



THE GAMIFICATION OF LITERATURE - A CONSEQUENCE-MANIFESTATION OF THE PLAYFUL NATURE OF FICTION

Abstract: The article talks about the problem of bringing modern narrative games (computer, board) closer to the artistic and on the other hand - the artistic to the games. The reasons for the incorporation of literary models in the so-called Art Games are clarified and the renaissance of game books in the last decade is commented on. The aim is to illustrate the playful nature of the literary text with a view to teaching it in school by means of play.

Author information:

Vladimir Dilovski

PhD student

in Methodology of Teaching Literature, Department of
History and Theory of Literature,

Konstantin Preslavsky University of Shumen

✉ vdilovski@gmail.com

🌐 Bulgaria

Keywords:

art games, book games, gamification of
literature

В статията «Корените на играта» на Б. Бойчев се казва, че играенето на нещо е «един своеобразен «превод» на нещо сериозно» и се прави «с някаква привидна сериозност»¹. Художественият текст е много съответен на това определение, защото «е игра на думите-образи, създаващи един излюзорен (виртуален) свят, който много иска да прилича на истинския (играе си на истински, но не е). И с тази игра на думите се имитират всички същности (природни, социални) и правения от реалността»². Т.е. имитативността/подражанието е изначално намерение на словесното творчество, а и на всяко изкуство.

Подражателната природа на литературата е постановена още в Платоново-Аристотеловата поетика и получава разгърнатите си в примери от западноевропейската класика потвърждения в „Мимесис” на Ерих Ауербах. За разлика от статичното и абстрактно разбиране на Платон за подражателния характер на изкуството, Аристотел говори за двете „естествени причини”, породили поезията (в античния ѝ смисъл на художествена словесност): „склонността към подражание е вродена на хората още от детската им възраст /.../ първите си знания получават чрез подражание” и „всички хора изпитват удоволствие от изобразеното”³ (дори когато наблюдаваме изображения на неприятни обекти). Естествено е и най-въздействащо да е подражателството „с действие, а не с разказ”, което „чрез състрадание и страх извършва очистване от подобни чувства” (определението за възприемането на трагедията като катарзис)⁴. Изпитването на страх в акта на съпреживяването е най-успешният начин за преодоляването му

¹ Бойчев, Бойчо. Корените на играта. В: Епископ Константинови четения 2008, т.13, с. 13

² Тенева, Теменуга. Образователните отношения на играта на образите (World of WordCraft) и образите в играта (World of WarCraft), сп. БЕЛ 2013/4, 303

³ Аристотел. За поетическото изкуство. С. НИ, 1975, 70

⁴ Пак там, 72

– всички помним страховитите детски игри в тъмното с изигран разказ за Дама пика и други плашещи сюжети, благодарение на които сме станали една идея по-смели.

Ауербах мисли миметическата/подражателната функция на изкуството за най-общото ѝ родово свойство⁵ – според него, всяко литературно произведение има за цел пресъздаването/възпроизвеждането и заедно с това – интерпретирането на действителността. Начините за възпроизвеждане и резултатите от него в различните епохи са различни, защото изразяват възгледите на обществото и на художника за литературното изображение, представите им за универсалните сили и закономерности, управляващи човешкия живот. И независимо, че нито Аристотел, нито Ауербах съпоставят подражанието с играта, е ясно, че фикционалната художествена реалност, която много се надява да възпроизведе максимално автентично реалната, търси начини за постигане на внушенията за истинност, преструвайки се, играейки си на истина.

Отношението *сериозност* – *игровост* най-големият изследовател на играта Йохан Хьойзенха илюстрира с прехода от мита към литературата. „От момента, в който митът се преобразува в литература, т.е. започва да се предава от култура на култура по установен ред, който междувременно се е отделил от сферата на въображението на дивака, митът започва да се подчинява на разделението сериозно — игра. Митът е свещен, откъдето следва, че трябва да бъде сериозен. Но изразните средства, съдържащи се в него, са тези на дивака, т.е. средства, изразяващи образни представи, в които противопоставянето игра — сериозност още не съществува.“⁶

„Колкото повече митът губи елементите на вяра, свързани с него, толкова повече се засилва съществуващият още в самото начало игров тон. Омир вече не е бил вярващ. Независимо от това митът като поетична изразна форма на божественото не престава да има важна функция извън чисто естетическата“⁷

Според Хьойзенха, и Платон, и Аристотел излагат философските си концепти в митологична форма – при Платон това е митът за Душата, а при Аристотел – „представата за Любовта към вещите на нежния създател на света“.⁸ Превръщайки се в литература обаче, митът става по-малко вяра и парадоксално се връща към играта по/от която е направен (т.е. хората се пошегували с боговете и разиграли митологията).

Лотман признава родството на игровите и естетическите модели, но то, според него, не отъждествява изкуството с играта. Едновременното съ-съществуване на различни значения (многозначността) в художествения текст той нарича „игров ефект“, чийто механизъм е в постоянното съзнаване на възможността за други значения от тези, които се възприемат в момента. Тоест, различните значения на един елемент не съществуват неподвижно, а „проблясват“. И всяко осмисляне създава отделен синхронен срез, но пази и паметта за предшестващите значения, съзнава и възможността за бъдещи.⁹

Иманентно присъщата игровост на литературата, функциите ѝ на културоформиращ, образователен, аксеологически модел, съвместени с технологичните „играчки“ на съвременния човек поражда през последните десетилетия „геймизацията“ на художествения текст. В книгата си „Литературни игри“ Астрид Енслийн¹⁰ се позовава на дизайнера Джим Андриус, който изказва тенденциите за сближаване между художествеността на литературния текст и игрите, използващи наративи:

⁵ Ауербах, Ерих. Мимесис. Изток-Запад, 2017

⁶ Хьойзенха, Йохан. Homo ludens. Захарий Стоянов, 2000, с. 191

⁷ Хьойзенха, цит. съч.....192

⁸ Хьойзенха, цит. съч.....192

⁹ Лотман. Ю. Структура.художественото текста. http://on4a.narod.ru/lotman_struktura_teksta_web.pdf , с. 42

¹⁰ Ensslin, Astrid. Lirery games. Cambridge, MA: MIT Press, 2014

„Тъй като ние сме в ситуация, в която художествените творби са предимно електронни и ориентирани към мрежата, а видеоигрите се развиват като изкуство, ще има повече изследвания на срещата на словесното творчество (и други изкуства) с игрите. И тъй като игрите изискват някаква грамотност, в известен смисъл се приближават до изкуство, в което езикът се обработва с дълбочина и прецизност, то литературата трябва да се премести в дигиталността и да намери нова почва, вместо просто да се отпечатва в цифровата реалност.”¹¹

Енслийн определя литературните видеоигри като хибридна творческа подгрупа, която има както читателски, така и лудически (игрови) характеристики. В книгата се предлагат начини за комбиниране на двата процеса, изграждащи интерфейса между дигиталните книги, които могат да бъдат разиграни, и дигиталните игри, които могат да бъдат прочетени. Този синтез е необходим, за да се придаде на творческото писане по-съвременен, медийно разбираем външен вид, както и за да се разшири и усъвършенства художественото и критичното значение на игрите.

„Литературни игри” се причислява към втората научна вълна, изследваща контаминацията между художественото и лудическото (първата обхваща периода от началото на 90-те години на 20 век до края на първото десетилетие на 21 и се ангажира с дефинирането на явленията, свързани с дигитализацията на литературата и появата на компютърните игри) и представя нов, систематичен метод за анализ на литературно-лудически текстове, който отчита аналитичните съображения както на литературната стилистика, така и на лудологията (игрологията). Констатира се появата на все още малка, но постепенно нарастваща група игри, в които текстът и естетическото въздействие са доминиращи. Това са тъй наречените **Art Games** (художествени игри). Те се разграничават от групата на Game Art (играещо изкуство).

Game Art се отнася до произведения на изкуството, които са вдъхновени от естетиката и технологиите на видеоигрите, но не са игри като такива. Те обикновено се показват като други произведения на изкуството в изложби и галерии и са подобни на инсталациите и перформансите. **Художествените игри**, от друга страна, са действителни игри - аналогови, цифрови или и двете - които са разработени от малки екипи от независими дизайнери на игри и **имат тенденция да бъдат некомерсиални или дори изповядват антикомерсиалистическа философия**. За разлика от игрите, които разказват истории, създават измислени светове и се ангажират с по-голяма текстова и медийна екология (но не говорят на литературен език), art games изтеглят напред словесността като творчески инструмент.

Енслийн ги дефинира като съдържащи **артефакти, които използват букви художествено, кинетично и мултимодално**, вместо да следват твърдата траектория на хартията или електронната книга. Вече не се говори за текстове, които са последователно организирани, предлагат затваряне и са получени до голяма степен на двуизмерна страница. Днес четенето не се ограничава до материалността и формата на кодекса, независимо дали се появява на хартия или „под стъкло” (електронните четци). Не можем да разбираме четенето основно като завъртане или дори превъртане на страници. Литературността в смисъла на словесната реч на 21 век се отваря към непрекъснато променящия се набор от интерактивни и мултимодални практики. Няма един начин за четене на дигитални медии. Дигиталната грамотност трябва да включва способността и желанието да адаптираме нашите интерактивни практики към всеки отделен артефакт, което може да включва широк спектър от евристични и автодидактични практики от учене чрез правене до изучаване на ръководства и буквално репетиране на използването на хардуер и софтуер.

¹¹ **Andrews, Jim.** Video Games as Literary Devices. Published in Videogames and Art edited by Grethe Mitchell and Andy Clarke, published by the University of Chicago Press, 2007// <http://vispo.com/writings/essays/VideogamesAsLiteraryDevices.pdf>

В компютърните игри и игрите като литературно изкуство се използват нарративни, драматични и/или поетични техники, за да се изследват възможностите и ограниченията на правилата и други лудични структури и процеси. **Миглена Николчина** дава своя отговор на въпроса защо високотехнологичните игри са насъбрали толкова много от архаичните черти на епическата поема:¹² „имаме характерното за епоса хетерогенно пространство, включващо живи и мъртви, богове и свръхестествени сили. Имаме кулминацията като схватка между могъщи противници. Налице е, разбира се, и геройската етика, чиято висша добродетел е бойната слава. Налице е обективността на Омировата „Илиада“ с нейното безпристрастно отношение към двете воюващи страни. В художествените игри тази непредубеденост се проявява като възможност да заемеш една или друга страна в определен метафизически, политически или личностен конфликт. Има го и това, което Бахтин определя като кръгова структура на епоса: липса на необходимост от ясно начало или край и постоянна готовност за продължение, засягащо предшестваци или следходни събития. Има я и ретардацията, типична за Омир, която добива различни форми: от чистото шляене и занимаването с битови дейности (готвиш, събираш билки, изявяваш се като ковач) до несвързаните случки и до като цяло разточителното отношение към времето. Има го и квазинатуралистичното изобразяване на битките: с изобилие от впечатляващи и анатомически несъстоятелни кръвопролития. Има я и любовта към напълно ненужния (нефункционален от гледна точка на сюжета) детайл. Има го антипсихологическото представяне на персонажите с белези на начеващ психологизъм. И най-сетне има го и оня загадъчен аспект на Омировите поеми, който в края на XIX век е наречен хронологическа несъвместимост”.

Предположените отговори отвеждат към цикличността/повторителността на мита/епоса като закономерност и на игрите, проявяваща се най-вече в „обратимостта на смъртта“ – няма друго подражание, в което можеш да сублимираш смъртта и да трупаш опитност безброй пъти по множество начини (в литературния текст героят умира само веднъж). Така, според Николчина, цикличността се нарежда до случайността и непредвидимостта на художествените игри като среда, в която се ражда митът. Защото за съвременния човек е характерно „Люлеенето между прогреса и вечното завръщане, както и придружаващата го ориентация към фантастичното и героичното”, като това залюляване на махалото се случва не само поради, но и независимо от техноогичните изкушения. Именно това „независимо” обяснява от една страна настъпващия в последното десетилетие ренесанс на **книгите игри**. Другите причини са най-вероятно в привързаността на нашия 3D свят към материалните носители – да пипнеш, да хвърлиш зарове, да обърнеш картите. Така и компютърните симулации на различни реалности предизвикаха в последните години индустрията на настолните игри, които оживяват социалното общуване, като събират около една карта на фантазия свят 3,4 и повече играчи в непосредствен контакт.

Книгите-игри са хипертекстови интерактивни епически произведения. Хипертекстови ще рече, че техните сюжети не се разгръщат линейно, а чрез различни „насоки”, подобно на линковете във виртуалния хипертекст, отправят читателя към следващи или предишни страници, където се развива ситуацията, в която се намират героите. В обичайния епически текст читателят чете и следва наратива, представяйки си и гадаейки какво се и ще се случи, в книгата игра читателят не може да бъде страничен наблюдател, съзерцател и гадател на авторовия текст. Той е активен участник в действителността на прочита – едновременно герой и съавтор (но вече в много по-значима степен от обличащия „скелета” на творбата читател на Р. Ингарден¹³), който с изборите си определя в коя посока да поеме сюжетът с всички последствия

¹² **Николчина, Миглена**. Епос и художествена игра. <https://litvestnik.wordpress.com/2020/03/17/епос-и-художествена-игра1/>

¹³ **Ингарден, Р.** Рецептивная эстетика. М. 1966

от това за историята. Ако читателят играч не избере някой от предложените му варианти, не може да продължи нататък. Разбира се той може да прочете книгата игра и като обикновена книга – постъпателно, страница след страница, но от това ще произлезе една напълно объркана словесна салата, тъй като съдържанието на отделните страници не се разгръща последователно.

Играта в текста включва: следване на препратките, система за битки, избор на умения, екипировка, „дневник на приключението“ и зарове, които определят шанса, силата, случването или неслучването (на действието).

Книгите-игри в България

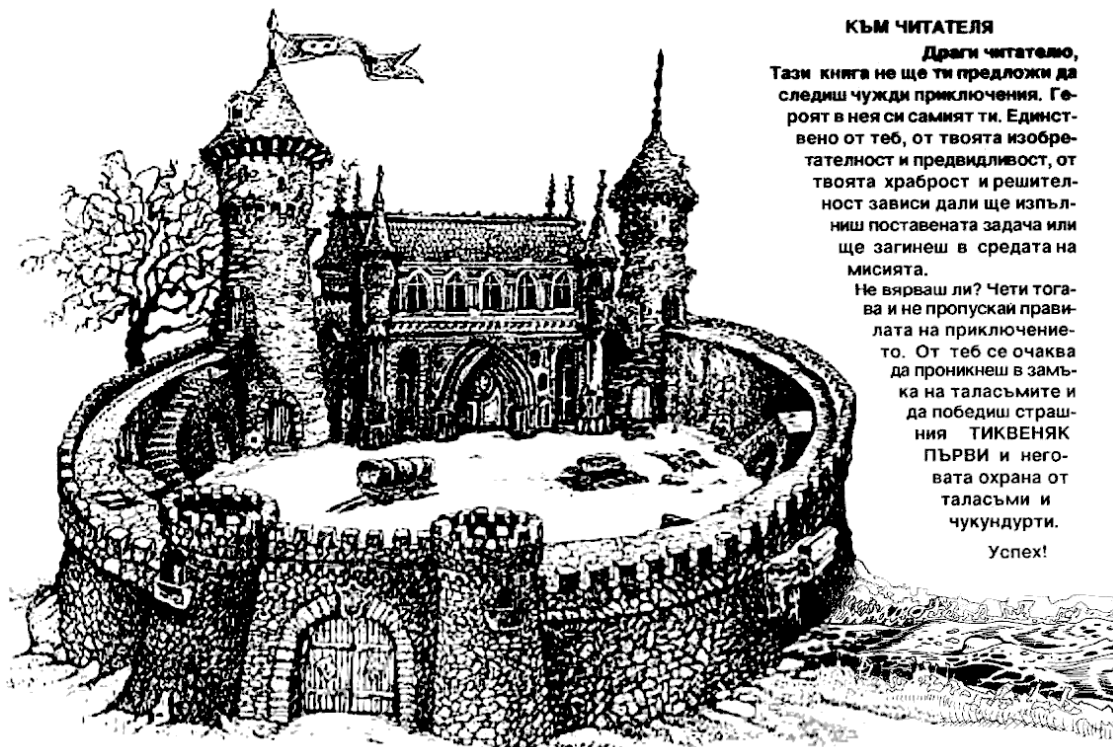
В апогея на жанра през 90-те години на миналия век в България излизат над 200 заглавия, повечето написани от наши автори, после доста бързо настъпва спад в популярността до изчезването им през 2001 г., когато всъщност компютърните игри, базирани на подобни сюжети, ги изместват. След публикуването през 2011 г. на „Котаракът и Черният Нарцис“ от Ал Торо (псевдоним на Александър Торофиев), жанрът започва да се възвраща и оттогава в България всяка година се издават нови книги игри, чиито брой прогресивно се увеличава.

Българските автори на книги игри са около 40, измежду които: Любомир Николов, Ал Торо (Александър Торофиев), Никола Райков. За „баща на жанра“ в България може да е приеме Любомир Николов – писател, преводач, редактор. Той е написал 30 книги-игри (под псевдонимите Колин Уолъмбъри и Тим Дениълс). Заглавията са на разнообразна тематика - „Ледените пирати“, „Реката, от която никой не се завръща“, „Спасете „Титаник“, „Конан и играта на боговете“, „Ледената цитадела“ (награда „Златна никса“ за най-добра книга-игра през 2014 г.)

"**Замъкът на таласъмите**" от **Любомир Николов** е първата книга-игра, която изиграх и която може да бъде разглеждана като класически представител на жанра. През 1992 е драматизирана от режисьора Иван Георгиев-Гец като телевизионна игра по БНТ в няколко последователни предавания¹⁴.

Поканата за участие в приключението е визуално-словесно обръщение към читателя, уточняващо най-важното условие за четене: „Драги читателю, тази книга не ще ти предложи да следиш чужди приключения. Героят в нея си самият ти... (всъщност, още самата корица заявява: *Какво ще се случи, кой ще победи, зависи от самия теб*)”

¹⁴ Единственото публично оповестяване за този филм, запазено в електронните архиви, е от визитката на режисьора: <https://obuch.info/prof-ivan-georgiev-gec.html>



КЪМ ЧИТАТЕЛЯ

Драги читателю, Тази книга не ще ти предложи да следиш чужди приключения. Героят в нея си самият ти. Единствено от теб, от твоята изобретателност и предвидливост, от твоята храброст и решителност зависи дали ще изпълниш поставената задача или ще загинеш в средата на мисията.

Не вярваш ли? Чети тогава и не пропускай правилата на приключението. От теб се очаква да проникнеш в замъка на таласъмите и да победиш страшния ТИКВЕНЯК ПЪРВИ и неговата охрана от таласъми и чукундурти.

Успех!

Както подсказва заглавието, началната рисунка и указанията в „обръщението”, сюжетът на книгата превежда читателя играч през замък на таласъми. Той сам си избира вълшебни



фолклорните приказки), преминава през опасностите по път, който също избира сам, до успешно завършване на мисията или нейния провал.

Самото играене се осъществява с помощта на таблица, с която играчът първоначално определя силата, живота на героя си, броя предмети, които може да вземе, а в последствие и протичането на схватките и изхода от тях. Играчът разполага и с дневник, в който отбелязва всички промени, свързани с героя.

Във времето на рецепцията феновете си организират форуми и коментират отношението си към книгата. Коментарите дават представа от една страна за "образователния" ефект на играта (какво научих, какво разбрах), оценяването ѝ, а от друга - на увлечението от самото играене:

Каквото и да пиша за замъка ще е малко...за първи път я прочетох едно лято, като я бях заел...не исках да я връщам след това, но я върнах :-) Страхотна книжка...всичко е на ниво, да детска е, приказна, но е написана много добре, Старата гора е като истинска.

Положителни страни: литературата (п.м. – В.Д.), различните пътища и това, че вълшебните предмети срещу Тиквеняк, могат да се намерят по няколко начина, писали сте

за бойната система, няма как да не я отлича, въпреки че книжката може да се мине само с една битка срещу Тиквеняк, разнообразието на вълшебни предмети, които ти помагат.

Отрицателни страни: сигурно има нещо, което не ми харесва, но за "Замъкът на таласъмците" ще си го спестя.

Карта на самия замък би била полезна и един спойлер на кръстопътя в гората не слушайте вълшебната книга и кълбето, че пътят е на ляво, първо обиколете малко има полезни предмети :-)¹⁵

Интересното в оценката на този читател, свързано с художествения план на творбата, е не само превесът, който дава на „литературата“ (т.е. историята и уменията за разказването ѝ), а и забелязването на разликите с обичайния приказен модел – различните пътища към целта и че вълшебните предмети могат да бъдат получени по различни начини. От коментара разбираме и конкретиката на техното – специфичните тънкости на игрането ѝ. От съветите в края на изказването личи, че коментирацията е опитен геймър, познаващ технологията и системите за игра въобще и така помага на други възможни читатели да се ориентират по-добре не толкова в съдържанието, колкото в начина, по който може то да се разиграе.

Следващият диалог в същата тема на форума, показва как комуникацията между читателите-играчи добавя към следите, оставящи във всеки един от тях от прочетеното/изиграното и сублимацията на текста:

– Все още помня самодивата с големия меч, злия Тиквеняк Първи, коварните джуджета на скалистия проход, баба Яга и чукундурите. Да не забравяме и злоеца Кикимора с буркана от конфитюр от кисели краставички, торбата със злобно псе, както и жалната гъдулка."

– Яне, забравяш Лапнивол !:Кой друг убива с един удар, а? :lol: Ейй, приигра ми се бре :D"

Друг коментар говори за интердисциплинарните образователни последици на прочита:
"Имах шестица по рисуване след като прерисувах корицата :D"



Николай Райков е от новата смяна писатели на книги-игри. Роден е в началото на 80-те години на миналия век, завършва информационни технологии в Чикаго...и започва да пише приказки. Първите му творби – "Голямото Приключение на малкото таласъмче" и "Още по-

¹⁵ <https://knigi-igri.bg/forums/lyubomir-nikolov-gamebooks/68>

голямото приключени на малкото таласъмче" го правят най-младия носител на наградата за детско творчество „Константин Константинов“. Малко по-късно излизат и "Добросъците". И докато първите му творби са класически книги-игри за деца, последната – „Сказание“¹⁶ – е бордова игра, подходяща за по-големите. Сюжетите и героите му са стъпили на фолклора и митологията, затова и авторът сам е определил жанра им в името на сайта си, с който ги разпространява – приказки-игри¹⁷. Но тъй като са авторски и писани, могат да бъдат причислени към художественото творчество.

"Приказка от два свята"¹⁸ е същински олитературена игра. Подзаглавието ѝ уточнява, че е „книга-игра от ново поколение“.

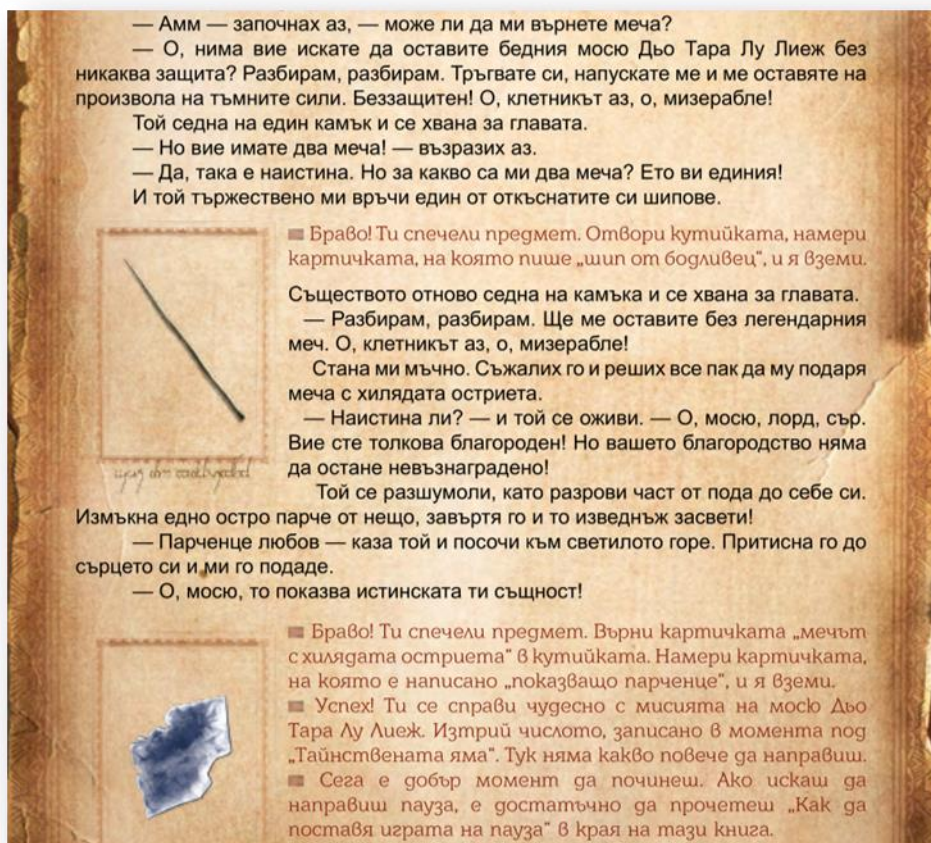


Водеща е историята, текстът, който е художествен, а в него фрагментарно е имплантирана бордова игра с карти. Играещият чете, сюжетът го води до избори и последващи препратки към предстоящи събития, изменения. По „пътя“ се получават награди или отнемания:

¹⁶ <https://uspelite.bg/skazanie-nastolnata-igra-koyato-razkriva-tainite-na-mitichnite-sazdaniya-iz-balgarskite-zemi-1>

¹⁷ <https://www.prikazka-igra.com/author.html>

¹⁸ <https://www.prikazka-igra.com/book4.html>

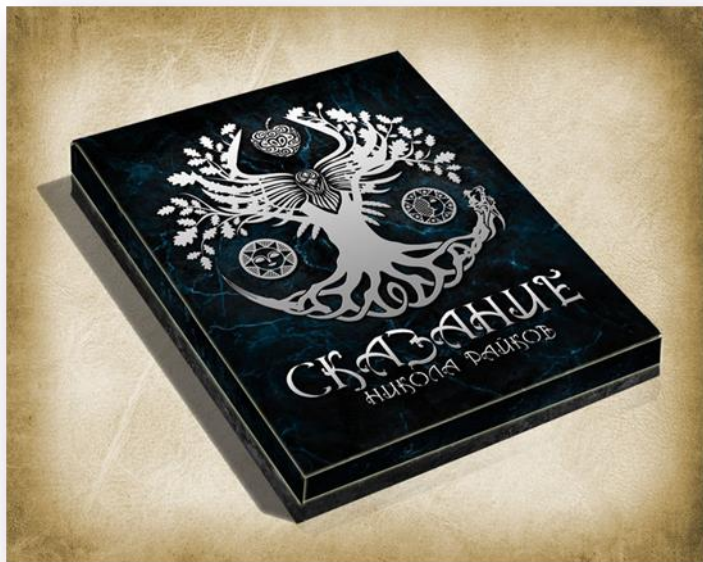


Бордовата карта не само визуализира, а и материализира художествения свят, из който да се движат вече прочелите историята играчи. Картите от тестето, с които се изпълняват „попътните“ задачи или се добавя/отнема от силата на героя, са направени с чувство за хумор – карта „философски камък“, карта „нефилософски камък“ (вероятно обикновен), карти „семки“, „съскаш камък“, на картата „меч с хиляда остриета“ е нарисувано швейцарско ножче, а на карта „звезден прах“ е нарисувана сода за хляб (чийто естествен произход е космически). Картите са 29 общо и напомнят на сечива, ресурси и богатства от детството.



И уж детска, играта се разгръща многопластово, а родителите, които виждат повече от измеренията ѝ, се заиграват със същото удоволствие като децата им (днешните родители на 10-15 годишните са от първото поколение на читателите играчи, но може и да са пропуснали тази роля и сега да навакват).

„Сказание”¹⁹ е игра за 12+, тя се играе с карти и зарове и е сравнително (но не прекалено) усложнена като геймплей, който е сборен (от вече съществуващи игрови системи) и авторски адаптиран за нуждите на играта. Това е първата изцяло бордова игра на автора, тя не е книга-игра, макар да съдържа художествено написана история-въведение, очертаващо хронотопа и главните сили в пространството на легендарния свят и в метатекста (правилата) на играта. Стилът на „Сказание”-то (включително текстът) е приказно-митичен, фолклоризиран.



Концепцията на „сказаното” е прототипна и търпи развитие. Основната забележка е, че илюстрациите не са в приказно-фолклорния български стил. Голяма част от визиите на героите са "западни" и „северни” – взаймствани от популярни компютърни игри като DOTA и WoW. Визуализацията е важна, защото за разлика от книгата-игра, където преобладава текстът, в бордовата игра изображенията на картите са водещи, с тях се играе и образът не просто допълва, а надделява над текста.

Играта е за до четирима и всеки играч разполага с тесте от 52 карти. Картите в тестетата на играчите са еднакви. Разделени са в 4 големи групи – от една страна на Ред (доброто) и Хаоса (злото), а от друга страна на мъжки и женски.



Изборът на имена, произтичащи от или близки до българския фолклор, и тяхната употреба в играта води до научаване и употреба на тези думи от играещите. Както се казва в

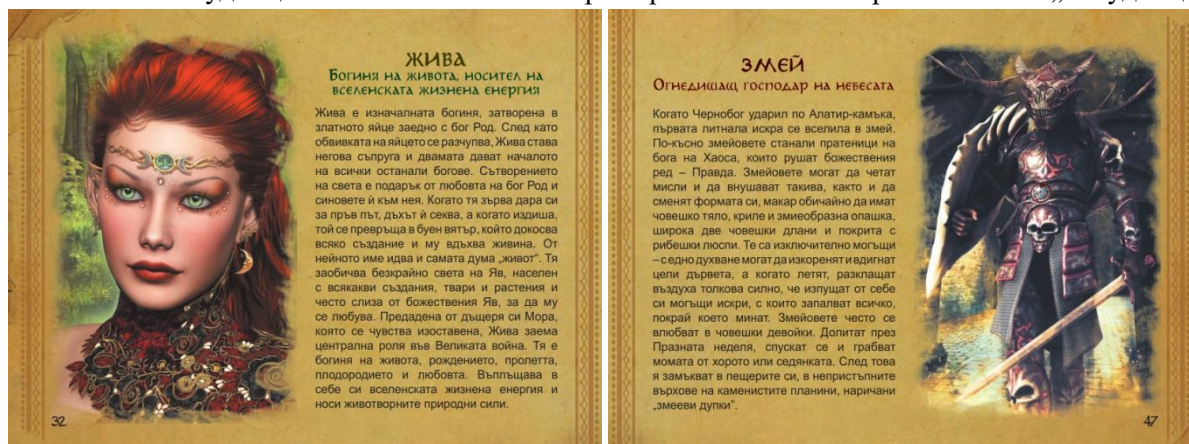
¹⁹ <https://www.prikazka-igra.com/skazanie.html>

трейлъра – припомнят се боговете по нашите земи, магически думи, с които са се заклинавали Доброто и Злото. И разбира се олицетворяват основните проявления на ценностната опозиция – ред-хаос, светлина-мрак:



Жива е срещу Мора, Белобог е срещу Чернобог, сред мъжките сили на Реда са магическите същества Жар птица, Домовик, Полевой, а магическите предмети и наричания са Златната ябълка, Съживените въглени, Бъдене, Отвара от пелин... Както се вижда, всяко име отключва история „сказание”, което независимо от „зрелищния” характер на играта непрекъснато връща към вълшебната сила на словото – българското, изграждащото идентичности.

Образовачният елемент на играта работи в три аспекта: като паратекст (правила, наратив, описание); като именно-понятийни тагове (името на картата при употреба съзнателно или несъзнателно се чете всеки път – метод на повторението); като игров сленг – използване на думата в диалозите на играчите около играта – например единият играч казва на другия "Вземи тая полудница!" и играе/прилага картата „полудница”.



Както споменахме, „Сказание” индуцира продължение на идеите си. То може да се развие в цялостна етно-митофолклорна игра, базирана върху българската родовост с нейната ритуалност – обичаи, поверия; с характерните ѝ номинации – топоси, имена на хора, животни,

въобразени същества и отношенията им; със сюжетите и мотивите; песни, поговорки; с особеностите на историческия дискурс, оживяващ паметта за езика ни с архаизми и диалектизми. Но и в сегашния си много добре полиграфично изработен вариант бордовата игра има своето образователно въздействие с акцентите въргу звученето и значението на словото, даващо имена на света, неговите обитатели и ценностите на живеенето им.

Може да се обобщи, че повече или по-малко приближени до художественото, книгите игри по емпиричен начин, но преимуществено през въобразяващата функция на словото, помагат на читателя играч да разбере как се структурира една история с нейното начало, с кулминационните моменти и развързката ѝ; как се опитомява, опознава света с неговите пространства и обитатели, тъй като най-добре се научаваш на нещо в процеса на правенето му. *Защото какво ще се случи, кой ще победи, зависи от самия теб.*

Целта на (по)казаното е да се потвърди тезата за игровостта като присъща на творчеството и в особена степен – на словесното, за да се мотивира преподаването на литература в училище със средствата на самата литературност, сред които играенето е едно от най-ефективните със значими образователни последици.

References:

1. **Boychev, B.** Korenite na igrata. V: Eposkop Konstantinovi cheteniya 2008
2. **Aristotel.** Za poeticheskoto izkustvo. S. NI, 1975, 70
3. **Auerbah, E.** Mimesis. Iztok-Zapad, 2017
4. **Ingarden, R.** Receptivnaya estetika. M. 1966
5. **Lotman, Y.** Struktura hudozhestvenovo teksta. http://on4a.narod.ru/lotman_struktura_teksta_web.pdf
6. **Nikolchina, M.** Epos I hudozhestvena igra. <https://litvestnik.wordpress.com/2020/03/17/епос-и-художественна-игра1/>
7. **Teneva, T.** Obrazovashnite otnosheniya na igrata na obrazite (World of WordCraft) I obrazite v igrata (World of WarCraft). sp. BEL 2013/4, 300-307
8. **Hyojzenha, Y.** Homo Ludens. Zahari Stoyanov, 2000
9. **Andrews, Jim.** Video Games as Literary Devices. Published in Videogames and Art edited by Grethe Mitchell and Andy Clarke, published by the University of Chicago Press, 2007// <http://vispo.com/writings/essays/VideogamesAsLiteraryDevices.pdf>
10. **Ensslin, Astrid.** Lireyry games. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. ISBN: 9780262027151