy zabaw[2], francuski badacz próbował na nowo wyznaczyć i zdefiniować wyróżniki omawianego zjawiska. Na stworzonej przez niego liście możemy odnaleźć takie atrybuty gier, jak: dobrowolność, zawieranie elementu niepewności, zamknięcie w określonych granicach, bezproduktywność, poddanie się konwencji oraz fikcyjność. W jego ujęciu zabawa nie może wynikać z obowiązku, gdyż wtedy staje się męczarnią; musi być w jakiś sposób wyodrębniona z realnego świata, a jej wynik nie ma prawa być z góry przewidziany. W żadnym wypadku nie powinna prowadzić do wytworzenia jakichś dóbr, co najwyżej do przemieszczania tychże pomiędzy graczami. Jednocześnie podlega zasadom i regułom, chwilowo zawieszającym zewnętrzny względem niej porządek rzeczy, co z kolei wiąże się z oderwaniem jej od powszedniości i wytworzeniem niejako wtórnej rzeczywistości[3]. W dalszej części swoich rozważań Caillois wyróżnił cztery różne typy zabaw: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*. W pierwszym rodzaju przeważa element współzawodnictwa (sport), w drugim przypadek (różnego rodzaju loterie), w trzecim naśladownictwo (na przykład zabawa w piratów, policjantów i złodziei), zaś w czwartym tak zwane oszołomienie (kręcenie się na karuzeli)[4]. Jednocześnie francuski badacz rozciągnął gry pomiędzy dwoma skrajnymi biegunami:

> W ramach tych sektorów różne gry i zabawy ustawiają się jednak w pewnym porządku według podobnej zasady. Tak więc można uporządkować je równocześnie między dwoma przeciwstawnymi biegunami. Na jednym krańcu panuje niepodzielnie wspólna zasada rozrywki, rozpasania, swobodnej improwizacji

[1] J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurdecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 29.

[2] Z racji niemożności dokładnego przełożenia na język polski holenderskiego słowa *spel*, oznaczającego zarówno grę, jak i zabawę, przy omawianiu pracy Huizingi używam tych pojęć zamiennie.

[3] R. Caillois, *Definicja gry i zabawy*, [w:] idem, *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 306.

[4] Idem, *Klasyfikacja gier i zabaw*, [w:] *ibidem*, s. 308–309.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

> i beztroski; przejawia się przez nie swoista, wyzwolona z wszelkich więzów bujna wyobraźnia, którą można określić słowem *paidia*. Na drugim biegunie ta pogodna żywiołowość zanika prawie całkowicie (albo przynajmniej podlega dyscyplinie) na rzecz tendencji, która ją dopełnia i przeciwstawia się pod pewnymi, acz nie pod wszystkimi względami – na rzecz anarchiczności i kapryśności. Jest to rosnąca potrzeba podporządkowania spontaniczności pewnym konwencjom arbitralnym, nie znoszącym sprzeciwu i z założenia niedogodnym. […] Tę drugą tendencję określamy słowem *ludus*[5].

Z jednej strony mamy więc czystą, niemal pozbawioną reguł radość, z drugiej obostrzoną różnego rodzaju zasadami i przeszkodami rozgrywkę. Im dalej od *paidii*, a bliżej do *ludusu*, tym więcej arbitralności i tym bardziej skomplikowana, a także trudniejsza staje się zabawa. Pierwsze to pierwotna uciecha, drugie bezinteresowny wysiłek, który jest jednak niezbędny do nadania grze waloru kulturotwórczego.

Próbę przeszczepienia teorii Cailloisa na płaszczyznę literatury dziecięcej i popularnej podjął na polskim gruncie Jerzy Cieślikowski, który pisał:

> Literatura jako przyjemność i tylko – czy przede wszystkim – jako przyjemność lekturowa, literatura jako rozrywka, jako zajęcie odprężające, relaksowe, wakacyjne, jako „książka do poduszki", „do wagonu", „na deszcz i niepogodę w lecie", „na długie wieczory zimowe" – staje się wartością bezinteresowną. I wobec niej, czy wobec takiego aktu jej odbioru, jej komunikacji społecznej, dadzą się stosować te same prawa, jakie określają formułę zabawy[6].

Polski badacz starał się przyporządkować do konkretnych gatunków literackich stworzone przez Cailloisa typy zabaw. Wedle jego ustaleń historyczne powieści spod znaku płaszcza i szpady są osadzone na koncepcji *agonu*. W pełnych intryg i forteli książkach detektywistycznych, w których często dużą rolę gra przypadek, dominowałaby struktura *alea*. Element *ilinx* przeważałby natomiast w literaturze dla dzieci, szczególnie w bajkach, których celem jest oczarowanie i swoiste oszołomienie najmłodszych odbiorców. Podążając dalej tym tropem, autor omawianego tekstu zauważył, że często dochodzi do sytuacji, w której dzieci mimetycznie odtwarzają fabułę czytanych opowieści, tym samym przekładając literaturę na grę. Co więcej, w koncepcji Cieślikowskiego sama książka zaczyna jawić się jako przestrzeń zabawy:

[5] *Ibidem*, s. 309.

[6] J. Cieślikowski, *Zabawa jako struktura pewnych tekstów literackich dla dzieci*, [w:] idem, *Literatura osobna*, Warszawa 1985, s. 64.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

> Ale „zabawowość" literatury to nie tylko problem czy aspekt jej odbioru, który chociaż może przebiegać w niezgodzie z ideą i poetyką dzieła, jest jednak zjawiskiem empirycznie sprawdzalnym; „zabawowość" może być immanentną regułą samego dzieła, jego własną konstrukcją zrealizowaną w formie zabawki. Może być również propozycją autora adresowaną do odbiorcy: zagrajmy ze sobą. Zabawka z kolei wymaga zachowań zabawowych. Utwór literacki, traktowany jako dzieło otwarte, jest świadomie, programowo, nastawiony na aktywny współudział odbiorcy[7].

Powyższa koncepcja może dotyczyć już zasadniczego tematu niniejszego artykułu, a więc *gamebooków*, które stają się urzeczywistnieniem idei książki-gry. Są to dzieła, które posiadają cechy sprawiające, że odbiorca staje się jednocześnie graczem. Nie tylko je czyta, ale również może w nie zagrać. Publikacje te są tym mocniej zajmujące, że – choć przecież zaczęły powstawać już przeszło pół wieku temu – zastosowane w nich pomysły i rozwiązania zdają się idealnie wpasowywać w przemiany, jakie przechodzi w ostatnich latach forma kodeksu, a współczesna technologia dopiero dzisiaj może pomóc im na dobre rozwinąć skrzydła.

Historia i definicja gier paragrafowych

Gry paragrafowe, *gamebooki*, gry książkowe, fantasolo, paragrafówki – wszystkie te terminy są w zasadzie synonimami i oznaczają specyficzny typ książek stanowiących hybrydę dzieła literackiego i klasycznego RPG (*role-playing game*). Są to pozycje zbudowane z dużej liczby akapitów (paragrafów), a kolejność ich lektury zależy od wyborów wcielającego się w głównego bohatera historii czytelnika. Podjęte przez niego decyzje mają wpływ zarówno na kształt fabuły, jak i jej zakończenie, posiadające z reguły przynajmniej kilka wariantów niemożliwych do odkrycia za jednym razem. Często w tego typu publikacjach odbiorca tworzy postać, ustala wartości charakteryzujących ją parametrów, a w trakcie rozgrywki – gdy na przykład bohater staje przed jakąś trudnością (walka, test sprawności fizycznej albo intelektualnej) – rzuca kością. Wynik tej próby decyduje o dalszym ciągu historii. Dzięki takim rozwiązaniom podczas jednorazowej lektury czytelnik może poznać wyłącznie część możliwości uwzględnionych przez autora w fabule. Jednocześnie od odbiorcy wymaga się aktywności – nie tylko biernie poznaje historię, lecz także czynnie w niej uczestniczy, jest zaangażowany, a co się z tym wiąże, posiada realny wpływ na ciąg wydarzeń. Pomysł zastosowania takich rozwiązań w tradycyjnej

[7] *Ibidem*, s. 65.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

książce był oczywistą odpowiedzią na zdobywające sobie coraz większą popularność w drugiej połowie XX wieku gry fabularne. O ile jednak w tych ostatnich, oprócz posiadania właściwego podręcznika z zasadami, konieczna jest obecność kilku graczy i tak zwanego mistrza gry, o tyle *gamebooki* nie wymagają uczestnictwa nikogo poza czytelnikiem.

Choć pierwsze pełnoprawne gry paragrafowe pojawiły się dopiero pod koniec lat sześćdziesiątych ubiegłego stulecia, to ich zalążki możemy odnaleźć w dziełach znacznie starszych. Jorge Luis Borges w tekście *Analiza twórczości Herberta Quaina* stworzył fikcyjną książkę posiadającą aż dziewięć opcji rozwoju fabuły. Ten sam autor w opowiadaniu *Ogród o rozwidlających się ścieżkach* zbudował metaforę dzieła, które rozwija się w czasie. Kolejne wydarzenia toczą się obok siebie, a żadne zakończenie nie jest ostateczne. Mamy tu do czynienia z książką-labiryntem, która dopuszcza wiele możliwości odczytania, zależnych od odbiorcy. Zapoczątkowane przez Borgesa idee zastosowano w praktyce literackiej dopiero po II wojnie światowej za sprawą Julio Cortázara i grupy Oulipo. Argentyński pisarz zaplanował w swojej *Grze w klasy* dwa odrębne i równoprawne porządki lektury, a francuscy eksperymentatorzy wprowadzili do literatury na niespotykaną dotąd skalę matematykę oraz teorię gier i zabaw. Jak pisał w swojej *Krótkiej historii gamebooków* Mikołaj Kołyszko:

> Eksperyment Oulipo wprowadził ideę gier paragrafowych, eksperymentalna książka Cortázara zaś paragrafy. Oczywistym było więc, że w końcu pojawi się jakieś dzieło nie eksperymentalne, a książka z prawdziwego zdarzenia[8].

Tą okazał się *Szczęśliwy Les*, w którym czytelnik mógł pokierować losem tytułowego kota. Rola odbiorcy jednak ograniczała się tutaj w zasadzie do otwierania książki na odpowiednich stronach. Po niej zaczęły się pojawiać podobne i jednocześnie coraz bardziej rozbudowane publikacje. I tak, do wydanej w 1970 roku szwedzkiej książki *Den mistika pasen* wydawca dołączał istotny dla fabuły gadżet, imitujący przewijającą się w opowieści torbę skradzionych klejnotów[9]. Lata siedemdziesiąte XX wieku to już rozkwit omawianego zjawiska. Pojawiają się pierwsze serie gier paragrafowych, takie jak *Tracker*, *Tunnels & Trolls*, *Choose Your Own Adventure*, *Fighting Fantasy*, *Czarnoksiężnik z ognistej góry* i inne. Pozycje te wprowadzały do rozgrywki rzut kością, a także pozwalały czytelnikowi na wcielanie się w różne role. O ich popularności może świadczyć fakt, że niektóre z nich składają się obecnie z przeszło dwustu pozycji. Na rynku zaczynały się również pojawiać różnego

[8] M. Kołyszko, *Historia gamebooków*, „Masz Wybór" 2010, nr 1, s. 11.
[9] *Ibidem*.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

rodzaju hybrydy, jak choćby *Odkrywcy nowych światów*, będący połączeniem gry planszowej i paragrafowej. Do Polski *gamebooki* przywędrowały w latach 80. za sprawą publikacji *Kosmolot „Podróżnik"* (ang. *Starship „Traveller"*), natomiast pierwszymi rodzimymi pozycjami tego typu są stworzone przez Jacka Ciesielskiego *Dreszcz* z roku 1987 i wydany rok później *Goblin*.

Oczywiście pomimo podobnych idei i założeń nie były to publikacje jednorodne. Krzysztof Jaworski wymienił trzy podstawowe typy gier paragrafowych: labiryntowe, fabularne i mieszane. W pierwszym z nich opowieść opiera się na prostym schemacie wędrówki dzielnego śmiałka przez jakąś tajemniczą przestrzeń (labirynt, las, zamczysko) i pokonywaniu napotykanych tam potworów oraz innych trudności. Rola czytelnika polega tutaj na odtwarzaniu mapy przemierzanego obszaru i rzucaniu kością podczas różnego rodzaju testów. Często jeszcze przed lekturą-rozgrywką tworzy on własną postać i ustala jej parametry (np. zręczność, siła, inteligencja). Typ drugi, jak sama nazwa wskazuje, skupia się w znacznie większym stopniu na fabule i utożsamianiu się z bohaterem opowieści. Czynnik losowy jest tutaj ograniczony do minimum, czasem zupełnie wyłączony. Zamiast niego czytelnik otrzymuje rozbudowane partie dialogowe, dokładne opisy i złożoną, interesującą historię, na kształt której ogromny wpływ mają dokonywane przez niego wybory. Poznanie wszystkich zaplanowanych przez autora ścieżek fabularnych wymaga z reguły kilku czytań. Trzeci rodzaj gier paragrafowych stanowi hybryda dwóch wyżej wymienionych, starająca się znaleźć balans między dobrą opowieścią i wciągającą rozgrywką[10].

Okres popularności *gamebooków* nie trwał długo. Już w końcówce lat 80. XX wieku zaczęły je zastępować stwarzające szersze możliwości i pobudzające więcej zmysłów gry komputerowe. Zamiast literackich opisów oferowały obraz i dźwięk, większość obliczeń wykonywał za gracza program, dzięki czemu mechanika i system rozgrywki mogły być znacznie bardziej rozbudowane, a co się z tym wiąże – wciągające. Wraz z rozwojem technologii informatycznych i sprzętu te dysproporcje tylko się zwiększały, spychając stopniowo *gamebooki* do roli niszowej rozrywki. Rozwiązania techniczne proponowane przez tradycyjną książkę w przeciwieństwie do tych komputerowych stanowiły zamknięty zbiór i nie potrafiły konkurować z ciągle rozwijającymi się, coraz atrakcyjniejszymi, informatycznymi projektami. Oczywiście amatorzy gier paragrafowych próbowali adaptować nowe technologie do tej formy rozrywki. Tworzono elektroniczne *gamebooki*, niewymagające już kart postaci czy rzutów kośćmi. Powstawały multimedialne edytory ułatwiające ich pisanie, jak choćby: *Game Book Player*, *StoryHarp*, *Gamebook Creator*, *Twine* czy polski *Megatext*. Programy tego typu symulowały rzuty kośćmi, wyświetlały

[10] K. Jaworski, *„Wybór należy do Ciebie…". Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne" 2015, nr 28, s. 81–82.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

diagramy paragrafów, pomagając autorowi odnaleźć się w gąszczu akapitów, a niektóre umożliwiały granie przy użyciu głosu[11]. Nowe możliwości dla gier paragrafowych przyniósł Internet. Sieć pozwoliła nie tylko scementować społeczność fanów, ale także rozwinąć same *gamebooki* oparte na technice hipertekstu i w jeszcze większym stopniu włączać odbiorców w proces ich tworzenia. Wszystko to ułatwiały działające w przeglądarkach internetowych edytory. Do najpopularniejszych z nich możemy zaliczyć: oparty na mechanice *Wikipedii Choose Your Own Adventure Wiki*, a także *Choose Your Story*, *Fighting Fantasy Gamebook Sidebar*. Nie tylko gromadziły i grupowały one gry paragrafowe, ale także pozwalały w zasadzie każdemu na stworzenie własnej historii i umieszczenie jej w Sieci. Niezwykle interesującym projektem okazała się *The Neverending Tale* – do której przyjdzie mi jeszcze wrócić – umożliwiająca odbiorcy nie tylko zagranie w *gamebooki* zaprojektowane przez innych, lecz także ich edytowanie i dodawanie brakujących zdaniem graczy wyborów. W niektórych wypadkach doprowadziło to do sytuacji, w której po danym paragrafie pojawiało się kilkaset możliwych do podjęcia decyzji[12].

Wszystkie te narzędzia okazywały się jednak zbyt proste i ubogie, by móc konkurować z innymi gałęziami elektronicznej rozrywki. Jednocześnie często niska wartość literacka gier paragrafowych, hybrydowa forma oraz gasnąca z każdym rokiem popularność nie sprzyjały zainteresowaniu wydawców. Wydaje się jednak, że przynajmniej część tych problemów wynikała w dużej mierze z faktu, że *gamebooki* paradoksalnie wyprzedziły swoją epokę. Czasy, w których powstały, nie oferowały przede wszystkim odpowiednich rozwiązań technicznych, które pozwoliłyby im w pełni rozwinąć skrzydła. Dzisiaj sytuacja wygląda zgoła inaczej i to przynajmniej z kilku powodów. Dążenie do konwergencji mediów i różnych środków wyrazu, *Web 2.0*, nowe formy książki – wszystko to, w mojej ocenie, kładzie doskonałe fundamenty pod renesans tej już zapomnianej i nieco przykurzonej formy rozrywki.

Gry paragrafowe dzisiaj

Zalążki zmian mogliśmy dostrzec już w pierwszych latach XXI wieku. Jak pisał Krzysztof Jaworski:

> Dopiero pokolenie młodych odbiorców – szczególnie zaś tych urodzonych w II połowie lat 80. ubiegłego wieku, a więc dziś liczących sobie po dwadzieścia kilka lat – postanowiło zmienić ten stan rzeczy. Młodzi autorzy odkryli ponownie

[11] M. Służyński, *Edytory gamebooków*, „Masz Wybór" 2011, nr 1 (2), s. 26–27.
[12] Idem, *Edytory gamebooków online*, „Masz Wybór" 2011, nr 2 (3), s. 21–22.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

> potencjał gier paragrafowych, korzystając przy tym ze zmian technologicznych, sprawnie posługując się nowoczesnymi formami komunikacji, adaptując do swoich celów współczesne sposoby funkcjonowania rynku, wykorzystali na przykład tzw. *self publishig* […][13].

Wspomniani wyżej młodzi twórcy, tacy jak Benjamin Muszyński czy Mikołaj Kołyszko, patrzą na gry paragrafowe już w zupełnie inny sposób. W ich oczach nie są one wyłącznie tanią rozrywką, ale także pełnoprawną formą literacką, szansą na propagowanie czytelnictwa oraz ciekawym narzędziem edukacyjnym. Tworzone przez nich prace coraz częściej bazują nie tyle na systemie rozgrywki, ile warstwie językowej oraz stawianiu odbiorcy przed trudnymi, moralnymi wyborami. Doskonałym przykładem tego typu tekstu jest napisane przez wspomnianego powyżej Benjamina Muszyńskiego i Macieja Słomczyńskiego opowiadanie przeznaczone dla uczniów szkoły podstawowej *Janek. Historia młodego powstańca* z 2011 roku. Odbiorca wciela się tutaj w uczestnika powstania warszawskiego, który już od pierwszego paragrafu walczy z dylematami moralnymi: narazić się na niebezpieczeństwo i pomóc rannemu żołnierzowi czy sumiennie wykonywać swoje obowiązki posłańca. Oczywiście każda podjęta decyzja wpływa na los naszego bohatera i jednocześnie stawia nas przed kolejnymi wyborami. W takiej strategii twórczej Słomczyński widzi szansę na ponowne przyciągnięcie czytelnika, szczególnie młodego, do książki:

> Z drugiej strony musimy pogodzić się z faktem, że książki czy nawet filmy nie stanowią już konkurencyjnej alternatywy dla *Facebooka*, *Second Life* czy gier komputerowych. Chodzi tu głównie o interakcyjność środowiska. Młody człowiek żyjący w kulturze *WEB 2.0* nie chce być biernym odbiorcą treści, ale je współtworzyć, albo chociaż mieć wpływ na rozwój fabuły[14].

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że owa chęć odbiorcy, żeby wpłynąć na kształt fabuły, przejawia się coraz częściej nie tylko w książkach, lecz także w grach czy filmach. Wydaje się, że to jedna z cech charakterystycznych naszej współczesności. Jeśli spojrzymy choćby na rosnącą w ostatnich latach popularność takich produkcji, jak *The Walking Dead*, *Life is strange*, *Heavy rain*, zauważymy, że odbiorcom zaczyna zależeć na odgrywaniu roli, jak również na posiadaniu realnego wpływu na fabułę, budowaniu relacji z innymi postaciami, niebanalnej narracji, niesztampowości. Wspomniane powyżej gry wychodzą naprzeciw tym oczekiwaniom. Pisząc o *Żywych trupach* Maciej Maciejewski zauważył:

---

[13] K. Jaworski, *op. cit*., s. 87.

[14] M. Słomczyński, *Wstęp*, [w:] *Janek. Historia młodego powstańca*, Chojnice 2011, s. 5.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

> Wszyscy spodziewają się po *The Walking Dead* toposów typowych dla narracji dotyczących apokalipsy zombie: upadku instytucji prawnych, anarchii moralnej, wszechobecnego *canis canem edit*. Pojawia się jednak pytanie: co te wątki oznaczają. Właśnie w tym momencie wkracza gracz, którego zadaniem jest nadanie tym wątkom treści. Dlatego właśnie Lee [główny bohater – przyp. P.B.] jest postacią tak nieoczywistą: to gracz ma go ukształtować, a kreatywność scenarzystów z Telltale pozwala nam (nawet gdy gracz podejmuje sprzeczne decyzje) obserwować koherentne wątki dzięki swoistej współpracy przy kreacji głównego bohatera[15].

Innymi słowy twórcy oferują graczom pewne ramy i zestaw elementów do ich wypełnienia, ale to ci drudzy decydują, jak to zrobią. Do odbiorcy należy rozłożenie akcentów, budowanie tożsamości bohatera, a co się z tym wiąże – nadawanie wydźwięku całej historii. To mechanizm w dużej mierze zbliżony do *gamebooków*. W zasadzie przytoczone powyżej tytuły są już nie tyle klasycznymi grami video, ile pewną specyficzną formą interaktywnej opowieści, o której finalnym kształcie decyduje odbiorca. Oczywiście kartki papieru, opisy i paragrafy zostają zastąpione grafiką, zaś o dalszych ruchach postaci decydujemy kliknięciem myszki, a nie przewracaniem stron, sama zasada jest jednak tożsama. Najistotniejsze jest wciągnięcie gracza w fabułę i wywołanie w nim poczucia, że ma wpływ na toczące się wydarzenia. Oddanie mu możliwości kreacji, tworzenia opowieści. Maciejewski, powołując się na Agatę Bielik-Robson, podsumował:

> Ludzie pragną mieć wybór, pragną ingerować w statyczność świata i modyfikować go na własne życzenie. Oglądając film, nie możemy wziąć do ręki kilofa i niczym w *Minecrafcie* (Mojang, 2011) transformować topografię otaczającej bohaterów rzeczywistości. Nie możemy, tak jak w grach online wprowadzać tam swojego awatara, przebierać go i przekształcać jego rysów twarzy. Podobnie oglądając serial telewizyjny *The Walking Dead* produkcji stacji AMC nie mamy wpływu na wybory dialogowe postaci. Ta garść oczywistości to zwyczajne potwierdzenie obserwacji Belik-Robson: ludzie coraz bardziej pragną narracji płynnych, reformowalnych i niejednorodnych, albowiem sami stają przed światem pełnym wyborów[16].

Powyższe uwagi doskonale wpisują się w stworzoną przez Zygmunta Baumana teorię płynnej nowoczesności, wedle której nasza rzeczywistość – tak jak ciecz – stale zmienia swój kształt, nieustannie jest w ruchu. Charakteryzuje ją

[15] M. Maciejewski, *Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w „The Walking Dead" studia Telltale Games*, „Homo Ludens" 2015, nr 2 (8), s. 113.

[16] *Ibidem*, s. 120.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

dynamiczność, fragmentaryczność i przygodność. Ten stan rzeczy stawia jednostkę w obliczu konieczności dokonywania wyborów, których konsekwencji ta nie jest w stanie w żaden sposób przewidzieć, co z kolei wywołuje poczucie niepewności. Ów lęk jest jednak niczym innym jak konsekwencją wolności – otwierającą się przed człowiekiem siatką możliwości, ścieżek, których biegu nie potrafi dostrzec, a spośród których musi przecież wybrać. Jest to radykalna zmiana w stosunku do poprzedniej epoki, dążącej raczej do ograniczenia swobód w imię budowania nowego, wspaniałego świata, przed którego wypaczonymi wersjami przestrzegali w swoich dystopiach George Orwell i Aldous Huxley. Bauman stwierdził:

> Gdy z pola widzenia zniknęły Urzędy Najwyższe, czuwające nad ustalonym porządkiem świata i strzegące granicy między dobrem a złem, świat zaczął przypominać nieskończony zbiór możliwości, pojemnik wypełniony po brzegi niezliczoną wielością propozycji – aktualnych lub przegapionych. Możliwości te są tak liczne – tak przejmująco liczne – że żadne pojedyncze ludzkie życie, choćby najdłuższe, najpracowitsze i najaktywniejsze, nie zdoła ich wszystkich poznać, a cóż dopiero zrealizować. Miejsca opustoszałe po zniknięciu Najwyższego Urzędu wypełniła niewyczerpana mnogość szans i okazji[17].

Warto spróbować przenieść powyższe rozważania na grunt literatury i wyobrazić sobie autora dzieła literackiego, jako ów Najwyższy Urząd, panujący niepodzielnie nad swoim tworem i jego bohaterami. Tego, który kontroluje ich od początku do końca, wskazuje jedyne dostępne ścieżki rozwoju fabuły i w końcu buduje swoją wielką narrację. Rzecz w tym, że panoramiczne opowieści tego typu – idealnie wręcz przystające do czasów wcześniejszych – ulegają coraz większemu rozpadowi, tracą swoją autentyczność. Nie dziwi więc fakt, że szerokie ujęcia zaczęły być zastępowane scenkami rodzajowymi, opisami wycinków rzeczywistości, które są pozbawione ambicji do uogólniania. Wielkie opowieści zostały wyparte przez te małe, intymne, skupiające się jedynie na skrawku świata. Analizując najnowsze teorie socjologiczne – choćby przywołanych powyżej badaczy – oraz tendencje w literaturze, możemy wysnuć przypuszczenie, że obecnie nadchodzi, choć ciągle nieśpiesznie, czas na fabuły otwarte, składające przynajmniej część odpowiedzialności za swój bieg w ręce czytelnika. W ich wypadku autor nie jest już panem i władcą swojego dzieła, a jedynie architektem projektującym Borgesowski ogród o rozwidlających się ścieżkach, do którego wpuszcza odbiorcę i to jemu pozwala decydować o wyborze właściwej drogi. Wydaje się, że w obliczu przytaczanej w poprzednich akapitach płynności współczesnego świata i ogromu

[17] Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, tłum. T. Kunz, Kraków 2006, s. 94–95.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

możliwości, jaki oferuje, taki typ literatury najlepiej spełnia funkcję mimetyczną. Nie tylko koreluje z oczekiwaniami dzisiejszego czytelnika, ale również jest najbliższy jego doświadczeniu, a więc dlań autentyczny. Niewykluczone, że obecnie właśnie on najpełniej odpowiada na wymagania współczesnych odbiorów i wychodzi naprzeciw ich pragnieniom, a tym samym stopniowo staje się literaturą na miarę naszych czasów. Do zarysowanego powyżej zjawiska bez większych wątpliwości możemy zaliczyć gry paragrafowe. Wszak wymuszają one na czytelniku dokonywanie wyborów, których skutków ten nie może odgadnąć. Niejako na jego barkach spoczywa, przynajmniej częściowa, odpowiedzialność za historię i losy bohaterów. Jego rola się zmienia i powoli przechodzi od biernego odbiorcy do współtwórcy.

Gry paragrafowe w perspektywie rozszerzonej rzeczywistości

To jednak nie jedyny czynnik, który skłania do zastanowienia się nad faktem potencjalnego renesansu *gamebooków* bądź pojawienia się tekstów ochoczo – choć może nawet nieświadomie – powielających zawarte w nich idee i rozwiązania. W obliczu rozwoju technologii i systemów rozszerzonej rzeczywistości, pozwalających łączyć w czasie rzeczywistym realny świat z wirtualnym, coraz częściej mówi się o nowych formach książki. Łączy je to, że choć zostały opublikowane jako tradycyjny kodeks, zawierają w sobie dodatkowe treści, które odsłonią się przed czytelnikiem dopiero po użyciu różnego rodzaju sprzętów: tabletu, smartfona, komputera czy konsoli. I tak, gdy czytelnik najedzie kamerą na odpowiedni skrawek danej książki, sprawi, że umieszczona na nim ilustracja „ożyje" na ekranie urządzenia mobilnego. To oczywiście tylko jedna z wielu możliwości: w przypadku innych publikacji może zostać odesłany do umieszczonych w Sieci recenzji bądź wywiadów z autorem, specjalnych filmów, quizów i innych dodatkowych materiałów. Tym samym poszerzeniu ulega zarówno przestrzeń książki, jak i nasza rzeczywistość. Dzieje się tak za sprawą umieszczonych w danych publikacjach markerów (znaczników), przede wszystkim kodów QR. Z reguły mają one kształt czarno-białych kwadratów. Po zbliżeniu do nich kamery naszego urządzenia mobilnego specjalna aplikacja generuje na jego wyświetlaczu treść wirtualną, uzupełniającą i wzbogacającą tekst książki. W ostatnich latach możemy odnotować wzrost liczby tego typu wydawnictw. W roku 2010 ukazała się *Klątwa miliardera* Richarda Newsome'a zawierająca animowane ilustracje, które czytelnik mógł obejrzeć na ekranie komputera. Od roku 2012 firma Sony wydaje serię *Wonderbook* składającą się z interaktywnych książek-gier. Jak scharakteryzował je Grzegorz Gmiterek:

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

> *Wonderbook* to książka, w której zamiast tekstu i ilustracji znajdziemy markery niezbędne do wygenerowania świata rozszerzonej rzeczywistości. Konsola za pośrednictwem kamerki Playstation Eye rozpoznaje położenie książki oraz poszczególne znaczniki, co w konsekwencji prowadzi do wyświetlania na ekranie nie tylko naszego lustrzanego odbicia, ale także wygenerowanego przez konsolę wirtualnego świata z wyrastającymi z książki roślinami, chodzącymi stworzeniami czy innymi otaczającymi nas wirtualnymi obiektami. Interakcja z książką następuje przez poruszanie kontrolerem ruchu Playstation Move[18].

Technologię markerów w celu rozszerzenia treści swoich książek wykorzystywały już między innymi takie wydawnictwa, jak: Ubimark Books, Siglio Press, Penguin Books, Pan Macmillan, a w Polsce choćby Pruszyński i Spółka. Spośród interesujących rodzimych publikacji tego typu powinniśmy wspomnieć jeszcze o określanej mianem „videoksiążki" *Anatomii władzy* Michała Karnowskiego i Eryka Mistewicza oraz zbudowanej wyłącznie z kodów QR *Archetypurze czasu* Andrzeja Głowackiego. Wszystkie przywołane powyżej tytuły i projekty pokazują, że rynek wydawniczy ulega dynamicznym przemianom, wykraczającym daleko poza rozwój e-booków i przenoszenie treści do wirtualnej rzeczywistości. Okazuje się bowiem, że rewolucję przechodzi również tradycyjny kodeks. Otwarcie mówi się już o narodzinach książki konwergencyjnej, którą Michał Zając opisał w następujący sposób:

> Książka konwergencyjna (a może konwergentna?) miałaby być więc (mogłaby być?) otwartym formatem, w którym narracja stanowiłaby w dalszym ciągu podstawę, tyle że papier/druk nie domykałby jej. Książka taka (w sensie nośnika) stanowiłaby centrum, od którego mogłaby rozpoczynać się dalsza przygoda. Czytelnik miałby do czynienia z szeregiem medialnych „rozszerzeń" narracji (nie: „wersji", jak to bywa obecnie). Część z owych rozszerzeń zakładałaby z definicji aktywność intelektualną i KREATYWNOŚĆ czytelnika/użytkownika. Bo w tę stronę kultura konwergencji i związana z nią kultura 2.0 niewątpliwie podąża. Na tym polega zjawisko, które nazwałem gdzieś żartem Buntem Mas 2.0. „Mamy swoje laptopy, internetowe aplikacje, cyfrowe aparaty, kamery, odtwarzacze MP3, nie chcemy już być tylko chodzącymi odbiornikami, chcemy mieszać, kreować, współtworzyć"[19].

[18] G. Gmiterek, *Rzeczywistość rozszerzona a książka i prasa*, [w:] *Latei. Z badań nad wykorzystaniem technologii informacyjnych w bibliologii i informatologii*, red. G. Gmiterek, M. Ochmański, M. Roszkowski, Warszawa 2015, s. 57.

[19] M. Zając, *Książka konwergencyjna?*, [w:] idem, *Zajęcza nora* [blog], http://zajeczanora.blogspot.com/2007/10/ksika-konwergencyjna.html [dostęp: 28.09.2017].

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

Wydaje się, że podobne założenia przyświecały już około pół wieku temu pomysłodawcom i twórcom gier paragrafowych, choć ówczesny poziom rozwoju technologicznego uniemożliwiał ich pełne wykorzystanie. W przypadku *gamebooków* książka była centrum, bazą, ale poszczególne elementy rozgrywki wykraczały poza kodeks. Odbiorca nie tylko zanurzał się w fabułę, decydując o jej przebiegu, lecz także rysował mapy pokonywanych obszarów, tworzył kartę postaci, na którą wpisywał statystyki swojego bohatera czy rzucał kośćmi podczas wykonywania najróżniejszych testów. Zdarzało się również, że otrzymywał od wydawcy gadżety związane z grą. Czynności te, choć wpływały na to, co działo się na kartach kodeksu, odbywały się jednak poza nim. Nie łączyły – bo i nie mogły tego robić – rzeczywistości ze światem wirtualnym, nie ulega jednak wątpliwości, że znacząco rozszerzały przestrzeń książki. W końcu, co chyba jeszcze ważniejsze, zgadzały się, by czytelnik „mieszał, kreował, współtworzył".

Bez wielkich nadużyć moglibyśmy powiedzieć, że spełniały one ukutą przez Małgorzatę Góralską zasadę trzech „i" – integracji, ikoniczności, interaktywności – która posłużyła badaczce do wyodrębniania cech multimediów[20]. Najmniejsze wątpliwości budzi trzecia z nich. *Gamebooki* nie tylko umożliwiały, ale wręcz wymagały czynnego zaangażowania odbiorcy podczas procesu lektury. Czytelnik podejmował decyzję o dalszych losach bohaterów, rzucał kośćmi, rysował plany lokacji oraz tworzył karty postaci, co z kolei prowadziło do pobudzania większej liczby zmysłów. „Programy multimedialne […] zmuszają odbiorcę do aktywnego odbioru"[21] – stwierdziła Góralska. Identycznie rzecz ma się z grami paragrafowymi. Bez współpracy czytelnika tracą one swój sens.

Nieco więcej zastrzeżeń może wywoływać teza o integracyjności, jako cesze *gamebooków*. Rzeczywiście w wypadku omawianego w niniejszym tekście typu książek nie dochodzi raczej do zacierania podziałów na wiedzę i rozrywkę. Poza nielicznymi wyjątkami, jak przytaczane powyżej opowiadanie *Janek. Historia młodego powstańca*, które miało na celu przemycać treści historyczne przez zabawę, ma on charakter ludyczny. Jednocześnie jednak analizowane zjawisko łączy w sobie dwie odrębne sfery – książkę i grę. Sprawia, że pierwsza grywalizuje się i to w pełnym tego słowa znaczeniu, a druga staje się literacka i jednocześnie książkowata, a więc jak pisał Sebastian D. Kotuła – nabiera „cech, które musi posiadać przedmiot, by móc być książką"[22]. *Gamebooki* moglibyśmy zatem usytuować na granicy trzech

[20] M. Góralska, *Fenomen multimediów*, „EBIB" 1999, nr 4 (4), [online], http://www.oss.wroc.pl/biuletyn/ebib04/mgoralska.html [dostęp: 28.09.2017].

[21] *Ibidem* [dostęp: 29.09.2017].

[22] S.D. Kotuła, *Komunikacja bibliologiczna wobec World Wide Web*, rozprawa doktorska, Warszawa 2012, s. 104, [online], http://depotuw.ceon.pl/bitstream/handle/item/189/Komunikacja%20bibliologiczna%20wobec%20World%20Wide%20Web.pdf?sequence=1 [dostęp: 02.10.2017].

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

światów: literatury, ksiąg i gier. O ile związek dwóch pierwszych wydaje się naturalny i od wieków nierozerwalny, o tyle dołączenie doń trzeciego elementu stanowi *novum* i wprowadza do skostniałego już układu nowy żywioł – zabawę. Książka, która do tej pory – upraszczając – „magazynowała" i „udostępniała" odbiorcy dzieło literackie, pozwala teraz na dodanie do niego nowych składników i odbieranie go w niespotykany dotychczas sposób. Odrębne gałęzie rozrywki ulegają integracji. Rozpatrując ten aspekt, należy także wspomnieć, że nierzadkie były przecież eksperymentalne próby połączenia gier paragrafowych z planszowymi, zacierające kolejne podziały, oraz mieć na uwadze fakt, że na kartach samych *gamebooków* obraz niejednokrotnie towarzyszył tekstowi, ilustrując opisane przestrzenie, artefakty, symbole czy zagadki, tym samym wspomagając wyobraźnię odbiorcy. Ich zdigitalizowane wersje bywały zaś wzbogacane o efekty dźwiękowe. Wszystkie te cechy pozwalają – przynajmniej w pewnym stopniu – wpisywać gry paragrafowe w zasadę integracji.

Odnosząc się z kolei do problemu ikoniczności – szczególnie uwidacznia się ona w nowszych *gamebookach*, epatujących odbiorcę czymś więcej niż dobrze napisaną historią oraz tych, które próbowano przenieść do Internetu i tam zobrazować poszczególne akapity odpowiednimi ilustracjami. Z dużą dozą prawdopodobieństwa można stwierdzić, że nowe publikacje oparte na budowaniu odpowiedniej atmosfery lektury i rozgrywki będą w coraz większym stopniu skłaniać się w kierunku obrazowości. Tak samo jak zdaje się to czynić cała współczesna kultura popularna.

Twierdzenia z poprzednich akapitów odnosiły się w zasadzie wyłącznie do klasycznych gier paragrafowych sprzed kilkudziesięciu, a w najlepszym wypadku kilkunastu lat, a więc tych, które powstały przed silną ekspansją Sieci i urządzeń mobilnych. Przyglądając się opisywanym powyżej nowym formom książek, w wielu miejscach realizujących założenia *gamebooków*, nietrudno dostrzec kryjący się w grach paragrafowych potencjał, który może zostać spotęgowany edytorskimi osiągnięciami ostatniej dekady. Już dziś w niektórych publikacjach odbiorca po najechaniu kamerą na odpowiedni marker na ekranie smartfonu albo tabletu otrzymuje wizualizacje fragmentów tekstu bądź animacje ilustracji. Za sprawą kodów QR jest odsyłany do stron z łamigłówkami bądź minigrami, które musi rozwiązać, by ukończyć jakąś część historii. Wiele produkcji – jak na przykład wspominane powyżej *The Walking Dead* – pozwala na konfrontowanie podejmowanych przez siebie wyborów z decyzjami innych graczy. Możliwości, jakie oferują *gamebookom* nowe technologie, są naprawdę przeogromne. Wydaje się, że dopiero w ich obliczu pokażą one pełnię swojego potencjału. Czy może bowiem istnieć lepsza książka konwergencyjna niż taka, która nie tylko stymuluje wiele zmysłów odbiorcy i wprowadza go do rozszerzonej rzeczywistości, ale także pozostawia mu wpływ na swój kształt?

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

Co więcej przewrotnie można by powiedzieć, że *gamebooki* doczekały się już swojego elektronicznego odpowiednika, a mianowicie aplikacji książkowych, które również moglibyśmy usytuować pomiędzy książką a grą. Jak pisał Michał Zając:

> Są to programy komputerowe przeznaczone jedynie na tablety i smartfony (z różnymi systemami operacyjnymi: IOS, Android, Windows). Ich podstawową cechą jest interaktywność realizowana (od strony informatycznej) przez komponenty oprogramowania pozwalające anonimować elementy ilustracyjne, włączać dźwięk, obraz itd.[23]

Choć nie są to pełnoprawne książki, nie można jednak nie dostrzec wielu cech, które ściągają je w ich kierunku. Co do zasady opierają się na słowie pisanym, często posiadają literackie pierwowzory, uda się w nich odnaleźć nawiązania do formalnych cech tradycyjnego kodeksu (ikona jako okładka, przechodzenie do kolejnych ekranów jako przewracanie stron, aktualizacja jako następna edycja itd.). Równolegle odnajdziemy w nich wiele elementów charakterystycznych dla gier: od prostego wyszukiwania interaktywnych elementów przez udział w minigrach, nierzadko warunkujący poznanie dalszego ciągu narracji, aż po bezpośredni wpływ na kształt opowieści, objawiający się w konieczności dokonywania fabularnych wyborów. Wszystko to, jak zauważył Zając, choć nie czyni jeszcze z aplikacji książkowych pełnoprawnych gier, ma jednak niebagatelne znaczenie i przyczynia się do wytworzenia nowej jakości:

> Zamykając tę część rozważań, należy zdecydowanie stwierdzić – podobnie jak w przypadku książek i książkowatości – że *book apps* pomimo bardzo licznych związków z grami nie mogą być jako takie opisywane. Gra (we wszystkich przedstawionych postaciach) nie stanowi celu samego w sobie – pełni funkcję służebną: ma wzmocnić zainteresowanie użytkownika, silniej zaangażować go w obiór narracji. Dodatkowo – jak pokazano powyżej – gra(gry) i narracja przenikają się nawzajem, granica pomiędzy czytaniem a graniem zaciera się[24].

Aplikacje książkowe – pomimo posiadania wielu cech zarówno książek, jak i gier – nie są ani jednymi, ani drugimi. To swoiste hybrydy łączące te dwie sfery i przelatujące ponad dzielącymi je podziałami. Możemy debatować nad tym, czy granie służy tu wzbogaceniu narracji, czy przeciwnie – warstwa tekstowa ma rozbudować

[23] M. Zając, *Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową*, [w:] *Ars Educandi,* red. H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciewicz, Gdańsk 2013, s. 64.

[24] *Ibidem*, s. 69.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

przestrzeń fabularną rozgrywki. Bardziej owocne będzie jednak uznanie, że mamy tu do czynienia z nową jakością, będącą specyficznym miejscem spotkania książki i gry. Po wyłączeniu któregokolwiek z tych aspektów *book apps* utraci jedną z dwóch cech stanowiących o jej istocie. Podobnie rzecz ma się z *gamebookami*. Bez tekstu i książkowej formy przestaną istnieć, lecz bez elementów gry staną się po prostu kolejną powieścią.

Gry paragrafowe a książka sieciowa

Równie interesujące są rozważania na temat gier paragrafowych w kontekście tak zwanej książki sieciowej, a więc dzieła współtworzonego w przestrzeni Internetu przez wielu jego użytkowników, nad którym autor bądź autorzy mają tylko ogólną kontrolę. Już w 1953 roku Michel Butor pisał:

> Wyobraźmy sobie teraz, że zamiast na chybił trafił i w sposób bardzo pobieżny opisywać miasta mniej lub bardziej wymienne, pewna liczba autorów zacznie używać jako tła dla swoich historii jednego i tego samego miasta, nazwanego, dokładnie usytuowanego w przestrzeni i w przyszłości; że każdy z nich uwzględni opisy dokonane przez innych, wprowadzając własne, nowe pomysły. Miasto to stałoby się własnością wspólną na tej samej zasadzie, co miasto dawne, już nie istniejące; z czasem wszyscy czytelnicy nadaliby jego nazwę miastu ze swoich marzeń i ukształtowaliby je na jego podobieństwo […]. Wkrótce wszyscy autorzy byliby zmuszeni liczyć się z tym przepowiedzianym miastem, czytelnicy organizowaliby swe działania z myślą o jego bliskim powstaniu, a w ostateczności nawet poczuliby się zmuszeni je zbudować[25].

W tej oryginalnej strategii francuski krytyk widział ścieżkę, którą literatura fantastycznonaukowa powinna podążać, by móc znów się rozwijać, a nie tylko powielać utarte i zakurzone schematy, jakie wpędziły ją w marazm. Nie sposób nie zauważyć podobieństwa między jego teorią a ideą wspomnianej książki sieciowej. Po raz kolejny dochodzi do sytuacji, w której rozwój nowych technologii, w szczególności Internetu, pozwala na zrealizowanie dawnych pomysłów, które przed laty mogły pozostawać wyłącznie w sferze marzeń, a w najlepszym razie przypuszczeń. W części historycznej niniejszego szkicu wspomniano o projekcie *The Neverending Tale*, u którego podstaw leżało założenie, że każdy z odbiorców może dodawać do treści

[25] M. Butor, *Kryzys rozwojowy SF*, tłum. B. Okólska, [w:] *Spór o SF*, red. R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska, Poznań 1989, s. 49–50.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

danej gry paragrafowej wybory, których jego zdaniem brakuje. Takie rozwiązanie z jednej strony czyniły z *gamebooków* prawdziwe otwarte książki, które mogły się nieustannie rozrastać, z drugiej prowadziły do absurdów – gdy na końcu akapitu otrzymywaliśmy listę dostępnych wyborów liczącą kilkaset pozycji i przewyższającą długością sam paragraf. Brakowało umiaru, osoby lub grupy, czuwającej nad całością danego projektu i koordynującej bądź też moderującej aktywność użytkowników. Ogrom potencjalnych możliwości rozwoju fabuły nie powinien wszak przysłaniać idei, jaką jest prowadzenie spójnej narracji. Wydaje się, że pomysł książki sieciowej wypełnia tę lukę. Jak słusznie zauważył Sebastian D. Kotuła:

> Książka sieciowa tworzona jest za pomocą sieciowych technologii informacyjnych oraz internautów. Może zawierać hiperłącza prowadzące do innych fragmentów tej samej książki i/lub do innych zasobów sieci, znajdujących się poza książką, a zatem do zawartości kontrolowanej przez innych niż autor użytkowników. Zawartością książki sieciowej mogą być również: wpisy na blogach, strony *Wiki*, podcasty, klipy z YouTube itp. itd. Ponadto jest otwarta, tzn. nie jest skończona. W porównaniu z książką drukowaną, która jest koherentną i spójną strukturą, a także zamkniętą i skończoną w danym wydaniu, książka sieciowa jest nieustannie *in statu nascendi*. Stale ewoluuje, tzn. jej zawartość jest ciągle modyfikowana, edytowana, uzupełniana[26].

Przytoczone słowa zdają się doskonale oddawać to, co postulował Butor, pisząc o literaturze fantastycznonaukowej jako wielkim mieście współtworzonym przez federację autorów i czytelników. Dziś taka metropolia rzeczywiście ma szansę zaistnieć. Przyglądając się współczesnym fandomom, można odnieść wrażenie, że zaczęła już powstawać. Zwolennicy poszczególnych fantastycznych uniwersów nie ograniczają się tylko do czytania opowieści ulubionych autorów. Coraz częściej w przestrzeni Internetu – na najróżniejszych forach, portalach, grupach – sami piszą opowiadania, nawiązujące do preferowanych, fikcyjnych światów. Rozwijają historie pobocznych bohaterów, proponują alternatywne zakończenia, dopisują kontynuacje do zamkniętych już przez pisarzy powieści… Innymi słowy nie tylko rozgaszczają się w zbudowanych przez kogoś innego miastach, ale zaczynają je zmieniać i rozbudowywać. Czują się ich współtwórcami. Prężny rozwój kultury tworzonej przez fanów danych uniwersów pozwala przypuszczać, że opisane wcześniej praktyki będą postępować, a idea książki sieciowej w połączeniu z odgórnymi wydawniczymi czy autorskimi inicjatywami miałby szanse na urzeczywistnienie

[26] S.D. Kotuła, *Czy „Wikipedia" jest książką sieciową*, „Folia Bibliologica" 2013/2014, nr 55/56, s. 133–134.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

miasta, które wymarzył sobie Michel Butor. To z kolei byłoby ożywcze dla całej literatury i zaangażowało odbiorców w proces tworzenia dzieła na niespotykaną dotąd skalę. Osobny problem stanowi kwestia, czy są oni – podobnie jak autorzy i wydawcy – na to gotowi.

Rozwój książki sieciowej nie byłby możliwy bez zastosowania hipertekstu, umożliwiającego swobodne poruszanie się między składowymi danego dzieła. Pozostając nadal w kręgu metropolitarnej metafory Butora, możemy stwierdzić, że pełni on funkcję komunikacji miejskiej. Umożliwia szybkie przemieszczanie się z jednej dzielnicy do drugiej, od jednego wydarzenia do kolejnego. To niejako on sprawia, że metropolia tętni życiem i jednocześnie tworzy spójną strukturę urbanistyczną, a nie przypadkowy zbiór odseparowanych od siebie osiedli, których mieszkańcy nie wiedzą o swoim wzajemnym istnieniu. To hipertekst stanowi również idealne narzędzie pozwalające tworzyć i odbierać gry paragrafowe. Za jego sprawą *gamebooki* przestają być spętane ograniczoną formą kodeksu. Ścieżki, jakie wyznacza przed czytelnikiem autor, mogą sięgać znacznie dalej, historia ma być dłuższa i bardziej rozbudowana, a konsekwencje podejmowanych wyborów donioślejsze. Ramy snutych narracji stają się tym samym bardziej elastyczne, potencjalnie otwarte. Same gry paragrafowe mogłyby przypominać wieloodcinkowy i wielowątkowy współczesny serial, stanowiący rozleglejszą i bardziej złożoną strukturę niż film. Ten ostatni bliższy byłby raczej klasycznym grom paragrafowym ograniczonym formą kodeksu. Ich nowe wersje – za sprawą hipertekstu – mogłyby i powinny sięgać już dalej, być bardziej angażujące i po prostu bliższe naszemu doświadczeniu rzeczywistości.

Zakończenie

Na początku lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku Teodor W. Adorno pisał:

> Dawniejsze media, nie obliczone na produkcję masową, zyskują nową aktualność: jako media nie wciągnięte w tryby systemu i dopuszczające improwizację. Tylko one mogą ominąć jednolity front trustu i techniki. W świecie, w którym książki dawno już nie wyglądają jak książki, liczą się tylko te książki, które książkami nie są[27].

[27] T.W. Adorno, *Minima Moralia. Refleksje z poharatanego życia*, tłum. M. Łukasiewicz, Kraków 1999, s. 53.

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

Cytowany filozof wierzył, że prawdziwe dzieło sztuki może powstać wyłącznie w atmosferze ascezy, w oderwaniu od kultury masowej i massmediów. Być może, przynajmniej częściowo miał rację. Wydaje się jednak, że to właśnie potępiane przez niego *trust* i technika pozwoliły na przemiany, jakie przechodzi dziś książka. Bez nich nie moglibyśmy raczej mówić o jej hybrydowych, sieciowych, hipertekstowych czy konwergencyjnych formach, a przecież wszystko wskazuje na to, że to one będą stanowić jej przyszłość i to one będą się liczyć. Na pewno też nie są już książkami, a przynajmniej tylko książkami. Choć centrum tych publikacji nadal jest kodeks, ich kolejne elementy wykraczają daleko poza niego, rozszerzają jego rzeczywistość i przestrzeń. W zasadzie ziszczają to, o czym marzyli twórcy gier paragrafowych, chcący oddać w ręce czytelników książkę, która przekroczy swoje własne ramy i ograniczenia. I chociaż tradycyjne *gamebooki* raczej nie wrócą już do dawnej chwały, przyświecająca im idea dopiero dzisiaj zdaje się urzeczywistniać.

Bibliografia

Adorno T.W., *Minima Moralia. Refleksje z poharatanego życia*, tłum. M. Łukasiewicz, Wyd. Literackie, Kraków 1999.

Bauman Z., *Płynna nowoczesność*, tłum. T. Kunz, Wyd. Literackie Kraków 2006.

Butor M., *Kryzys rozwojowy SF*, tłum. B. Okólska, [w:] *Spór o SF*, red. R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska, Wyd. Poznańskie, Poznań 1989, s. 41–50.

Caillois R., *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973.

Cieślikowski J., *Zabawa jako struktura pewnych tekstów literackich dla dzieci*, [w:] J. Cieślikowski, *Literatura osobna*, Wyd. Nasza Księgarnia, Warszawa 1985, s. 64–71.

Gmiterek G., *Rzeczywistość rozszerzona a książka i prasa*, [w:] *Latei. Z badań nad wykorzystaniem technologii informacyjnych w bibliologii i informatologii*, red. G. Gmiterek, M. Ochmański, M. Roszkowski, Wyd. SBP, Warszawa 2015, s. 41–67.

Góralska M., *Fenomen multimediów*, „EBIB" 1999, nr 4 (4), [online], http://www.oss.wroc.pl/biuletyn/ebib04/mgoralska.html [dostęp: 28.09.2017].

Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurdecka, W. Wirpsza, Wyd. Aletheia, Warszawa 2007.

Jaworski K., *„Wybór należy do Ciebie…". Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne" 2015, nr 28, s. 79–91.

Kołyszko M., *Historia gamebooków*, „Masz Wybór" 2010, nr 1, s. 10–14.

Kotuła S.D., *Czy „Wikipedia" jest książką sieciową*, „Folia Bibliologica" 2013/2014, nr 55/56, s. 131–145.

Kotuła S.D., *Komunikacja bibliologiczna wobec World Wide Web*, rozprawa doktorska, Warszawa 2012, s. 104, [online], http://depotuw.ceon.pl/bitstream/handle/item/189/Komunikacja%20bibliologiczna%20wobec%20World%20Wide%20Web.pdf?sequence=1 [dostęp: 2.10.2017].

Pobrane z czasopisma Folia Bibliologica **http:/foliabibliologica.umcs.pl**
Data: 26/11/2026 20:52:35

Maciejewski M., *Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w „The Walking Dead" studia Talltale Games*, „Homo Ludens" 2015, nr 2 (8), s. 109–122.

Słomczyński M., *Wstęp*, [w:] *Janek. Historia młodego powstańca*, Masz Wybór, Chojnice 2011, s. 5.

Ślużyński M., *Edytory gamebooków*, „Masz Wybór" 2011, nr 1 (2), s. 26–27.

Zając M., *Aplikacje książkowe dla dzieci młodszych: między książką a grą komputerową*, [w:] *Ars Educandi*, red. H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciewicz, Wyd. UG, Gdańsk 2013, s. 63–70.

Zając M., *Książka konwergencyjna?*, [w:] M. Zając, *Zajęcza nora* [blog], http://zajeczanora.blogspot.com/2007/10/ksika-konwergencyjna.html [dostęp: 28.09.2017].