

Zagraj w literaturę. Na smartfonie

W jaki sposób powstają takie gry, mające dodatkowo walor edukacyjny? Czy każdy może stworzyć grę mobilną? Czy to bardzo trudne? O tym przekona się młodzież biorąca udział w projekcie „Zagraj w literaturę”, którego założeniem jest przygotowanie gry na smartfony. Jej fabuła powstanie na podstawie utworów wydanych przez Wydawnictwo Literatura. Projekt realizuje Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi.

Scenariusz gry będą tworzyć uczniowie XX LO w Łodzi. Najpierw wezmą udział w wykładzie na temat grywalności literatury, prowadzonym przez dr Karolinę Kołodziej z Uniwersytetu Łódzkiego. Potem rozpoczną się warsztaty z osobą mającą doświadczenie w pisaniu scenariuszy. Wspólnie zaprojektują swój, opierając się na literaturze i wykorzystując technologię ActionTrack, czyli kreatora gier mobilnych, który umożliwia „wkładanie” treści do gry. W ten sposób powstanie scenariusz.

– Pierwszym, najważniejszym elementem naszej pracy jest czytanie – mówi Alicja Krawczyńska, edukatorka z firmy Good Games, która koordynuje projekt i prowadzi część warsztatów. – Aby stworzyć projekt gry, najpierw trzeba zapoznać się z fabułą książki, na podstawie której gra ma powstać.

W „Zagraj w literaturę” młodzież będzie mieć do wyboru trzy książki: „Stroiciela” Tomasza Trojanowskiego „Czworo i kości” Kazimierza Szymeczki, „Dzieci, których nie ma” Renaty Piątkowskiej.

– Po przeczytaniu porozmawiamy o strukturach powieści i scenariuszy, opisywanych np. przez przez mitoznawcę i pisarza Josepha Campbella w książce „Bohater o tysiącu twarzy”. Ważnym elementem warsztatów jest zapoznanie się z uniwersalną, opisywaną przez Campbella strukturą – schematem służącym wykreowaniu historii, opartym na symbolicznym „kole”: począwszy od wyzwania stawianego przed bohaterem, poprzez drogę, którą on przemierza, aż po przemianę bohatera, zachodzącą wskutek tego procesu – wyjaśnia Alicja Krawczyńska.

Później grupa wspólnie z prowadzącą zastanowi się nad wyborem głównego bohatera gry. Musi być on związany z głównym bohaterem książki, ale nie może być nim samym, bo ważne jest, by gracz mógł się utożsamić z tworzoną postacią, a bohaterowie książki zwykle są już silnie dookreśleni w literackim pierwowzorze. – Analizujemy: w jaki sposób ten nowy bohater mógłby wpłynąć na fabułę? Jakie sytuacje równoległe do głównej akcji możemy stworzyć? W jakich miejscach bohaterowie mogliby się znaleźć? – mówi Krawczyńska. – Rozważamy też, czy nasz nowy bohater powinien znaleźć się w fabule od początku gry, czy lepiej wybrać jakiś moment, gdy opowieść już trwa. Stopniowo historia opowiedziana w literackim pierwowzorze zyskuje nowe oblicze, dostosowane do wymogów gry komputerowej. Ta część pracy jest podobna do każdego innego procesu twórczego – konstruowania scenariusza filmowego, teatralnego.

Drugi etap warsztatów to zastosowanie technologii. ActionTrack to kreator gier mobilnych, dostępny z przeglądarki internetowej. W tym narzędziu można zaprojektować grę a następnie upublicznić ją w aplikacji na smartfony. Gracze korzystają z niej po pobraniu aplikacji ActionTrack, a do gry wchodzić przez kod QR. Na wirtualnej mapie, w systemie GPS osadzone są konkretne punkty, w których rozgrywają się wydarzenia ujęte wcześniej w scenariuszu. Widz poruszający się po mieście odkrywa kolejne treści umieszczone w grze przez projektantów. Czy będzie można korzystać z gry także bez wychodzenia z domu?

– Przestrzeń wirtualna stworzona w grze będzie współgrać z przestrzenią miejską – wyjaśnia Krawczyńska. – Obecnie, także ze względu na pandemię koronawirusa, gry są tworzone w kilku wariantach. W projekcie „Zagraj w literaturę” przestrzeń gry będzie osadzona w Łodzi: w

konkretnych budynkach, na placach, terenach zielonych czy w innych miejscach.

Takie gry dzieli się ze względu na miejsce, w jakim się toczą. Gra terenowa obejmuje większą przestrzeń, np. całego miasta, po której fizycznie się przemieszczamy, gra parkowa – przestrzeń konkretnego parku. Ta sama gra może też być stworzona w wersji „kanapowej” – czyli w wariacie online, można z niej korzystać, przebywając w dowolnym miejscu na Ziemi. – Wówczas twórcy gry muszą dokładniej opisać miejsca, w których się znajdujemy.

Wreszcie nadchodzi czas na wielokrotne testy prototypu. Młodzież tworząca scenariusz odwiedzi miejsca wyznaczone w grze na mapie miasta, rozwiąże quizy, wykona zadania. To pozwoli sprawdzić czytelność poleceń, czas ich wykonywania, dostępność punktów wyznaczonych jako kluczowe przy realizacji celów postawionych przed graczem. Testy odbędą się w terenie i wirtualnie – dla wersji online. Kolejny etap to rozgrywka międzyszkolna, w której zmierzą się uczniowie szkół średnich. Nad jej organizacją i przebiegiem będzie czuwać grupa młodzieży, która wcześniej stworzyła scenariusz. Ostatni etap to udostępnienie gry wszystkim, którzy chcieliby spróbować w niej swoich sił. Gra, o której piszemy zostanie opublikowana na stronie internetowej Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej.

Projekt „Zagraj w literaturę” dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury. Patronami medialnymi projektu są m.in. „Kalejdoskop” i portal Region Kultury.

Projekt realizowany będzie od września do grudnia 2020. gra będzie dostępna na stronie internetowej Biblioteki także po zakończeniu projektu.

Paulina Ilska