

Literacka gra na smartfony

Literatura inspiruje do tworzenia całego spektrum wydarzeń kulturalnych, które nie tylko bawią, uczą, ale też rozbudzają pasje czytelnicze i włączają społeczeństwo we współtworzenie kultury. W Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej im. Marszałka Józefa Piłsudskiego połączyliśmy tradycję z nowoczesnością i dla miłośników książek oraz... gier przygotowaliśmy projekt „Zagraj w literaturę”. Zależało nam na aktywizacji młodzieży poprzez włączenie jej w przygotowanie literackiej gry na smartfony, która będzie nową ofertą kulturalną zarówno dla ich rówieśników jak i innych mieszkańców miasta. Do współpracy zaprosiliśmy młodzież z XX Liceum Ogólnokształcącego im. J. Słowackiego w Łodzi. Efektem wspólnej pracy jest gra „Uwolnij Klementynę”, powstała w oparciu o aplikację ActionTrack. Fabułę gry wymyśliły i stworzyły uczennice II klasy Liceum. Przy tworzeniu gry pomagał uczennicom trener z firmy Good Games Arkadiusz Łapka.

Przed powstaniem gry młodzież wzięła udział w wykładzie dr Karoliny Kołodziej z Uniwersytetu Łódzkiego na temat grywalności literatury i w debacie, podczas której dokonała wyboru książki, która stała się inspiracją do stworzenia fabuły gry - uczennice jednogłośnie zdecydowały, że gra powstanie na podstawie książki Kazimierza Szymborskiej „Czworo i kości” (Wydawnictwo Literatura). Przygotowania zakończyły się cyklem warsztatów z tworzenia scenariuszy do gier oraz obsługi kreatora gier mobilnych - ActionTrack.

„Uwolnij Klementynę” to gra na smartfony, dzięki której będzie można przenieść się do świata fantasy i ruszyć na ratunek tajemniczej kobiecie. Ale czy na pewno Klementyna jest kobietą? Odpowiedź na to pytanie poznają wszyscy, którzy odważą się zanurzyć w tym wymyślnym świecie i podążyć wraz z bohaterami w podróż. Po drodze czekać będzie graczy wiele wyzwań i trudnych decyzji.

Pomysł na realizację gry był odpowiedzią na zmieniające się potrzeby dotyczące odbioru literatury, zwłaszcza wśród młodych czytelników. Stał się także doskonałym uzupełnieniem tradycyjnej oferty Biblioteki.

Jak zagrać? Wystarczy pobrać bezpłatną aplikację Action Track z internetowego sklepu AppStore lub Google Play, przeczytać kod QR i wejść do gry!

Wszelkie szczegóły o grze i projekcie znajdują się pod linkiem:

www.wbp.lodz.pl/gr-na-smartfony-zagraj-w-literature.

Projekt „Zagraj w literaturę” dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.