

## **„Wybór należy do Ciebie...” Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki**

### ***“The choice is yours...” Paragraph Games – the second youth of the forgotten form of entertainment***

Krzysztof Jaworski

---

#### **Słowa kluczowe**

gry paragrafowe, gry książkowe, ludologia

#### **Keywords**

gamebook, ludology, self-publishing

#### **Abstrakt**

Tematem artykułu są gry książkowe (ang. gamebook), a szczególnie zjawisko odradzania się tej formy rozrywki w Polsce. Tekst przedstawia krótką historię polskich gamebooków, które zaczęły pojawiać się na przełomie lat 80. i 90. XX wieku. Dokonujący się postęp technologiczny i powszechny dostęp do elektronicznych urządzeń przenośnych sprawił, że twórcy gier znów dostrzegli potencjał gamebooków. Młode pokolenie polskich twórców od kilku lat stara się przypomnieć tę formę zabawy, a nawet ma ambicje by gry książkowe były traktowane jak pełnoprawna forma literacka.

#### **Abstract**

The theme of the paper is the gamebook, and, in particular, the phenomenon of the resurgence of this form of entertainment in Poland. The text presents a brief history of Polish gamebooks, which began to appear in the late 80s and 90s of the 20th century. The technological progress and common access to portable electronics resulted in the game developers seeing the potential of the gamebooks again. For several years, the young generation of Polish artists has been trying to recall this form of play, and even has ambitions to use the gamebooks as full-fledged literary form.

## „Wybór należy do Ciebie...”

## Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki

Współcześnie gry komputerowe doczekały się wielu naukowych omówień i stanowią przedmiot licznych akademickich dociekań i studiów – powstała wszak *ludologia*, odrębna gałąź wiedzy zajmująca się badaniem ich roli i funkcji, jakie spełniają we współczesnej kulturze<sup>1</sup> – jednak mimo tak bogatej literatury przedmiotu same gry zwane „paragrafowymi” nie są częstym tematem humanistycznej refleksji. Artykuły im poświęcone pojawiają się dość rzadko, głównie w języku angielskim<sup>2</sup>, toteż niniejsza praca jest próbą wypełnienia luki, nie pretendującej bynajmniej do ujęcia monograficznego (na co rzecz jasna brak miejsca), lecz koncentrującej się na jednym z istotniejszych aspektów – odrodzeniem zainteresowania tą popularną niegdyś formą rozrywki, na co niewątpliwie wpływ ma dokonujący się współcześnie postęp technologiczny i powszechny dostęp do elektronicznych urządzeń przenośnych typu „smartfon”, „tablet”, czytnik książek elektronicznych czy przenośna konsola do gier.

Tradycyjnie mianem „gry paragrafowej” lub „gry książkowej”, bo tak najczęściej tłumaczy się na język polski angielski termin „gamebook”<sup>3</sup>, określa się książkę, składającą z licznych akapitów („paragrafów”), w której zadaniem czytelnika-gracza jest wcielenie się w postać głównego bohatera

<sup>1</sup> Termin „ludologia” (ang. ludology) zaproponował badacz Gonzalo Frasca zainspirowany ponoć tytułem książki Johana Huizingi *Homo ludens* (1938), choć sam Frasca nigdy nie uzurpował sobie prawa pierwszeństwa do nazwy, to w roku 1999 opublikował artykuł (pierwotnie w języku fińskim) zatytułowany *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative* [dostęp online <http://www.ludology.org/articles/ludology.html>], w którym pisał: „We will propose the term ludology (from ludus, the Latin word for „game”)”; od 2001 do 2010 roku prowadził również blog ludology.org. W Polsce działa także (zarejestrowane w 2005 r.) Polskie Towarzystwo Badania Gier (PTBG), wydające czasopismo „Homo Ludens” (w wersji papierowej i cyfrowej). Więcej o *ludologii* w Polsce zob.: A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243.

<sup>2</sup> Rzadko publikacje tego typu mają ambicje naukowe, częściej są to omówienia pojawiające się w magazynach rozrywkowych, przystosowane do obiegu popularnego, por. J. Green, *The Legacy of Firetop Mountain. Or how Fighting Fantasy gamebooks conquered the world*, „SFX. Special Edition. Fantasy: The Ultimate Celebration” 2012, nr 55, s. 66–77. O wyjątkach w języku polskim – w dalszej części artykułu.

<sup>3</sup> Charakterystyczne określenia w innych językach: niem. „Spielbuch”, wł. „Libro-game”, ros. „Книга-игра”; polska nazwa potoczna to również: „paragrafówka”.

i dokonywanie wyborów, mających wpływ na fabułę opowieści; tym samym czytelnik-gracz podczas jednorazowej lektury („rozgrywki”) poznaje jedno z możliwych zakończeń zaprezentowanej historii. Potencjał rozrywkowy gry paragrafowej kryje się właśnie w poczuciu swobody dokonywania fabularnych wyborów i decydowaniu o losie postaci. W tym rozumieniu gra paragrafowa odróżnia się od – określanej tak w polskiej terminologii – „gry fabularnej”, angielskie: *role-playing game* (RPG), czyli dosłownie: „gry z odgrywaniem ról”. W formie rozrywki, jaką jest RPG, gracze wcielają się w określone postacie, osadzone w odpowiednim „świecie gry”, kluczową zaś rolę spełnia postać nadrzędna, tzw. Mistrz Gry, nazywany w skrócie MG (angielskie: *game master* – GM), który całkowicie nadzoruje przebieg zabawy, a sama rozgrywka polega na wymianie informacji między graczami a „mistrzem”-narratorem w czasie wspólnej „sesji gry”<sup>4</sup>. Gry paragrafowe przeznaczone są natomiast dla jednej osoby, a rozgrywka nie wymaga uczestniczenia w ustalonej sesji czy obecności innych graczy. Za wyjątek uchodzą gry paragrafowe z serii „Double Game” przeznaczone dla dwóch osób, w których „mechanika gry” i konstrukcja fabularna pozwalała na „jednoczesną lekturę”, a tym samym spotkanie graczy i podejmowanie wspólnych działań (interakcja obejmowała najczęściej walkę z „przeciwnikami” lub „wymianę przedmiotów”); tego rodzaju książka-gra składała się z dwóch części, a każdy z grających używał jednej z nich, by wcielić się w innego bohatera, choć dysponując tylko jedną częścią gry, można było rzecz jasna rozegrać „przygodę” samodzielnie. Z pozorów atrakcyjna innowacja okazała się jednak niepraktyczna i pomysł odeszedł w zapomnienie<sup>5</sup>.

Można zatem wyróżnić trzy zasadnicze odmiany gier paragrafowych<sup>6</sup>:

1) tzw. „labiryntowe” (nazywane potocznie „klasycznymi”) – w których miejscem akcji jest najczęściej „tajemniczy labirynt”, „nieprzebyty las” etc., a zadanie gracza podczas zabawy sprowadza się do odtworzenia „mapy la-

<sup>4</sup> Więcej o grach RPG i ich cyfrowych odpowiednikach – cRPG (angielskie: *computer Role-Playing Game*) m.in. [w:] J. Z. Szeja, *Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną*, [w:] Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej, red. Andrzej Pitrus, Kraków 2012, s. 29-38.

<sup>5</sup> Por. seria „Double Game” angielskiego, nie istniejącego obecnie, wydawnictwa „Magnet”, książki autorstwa Jona Southerlanda i Simona Farella pod wspólnym tytułem *Glade of Dreams* (1987), części: 1) *Darian – Master Magician* i 2) *Issel – Warrior King* oraz *The City of Shadows* (1987), cz. 1) *Coreus, the Princ*, cz. 2) *Bardik, the Thief*. Gry nigdy nie zostały przetłumaczone na język polski, choć zostały omówione przez Jacka Ciesielskiego w magazynie „Razem” 1989, nr 6, s. 14 (dział: „Gra fantazji”). O wkładzie J. Ciesielskiego w rozwój gier paragrafowych w Polsce patrz dalsza część artykułu.

<sup>6</sup> Por. M. J. Tresca, *Gamebooks and Interactive Fiction*, [w:] *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland 2011, s. 100-111.

biryntu” (za pomocą ołówka i kartki papieru) oraz walki z zamieszkującymi tajemniczy świat przeciwnikami (o zwycięstwie lub przegranej decyduje element losowy – przeważnie rzuty kostką), postać, w którą wciela się czytelnik jest określona przez kilka parametrów (np. „zręczność”, „odporność”, „szczęście”), współczynniki te wpisuje się do odpowiedniej „karty postaci”; gra kończy się z chwilą osiągnięcia określonego celu – „zdobycia skarbu”, „odkrycia tajemnicy” etc. – ten element ogranicza jedynie wyobraźnia autora.

2) gry książkowe tzw. „fabularne” (ang. *in narrative format*), w których główny nacisk położony jest na fabułę opowieści („historię”), gracz dokonuje wyboru odpowiednich fragmentów tekstu, podąża określoną „ścieżką fabularną” (ang. *branch*), tworząc za każdym razem odmienną opowieść (rzecz jasna w granicach wykreowanych przez autora gry), jego uwaga nie skupia się na „walce”, grę tego typu charakteryzuje brak czynnika losowego (na przykład rzutów kością); narracja tej odmiany gry prowadzona jest tradycyjnie w drugiej osobie liczby pojedynczej („jesteś”, „spozostregasz”, „idziesz” etc.), poszczególne części historii („paragrafy”) stanowią zazwyczaj rozbudowane struktury dialogowo-narracyjne z wyeksponowanymi elementami opisowymi, co ma na celu spowodowanie jak najdalej posuniętej identyfikacji gracza-czytelnika z bohaterem, wytworzenie iluzji „uczestnictwa” w świecie przedstawionym i zatarcie granicy między uczestnikiem-graczem a „autorem opowieści”. Gratyfikacją w tej formule gier jest dla czytelnika poznanie jednego z możliwych alternatywnych zakończeń, a także możliwość ponownej lektury – podczas której, będzie mógł dokonać innych wyborów, a co za tym idzie – zbudować (odkryć) inną „ścieżkę fabularną”.

3) gry mieszane, to trzecia z odmian – stanowiąca połączenie dwóch poprzednich modeli rozgrywki, często jest nią hybryda gatunkowa – elementy *gamebooka* (fabuła) nakładają się na „labiryntową” formę poruszania się po świecie przedstawionym (może być to na przykład połączenie gry książkowej z grą planszową – o czym w dalszej części artykułu).

Gry książkowe tradycyjnie były osadzone w konwencji fantasy, science-fiction, prezentowały wizje świata postapokaliptycznego, w większości przeznaczone dla młodszych graczy, ale z czasem „uniwersum” zabawy objęło niemal całe spektrum tematyczne kultury popularnej, zależne jedynie od autorskiej kreacji, zaczęto sięgać po gatunki takie jak horror, tematykę historyczną, obyczajową, nawet wątki detektywistyczne czy – w grach przeznaczonych dla dojrzałego odbiorcy – erotyczne<sup>7</sup>.

Pierwsze polskie próby zdefiniowania „gier paragrafowych”, choć właściwie bliżej im było do zarejestrowania i opisanie samego zjawiska, zaczęły po-

<sup>7</sup> Por. publikacje wydawnictwa „Erotic Appetite” przeznaczone na czytnik Kindle (Amazon) oraz aplikację iBooks (Apple).

jawiać się pod koniec lat 80. XX wieku na łamach ówczesnego czasopisma dla młodzieży „Razem”. Autorem publikowanych wówczas artykułów był Jacek Ciesielski, do dziś uznawany za prekursora i osobę najbardziej zasłużoną dla tzw. „sceny gier książkowych” w Polsce<sup>8</sup>. Ciesielski zaproponował również odpowiednio spolszczoną nazwę gatunku – „fantasolo”<sup>9</sup> – ponieważ w krajach anglojęzycznych dla gier tego typu, oprócz wspomnianego już określenia *gamebook*, stosowano także nazwy: „Fighting Fantasy”<sup>10</sup> lub nieformalnie CYOA (od słów: „Choose Your Own Adventure”)<sup>11</sup>.

W dwóch artykułach, opublikowanych na łamach „Magazynu Razem”<sup>12</sup>, zatytułowanych po prostu *Fantasolo* (1987) oraz *Fantasolo, ale nie solo* (1988) Ciesielski nie krył swoich fascynacji angielską serią „Fighting Fantasy”, podkreślał nowatorstwo tej formy rozrywki, argumentując, że gry tego typu przeznaczone są „dla jednej osoby”, „może bawić się w nie każdy”, są „proste”, ich reguły „mieszczą się na dwóch kartkach maszynopisu”, a „system walki jest bardzo przejrzysty i ekonomiczny”, ponadto – „są małe” i „składają się jedynie z książki”, która „ma format typowego kieszonkowca”, wskazywał, że „do zabawy nie są potrzebne żadne plansze, tabele, mapy, karty, specjalne kostki,

<sup>8</sup> J. Ciesielski uchodzi za pioniera gier fabularnych i paragrafowych w Polsce, choć w wywiadzie, którego udzielił dla pisma „Magia i Miecz” (2001, nr 5) stwierdził, że „w odróżnieniu od wielu osób, które zajmują się grami fabularnymi i tylko nimi, interesował się przede wszystkim innymi grami, a grami fabularnymi przy okazji”. Od połowy lat 80. XX wieku publikował informacje na temat gier na łamach pisma „Razem” (cykle: „Wszystko gra” i „Gra fantazji”), zorganizował pierwszy w naszym kraju sklep sprzedający gry planszowe oraz jako jeden z pierwszych zaczął produkować polskojęzyczne gry planszowe typu „Scrabble”, w latach 90. natomiast tworzył polski oddział koncernu zabawkarskiego Hasbro. Opublikował również książkę *Gry w figury* (Warszawa 1983) pod pseudonimem Robert Hardy.

<sup>9</sup> Przy czym J. Ciesielski często stosował zapis nazwy wersalikami – „FANTASOLO” – z przypisem oznaczonym gwiazdką: „nazwa prawnie chroniona”.

<sup>10</sup> „Fighting Fantasy” to seria książek paragrafowych stworzona przez brytyjskich pisarzy Steve’a Jacksona i Iana Livingstone’a publikowana przez wydawnictwo Puffin Books; serię rozpoczął tytuł *The Warlock of Firetop Mountain* (1982), a zakończył Jonathan Green książką *Curse of the Mummy* (1995), tzw. *original main series* obejmowała w sumie 59 pozycji książkowych. Seria nigdy nie została wydana w Polsce, choć stanowiła inspirację dla powstania pierwszych polskich gier paragrafowych, o których szerzej w dalszej części artykułu.

<sup>11</sup> Nazwa pochodziła od serii książek dla dzieci wydawanych przez amerykański dom wydawniczy Bantam Books w latach 1979–1998 (w sumie opublikowano 185 pozycji); rekomendacja na okładce: „You’re the star of the story! Choose from 40 possible endings”. Autorem pierwszej książki był Edward Packard (*The Cave of Time*, 1979), ostatniej – Anson Montgomery (*Escape From The Haunted Warehouse*, 1998).

<sup>12</sup> Wydawany w Warszawie w latach 70. i 80. XX wieku „Magazyn Razem” był comiesięcznym dodatkiem do tygodnika „Razem”.

piony itp.”, oprócz książki wystarczy jedynie: „ołówek, papier i dwie zwykłe kostki do gry”, dzięki temu – konkludował – gry są „tanie”, a także „krótkie” (w odróżnieniu od gier fabularnych, wymagających niejednokrotnie „tygodniowych” sesji), czyli jego zdaniem doskonale „nadają się na podróż pociągiem, na wakacje, na samotne wieczory, dla początkujących, dla tych, którzy liczą się z każdym groszem”<sup>13</sup>. Zaznaczył również: „Wymyśliłem dla tego typu gier nazwę FANTASOLO. Może się przyjmie? Potocznie mówi się o nich *gamebooks*, czyli *gry-książki*”, a całą wypowiedź podsumował: „FANTASOLO jest niezwykle zjawiskiem. Dzięki swej popularnej formie zdobył dla gier fantastycznych milionowe rzesze nowych sympatyków”<sup>14</sup>. Zaproponowany termin „fantasolo” nie przyjął się jednak, choć Ciesielski stosował go konsekwentnie, a w kolejnym, wspomnianym wyżej artykule, wyjaśniał młodemu czytelnikowi, jak można w prosty sposób przekształcić grę tego typu w rozgrywkę fabularną przeznaczoną dla wielu graczy, przy czym przekonywał, że choć „fantasolo jest bardzo uproszczoną odmianą gier fabularnych”, to jednak „gra uproszczona wcale nie znaczy gra zła. To jest, po prostu, inna gra”<sup>15</sup>.

Przeszedł on również do historii jako autor jednej z pierwszych w języku polskim gier „fantasolo” (opartej na opisywanych przez siebie zasadach znanych z serii „Fighting Fantasy”) noszącej tytuł *Dreszcz*<sup>16</sup> oraz kolejnej, zatytułowanej *Goblin*<sup>17</sup>. Na podobieństwa do angielskiej serii „Fighting Fantasy” i wzorowanie się na tytułach takich jak wspomniany już w przypisie niniejszej pracy *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) wskazywała chociażby zamieszczona na okładce rekomendacja wydawnicza (ang. *blurb*), która w wypadku tekstu Steve’a Jacksona i Iana Livingstone’a brzmiała: „Part story, part game, this is a book with a difference – one in which YOU become the hero!” oraz „Two dice, a pencil and an eraser are all you need to make your journey. YOU decide which route to follow, which dangers to risk and which monsters to fight”<sup>18</sup> – co w *Dreszczu* czy *Goblinie* znalazło swój polski odpowiednik

<sup>13</sup> J. Ciesielski, *Fantasolo*, „Magazyn Razem” 1988, nr 10, s. 14.

<sup>14</sup> Ibidem.

<sup>15</sup> J. Ciesielski, *Fantasolo, ale nie solo*, „Magazyn Razem” 1988, nr 7 (cykl: „Gra fantazji”).

<sup>16</sup> J. Ciesielski, *Dreszcz* [gra paragrafowa], „Razem” [tygodnik] 1987, nr 33, ss. 11–12, 21–22; nr 34, ss. 5, 7–8, 25–26, 30; nr 40, s. 30 [errata]. Grę po raz drugi opublikowało wyd. ULTIMA (Warszawa 1988), po raz kolejny ukazała się w wydaniu broszurowym jako 36-stronicowy dodatek do pisma „Świat Gier Komputerowych” (2000, nr 11); dostępne są również jej wydania elektroniczne, na przykład: [http://gra\\_dreszcz.republika.pl/dreszcz.html](http://gra_dreszcz.republika.pl/dreszcz.html) [dostęp online].

<sup>17</sup> J. Ciesielski, *Goblin* [gra paragrafowa], „Razem” [tygodnik] 1988, nr 37, ss. 11–12, 21–22; nr 38, s. 21–22; nr 39, s. 21–22; nr 40, s. 25–26.

<sup>18</sup> S. Jackson, I. Livingstone, *The Warlock of Firetop Mountain*, Puffin Books 1982.



jako: „PÓŁ-GRA PÓŁ-OPOWIEŚĆ/TY JESTEŚ JEJ BOHATEREM/Uzbrojony w ołówek, gumkę i dwie kostki do gry wyruszasz na wyprawę [...]. Będziesz musiał podejmować decyzje: któredy iść, które potwory pokonać”<sup>19</sup>. Zresztą sam J. Ciesielski nie krył tych inspiracji, pisząc we wstępie, że jego gra co prawda: „wykorzystuje schemat gier *Fighting Fantasy* (opisany jako *Zasady gry*)”, ale „cała reszta jest oryginalnym opracowaniem” (uwagi te poprzedzały również *Goblina*).

Podobnych nawiązań i inspiracji do zachodnich produkcji można doszukiwać się w innych propozycjach, które pojawiły się w języku polskim na rynku gier. Wypada przy tym zaznaczyć, że taka forma rozrywki zaproponowana wówczas przez J. Ciesielskiego nie była zupełnie nieznana w Polsce (wtedy jeszcze kraju „socjalistycznym”, a więc teoretycznie zamkniętym na „zachodnie nowości”). Jeszcze w 1985 roku biuletyn Śląskiego Klubu Fantastyki „Fikcje” opublikował tłumaczenie gry paragrafowej S. Jacksona pt. *Kosmolot „Podróżnik”*, jak podkreślał napis na okładce pisma: „PO RAZ PIERWSZY W POLSCE! POWIEŚĆ-GRA SF”<sup>20</sup>. I rzeczywiście – oryginał angielski ukazał się po raz pierwszy w 1983 roku pt. *Starship Traveller* w wydawnictwie Puffin Books jako czwarta gra książkowa serii „Fighting Fantasy” – i był zarazem pierwszą przygodą osadzoną w scenerii SF („statek kosmiczny”, „eksploracja odległych planet” etc.). Rok później (1986) pismo „SFera” ukazujące się pod patronatem ówczesnego Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki zamieściło na swoich łamach krótką, zbudowaną z dziewięćdziesięciu paragrafów grę zatytułowaną *W podziemnym labiryncie* – celem gracza („wojownika”) było odkrywanie i badanie tytułowego labiryntu, walka z napotkanymi przeciwnikami (według określonych ściśle reguł, o sukcesie decydował element losowy: rzuty kostką) oraz zdobywanie tzw. „Punktów Doświadczenia” (rozgrzywka kończyła się zwycięstwem z chwilą uzyskania przez bohatera 2000 takich punktów). Stąd paragrafy były pozbawione partii opisowych czy dialogowych, koncentrując się głównie na „walce”, charakterystyczny przykład:

26. Stoisz na wprost dwóch szkieletów. Czy chcesz:  
– przemówić do nich? patrz 30  
– przejść obok? patrz 47

<sup>19</sup> J. Ciesielski, *Dreszcz* [gra paragrafowa], wyd. II, ULTIMA, Warszawa 1988.

<sup>20</sup> S. Jackson, *Kosmolot „Podróżnik”* [gra paragrafowa], „Fikcje. Biuletyn Śląskiego Klubu Fantastyki” 1985, nr 27, s. 7-81 [przeł. R. Browicz, il. P. A. Jones]. Współcześnie gra dostępna jest w języku polskim on-line na stronie <http://www.arsoft.net-strefa.pl/gryparagrafowe.htm> lub do pobrania na własne urządzenie przenośne lub komputer w formatach: HTML, DOC, MOBI, ePUB czy PDF.

- uciec? patrz 72
- walczyć? patrz 84<sup>21</sup>

– przy czym wybór paragrafu 30. „przemówić do nich” skutkował natychmiastowym: „Szkielety ignorują twoją paplaninę, znów atakują” etc.

Kolejny rok (1987) przyniósł również godną odnotowania pozycję – przeznaczoną dla jednej osoby rozgrywkę zatytułowaną *Odkrywczy nowych światów*<sup>22</sup>. Stanowiła ona hybrydę gry paragrafowej i planszowej – książeczkę z 232 paragrafami towarzyszyła specjalna plansza do gry oraz zestaw żetonów, w opisie gry podkreślano, że „bierze w niej udział tylko jedna osoba”, a „następstwo wypadków jest rezultatem zarówno decyzji gracza jak i czynnika losowego”, i w ten sposób „powstaje łańcuch wydarzeń, nadający grze atrakcyjność fabularną rzadko spotykaną w innych grach tego rodzaju”<sup>23</sup>.

Jednak mimo, że tytułom takim jak *Kosmolot* „*Podróżnik*” czy *W podziemnym labiryncie* należy się chronologiczne pierwszeństwo, to właśnie późniejszy *Dreszcz*, a nie inne produkcje, po dziś dzień pozostaje grą – szczególnie dla społeczności skupionej wokół gier książkowych – określaną mianem „kultowej”, a wręcz „legendarnej”<sup>24</sup>. Ogółem do roku 2000 ukazało się w Polsce niewiele rodzimych produkcji, na uwagę zasługują z pewnością tytuły takie jak *Wyspa zmierzchu*<sup>25</sup> czy licząca 470 paragrafów *Kosmiczna ruletka*<sup>26</sup>, ale kiedy na początku lat 90. XX wieku pojawiły się tłumaczone z języka angielskiego serie: *Wehikuł czasu*<sup>27</sup> czy *Wojownik autostrady*<sup>28</sup> to one

<sup>21</sup> W. Nowakowski, A. Biedrzycki, *W podziemnym labiryncie* [gra paragrafowa], „SFera. Jednodniówka P[olskiego] S[towarzyszenia] M[iłośników] F[antastyki] R[ady] N[adzorczej] Z[rzeszenia] S[tudentów] P[olskich] ” 1986, nr 2-3, s. 15-17.

<sup>22</sup> Pozycja wyraźnie wzorowana na wydanej w 1981 roku przez amerykańskie wydawnictwo Simulations Publications, Inc. grze autorstwa Johna H. Butterfielda i Edwarda J. Woodsa zatytułowanej *Voyage of the B.S.M. Pandora* [*Podróż biometrycznej misji badawczej Pandora*].

<sup>23</sup> O samej grze, a także realiach ówczesnego rynku wydawniczego gier w Polsce zob.: M. Markowski, *Gra w fantazję*, „Fantastyka” 1987, nr 9, s. 64.

<sup>24</sup> Por. M. Kołyszko, *Historia gamebooków*, „Masz Wybór” 2010, nr 1, s. 13 [wersja PDF].

<sup>25</sup> J. Irzykowski, *Wyspa zmierzchu* [gra paragrafowa], Gdańsk 1989 [napis na okładce: „gra fabularna”].

<sup>26</sup> K. Minko, *Kosmiczna ruletka: Traveller* [gra paragrafowa], Gdańsk 1989.

<sup>27</sup> ang. *Time machine* – seria gier paragrafowych różnych autorów skierowana dla dzieci i młodzieży, oprócz zabawy oferowała elementy edukacyjne (m.in. wiedzę o epoce, w której rozgrywają się wydarzenia), pierwsza książka cyklu: J. Gasperini, *Secret of the Knights* (1984), ostatnia: Peter Lerangis, *World War II Code Breaker* (1989), w sumie ukazało się 25 pozycji. Na język polski przetłumaczono siedem z nich, opublikowanych między 1989 a 1991 rokiem przez wydawnictwo „Alfa”.

<sup>28</sup> ang. *Freeway Warrior* – cykl stworzony przez Joe’a Devera, publikowany w latach 1988-1989. W Polsce cztery tomy cyklu ukazały się między 1991 a 1993 r. opublikowane przez wydawnictwo „Amber”.



przede wszystkim skupiły zainteresowanie czytelników. Na fali popularności gier paragrafowych w drugiej połowie lat 90. działające wówczas wydawnictwa – takie jak na przykład warszawskie S. R.<sup>29</sup> – wydały jeszcze kilka tytułów polskich twórców, lecz rynek wydawniczy przechodził wówczas znaczące przeobrażenia, zaczynał podlegać prawom tzw. „ustrojowej transformacji”, ponadto nadchodziła era komputerów osobistych, konsol, dla ówczesnych odbiorców gry książkowe jako forma rozrywki straciły na atrakcyjności i powoli odchodziły w zapomnienie<sup>30</sup>.

Dopiero pokolenie młodych odbiorców – szczególnie zaś tych, urodzonych w II połowie lat 80. ubiegłego wieku, a więc dziś liczących sobie po lat dwadzieścia kilka – postanowiło zmienić ten stan rzeczy. Młodzi autorzy okryli ponownie 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-publishing* („samowydawanie”) – formę pisarstwa niezależnego, pozwalającą na publikowanie nakładem własnym i rozpowszechnianie swych produkcji w Internecie, na forach dyskusyjnych, stronach osobistych WWW, blogach, portalach społecznościowych. W roku 2002 powstała jedna z pierwszych stron WWW poświęcona grom paragrafowym<sup>31</sup>, kilka lat później pojawiło się forum internetowe<sup>32</sup>, a pod koniec 2010 roku został założony niezależny magazyn internetowy „Masz wybór” oraz „nieformalne Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru”<sup>33</sup>. W wielu wypowiedziach dotyczących roli, znaczenia i miejsca gier książkowych we współczesnej kulturze dzisiejsi twórcy prezentują odmienne niż ich poprzednicy myślenie o tej formie działalności, w ich przekonaniu nie jest to wyłącznie popularna rozrywka pozbawiona wartości, a po prostu literatura, stąd definicja gry paragrafowej w ich ujęciu znacznie odbiega od ujęć tradycyjnych, kiedy piszą:

<sup>29</sup> Por. np.: G. Karykowski, J. Komuda, *Pogranicze* [gra paragrafowa], Warszawa 1995 [do gry dołączono opowiadanie G. Karykowskiego pt. *Pamiętny dzień*]; T. Kreczmar, A. Miszkurka, *Wewnętrzne zło*, Warszawa 1996 i inne.

<sup>30</sup> Gry paragrafowe publikowało również poznańskie wydawnictwo eMPi2, były to tłumaczenia autorów obcojęzycznych: por. R. Waterfield, W. Davies, *Pajęcza sieć* (1996) i *Wodny pająk* (1998) – gry o tematyce detektywistycznej.

<sup>31</sup> Obecnie pod adresem <http://paragrafowegranie.republika.pl> [dostęp: 28.07.2014], autor Łukasz Sewastianik („Alien”).

<sup>32</sup> <http://paragrafowegranie.fora.pl> [dostęp: 28.07.2014], autor Michał Rosiński („Recoil”).

<sup>33</sup> <http://masz-wybor.com.pl> [dostęp: 28.07.2014], autorzy: Mikołaj Kołyszko, Beniamin Muszyński.

Gra książkowa to utwór literacki, którego fabuła stale rozgałęzia się na kolejne, alternatywne linie, w zależności od podjętych przez czytelnika decyzji. Jest on więc jednocześnie odbiorcą i uczestnikiem opisywanych wydarzeń<sup>34</sup>.

Podkreślają również, że propagowanie w Polsce gier paragrafowych to forma propagowania czytelnictwa „w ogóle”, potrzeba prezentowania czytelnikowi „różnorodnego oblicza literatury”:

Gry książkowe [...] mają ten potencjał, że pokazują zupełnie inną stronę literatury – taką, w której protagonistą jest sam odbiorca, taką, w której potrzeba podejmowania decyzji nie pozwala „przysnąć” w trakcie lektury; to zupełnie inne podejście do książki od tego, które chociażby poznajemy w szkołach. [...] *Gamebooki* nie tylko są dziełami literackimi, ale należą do jednej z ciekawszych gałęzi beletrystyki. [...] Czy to się komuś podoba, czy nie, *gamebooki* należą do literatury i forma ta ma wielki potencjał zostać wypełniona przez literaturę wysoką<sup>35</sup>.

Młodzi odbiorcy zwracają uwagę także na fakt, że możliwości – ogólnie rzecz ujmując – nowych mediów pozytywnie wpływają na dogodność lektury-rozgrywki, powstają więc liczne elektroniczne wydania wcześniejszych gier paragrafowych wykorzystujące nowe możliwości, na przykład odpowiednio przygotowane pliki PDF, w których poruszanie się pomiędzy paragrafami tekstu jest znacznie ułatwione poprzez stosowanie odpowiednich odnośników – zakładek (*bookmarks*) czy hiperłączy:

Czytelnicy. [...] system odnośników między paragrafami [...] znacząco przyspiesza czytanie i pozytywnie oddziałuje na klimat narracji [...] wertowanie tam i z powrotem książki w poszukiwaniu właściwych akapitów, potrafi być irytujące. Pod tym względem wydaje się to być idealne rozwiązanie dla tego typu rozrywki<sup>36</sup>.

Choć stanowisko w tym względzie bywa czasem odmienne, jeden z przywoływanych twórców gier książkowych Mikołaj Kołyszko (ur. 1986) w swojej pierwszej produkcji paragrafowej, zwracał się we wstępie do czytelnika:

Choć *Tajemne Oblicze Świata* możesz czytać na komputerze, zastanów się czy warto. Nie do końca taka jest idea gier książkowych. Lepiej wydrukuj ją

<sup>34</sup> B. Muszyński, <http://masz-wybor.com.pl/wp-content/uploads/2013/03/Masz-wybor-zostan-tworca-interaktywnym.pps> [prelekcja wygłoszona na poznańskim konwencie fantastyki Pyrkon2013] [dostęp: 28.07.2014, format pliku: Microsoft PowerPoint].

<sup>35</sup> M. Kołyszko, *Wszystkie gamebooki są literaturą*, <http://esensja.stopklatka.pl/gry/wywiady/tekst.html?id=15822&strona=1#strony> [rozmawiał Adrian Kuc, 7.02.2013; dostęp: 28.07.2014].

<sup>36</sup> <http://www.paragrafka.pl/zaginiony/> [dostęp: 28.07.2014].

i w nocnej ciszy, kiedy nikt widzieć Cię nie będzie, wyjmij z ukrycia, zapal świeczkę, przygotuj monetę i rozpocznij podróż. Niech mrok i cisza będą Twoimi towarzyszami. O wiele lepiej doświadczysz tego, co przeżył Twój awatar<sup>37</sup>.

Najnowsze produkcje rezygnują często z tzw. „mechaniki gry” czyli rzutów kostką, uzupełniania na bieżąco „kart postaci” o odpowiednie atrybuty, czy odwzorowywania map odwiedzonych miejsc, na plan pierwszy wybija się natomiast strona językowa opowieści (postulowane „zbliżenie ku literaturze wysokiej”), atrakcją dla współczesnego czytelnika-gracza mają się stać „wybory moralne”, których musi dokonywać podczas lektury, bo to one przede wszystkim, a nie czynnik losowy, zdecydują o rozwoju fabuły. Oto charakterystyczny przykład sekwencji początkowej z gry książkowej *Tłó* Beniamina Muszyńskiego (ur. 1988):

Nagle w tłumie pędzących we wszystkie strony ludzi dostrzegasz wysoką, dojrzałą kobietę, którą brutalnie szarpie jeden ze strażników. Nieznajoma obraca się w Twoją stronę, krzyżujecie spojrzenia i wiesz już, że w pewien sposób zostałeś wpłątany w tę sprawę. Przestajesz być anonimowym widzem. W jej surowym spojrzeniu dostrzegasz wyraźną prośbę o interwencję (29). Chęć pomocy kłóci się ze zdrowym rozsądkiem, który nakazuje Ci jak najszybciej opuścić to miejsce (42). Szybko podejmujesz właściwą, Twoim zdaniem, decyzję<sup>38</sup>.

Współczesna gra paragrafowa nie kończy się również „wygraną” w tradycyjnym sensie tego słowa, gratyfikacja czytelnicza to możliwość poznania wielu „alternatywnych” zakończeń, struktura współczesnej gry książkowej przewiduje ich nawet kilkanaście. Przywołany wyżej autor gier książkowych B. Muszyński w opowieści zatytułowanej *Szklana twarz* przygotował dla czytelnika aż 14 alternatywnych zakończeń „pozytywnych”, a dodatkowo 6 z nich ma jeszcze od 2 do 5 wariantów; natomiast zakończeń „negatywnych”, w których główny bohater traci życie, jest aż 16 – w porównaniu z wcześniejszymi propozycjami książek z lat 90. ubiegłego wieku ilość zda się imponująca:

Twoja przygoda dobiegła końca... Wybory, których dokonałeś, doprowadziły Cię do jednego z wielu alternatywnych zakończeń. [...] Jeśli chcesz poznać inne zakończenia, zagraj jeszcze raz, a potem znów, i znów... Nie martw się, przygotowałem dla Ciebie jeszcze niejedną niespodziankę! Mam nadzieję, że moja gra książkowa dostarczyła Ci dużo rozrywki.

Pozdrawiam Beniamin Muszyński<sup>39</sup>

<sup>37</sup> M. Kołyszko, *Tajemne oblicze świata* [gra paragrafowa], Chojnice 2011, s. 5 [wersja PDF].

<sup>38</sup> B. Muszyński, *Tłó* [gra paragrafowa], Chojnice 2012 [wersja ePub].

<sup>39</sup> B. Muszyński, *Szklana twarz* [gra paragrafowa], Chojnice 2010 [wersja PDF], s. 109–110.

Współcześnie potencjał gier książkowych zaczęto dostrzegać także w ścisłym włączeniu je w proces dydaktyczny. Dobrym przykładem może być na polskim rynku książka paragrafowa *Janek – Historia małego powstańca*, autorstwa Macieja Słomczyńskiego i B. Muszyńskiego<sup>40</sup>. Utwór dostępny nieodpłatnie m.in. na czytnik książek elektronicznych Kindle (format mobi) i w innych popularnych formatach plików (PDF, ePUB) jest reklamowany przez portal WolneEbooki.pl jako:

Edukacyjna miniatura gamebookowa autorstwa dr Macieja Słomczyńskiego i Beniamina Muszyńskiego. Jej akcja toczy się w Warszawie pochłoniętej piekłem wojny, a głównym bohaterem, w którego wciela się czytelnik, jest Zawisza Janek. Jest to pierwsze w historii interaktywne dzieło literackie, którego akcja toczy się w czasie Powstania Warszawskiego<sup>41</sup>.

O roli gry książkowej w procesie nauczania jej współtwórca M. Słomczyński pisał między innymi:

W obliczu ogromnych zmian cywilizacyjno-społecznych związanych z procesem globalizacji, technicyzacji i mediatyzacji środowiska, w którym żyjemy, szczególną rolę w edukacji zaczął pełnić tok problemowy nauczania. Tradycyjna książka z natury rzeczy nie jest w stanie odwzorować procesu rozwiązywania problemów, gdyż ten zakłada podmiotowość jednostki w działaniu, wyrażającą się w podejmowaniu przez nią decyzji. Gra książkowa przełamuje ten schemat, stanowi przykład gier symulacyjnych/sytuacyjnych, które od dawna i z powodzeniem używane są do realizacji toku problemowego w placówkach edukacyjnych. Można się jedynie zastanowić, czemu gry paragrafowe nie są popularnym środkiem dydaktycznym w szkołach czy kursach doszkalających. Z pewnością jedną z przyczyn jest niska świadomość walorów takich książek, hasła „gra książkowa” nie znajdziemy w podręcznikach do dydaktyki<sup>42</sup>.

Natomiast we wstępie do historii o „małym powstańcu” Janku, zwrócił się także bezpośrednio do potencjalnych odbiorców: „Młody człowiek żyjący w kulturze WEB 2.0 nie chce być biernym odbiorcą treści, ale je współtworzyć, albo chociaż mieć wpływ na rozwój fabuły. Próbuje przełamać edukacyjny impas, oddajemy w Wasze ręce edukacyjną grę książkową poświęconą Powstaniu Warszawskiemu”<sup>43</sup>.

Swobodny i powszechny dostęp do Internetu sprawił także, że dziś właściwie każdy może zostać twórcą gry paragrafowej – w ostatnich latach za-

<sup>40</sup> M. Słomczyński, B. Muszyński, *Janek – Historia małego powstańca* [gra paragrafowa], Chojnice 2011 [wersja PDF].

<sup>41</sup> <https://wolnebooki.pl/book/view/11> [dostęp: 28.07.2014].

<sup>42</sup> Słowa przytoczone w artykule: B. Muszyński, *Gry książkowe*, „Literadar” 2012, nr 16, s. 14 [wersja PDF].

<sup>43</sup> M. Słomczyński, B. Muszyński, *Janek...*, s. 5.

częły pojawiać się w sieci produkcje tzw. „niezależne”, pisane przeciw wszelkim konwencjom, naruszające wszelkiego rodzaju tabu, powstające raczej dla żartu, niż jako wyraz określonego światopoglądu literackiego czy kulturowego. Za przykładem „zabaw” tego typu, a właściwie za parodię gier książkowych, lub może po prostu za jednorazowy wybryk, może posłużyć chociażby gra zatytułowana *Heniek* – próba prześmiewczego wyjścia poza konwencję „klasycznych” paragrafówek, bądź wykpienia „poważnego” uniwersum gry książkowej, poprzez osadzenie szczątkowej fabuły w „polskich realiach”: „Jedziesz sobie starą, zdezelowaną MZ-tą po polskiej autostradzie! Nagle wpadasz w jakąś wielką dziurę. F\*\*k! Co to ma być! Za co ja zapłaciłem te 6,5 zł!” – tak rozpoczyna się przygoda<sup>44</sup>. Tego typu „produkcji” znaleźć można wiele, jako wytwory „niezależne”, a raczej przypadkowe, nie pozbawione są rażących błędów językowych i nie mają szans zaistnienia poza Internetem, jest to jednak margines działań.

Być może współczesny rynek gier książkowych nie dorównuje popularnością innym formom rozrywki, tym niemniej, kiedy na początku XXI wieku zaczęto badać naukowo zjawiska związane z kulturą masową czy wspomnianą już *ludologią*, zaczęto mówić o takich zjawiskach jak hipertekst, narracja ergodyczna, opowieść nieliniarna, interaktywna fikcja i innych<sup>45</sup>, temat gier paragrafowych coraz częściej zostaje podejmowany w dyskursie naukowym, a tym samym zyskują one pełniejszy kontekst badawczy<sup>46</sup>. Czy gry książkowe mają szansę, jak postulują ich współcześni autorzy, stać się odrębnym gatunkiem literatury pięknej? A może odnajdą się nie tylko w formie rozrywki, ale i w sposobie zdobywania wiedzy? Wybór, jak zwykle, zależy od nas. Lecz to temat na osobne rozważania.

<sup>44</sup> Gra napisana jest w programie „Text Games Maker” na platformę Windows i rozgrywka wymaga komputera. Wyboru ścieżki fabularnej dokonuje się poprzez wpisanie liczby odpowiedniego paragrafu i zatwierdzanie przyciskiem „Enter”. Jej autorem jest Paweł Hemka.

<sup>45</sup> Związkami między literaturą a elektronicznymi mediami zajmuje się Polsce na przykład portal <http://www.techsty.art.pl>, tam również znajdzie Czytelnik definicje przywołanych terminów, opisywanie ich w niniejszym artykule, a często są to zagadnienie niejednoznaczne, znacznie rozszerzyłoby jego ramy. Aktywnym propagatorem idei gier książkowych publikującym artykuły o tej tematyce jest również ich autor Benjamin Muszyński: por. Idem, *Gry książkowe*, „Biblioteka w Szkole” 2014, nr 1, s. 19–20.

<sup>46</sup> Por. M. Eskelinen, *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*, Bloomsbury Publishing 2012 oraz inne pozycje wymienione w bibliografii niniejszej pracy.