

# Bunt średnika

## Edukacyjna gra książkowa w formacie cyfrowym do nauczania angielskiej interpunkcji

DOI: 10.47050/jows.2026.1.107-115

Umiejętność stosowania znaków interpunkcyjnych ma duże znaczenie w procesie tworzenia tekstów przez osoby uczące się na wyższych poziomach zaawansowania językowego. Mimo to wielu uczniów napotyka trudności we właściwym użyciu interpunkcji. Tak zwane poważne cyfrowe gry edukacyjne mogą ułatwić opanowywanie zasad interpunkcji, jednak stan wiedzy na temat ich projektowania w celach glottodydaktycznych jest ograniczony. Artykuł przedstawia proces tworzenia oraz wstępną ewaluację autorskiego narzędzia – gry *The Semicolon's Rebellion* (Bunt średnika).

JOANNA PITURA

Uniwersytet Komisji Edukacji  
Narodowej w Krakowie

### THE SEMICOLON'S REBELLION. TEACHING PUNCTUATION THROUGH A SERIOUS DIGITAL GAMEBOOK

The ability to punctuate course assignments, exam papers, and dissertations accurately is essential for EFL students' academic and professional success. However, many students encounter difficulties in applying punctuation marks correctly. This study investigates the potential of a serious digital gamebook as a supplementary educational tool to facilitate EFL students' learning of punctuation. Given limited research on their application in EFL learning settings, this study aims to present and assess the utility of a serious digital gamebook titled "The Semicolon's Rebellion" designed to teach semicolon usage to advanced EFL students. Initial findings indicate that while some students found aspects of gamebook-based learning challenging, this educational tool holds potential for advanced EFL learners.

KEY WORDS: SERIOUS DIGITAL GAMEBOOK, GAMEBOOK-BASED LEARNING, PUNCTUATION, EFL WRITING

Interpunkcja stanowi istotny element języka pisanego; znaki interpunkcyjne redukują niejasności oraz ułatwiają zrozumienie struktury i znaczenia tekstu (Baron 2001; Kemp i Treiman 2023). Umiejętność stosowania znaków interpunkcyjnych zyskuje szczególne znaczenie w kontekstach edukacyjnych, w których wiedza jest wykazywana i oceniana w formie pisemnej (Hyland 2009).

Dotyczy to studentów filologii angielskiej w Polsce – zaawansowanych uczniów i użytkowników języka angielskiego, dla których umiejętność właściwego stosowania znaków interpunkcyjnych w zadaniach pisemnych, pracach egzaminacyjnych i dyplomowych jest bardzo ważna. Pomimo przekazywania studentom podczas kursów pisania wiedzy dotyczącej interpunkcji, zaobserwowałam powszechnie występującą u nich trudność w jej stosowaniu, a obserwacja ta znajduje potwierdzenie w wynikach badań przeprowadzonych wśród osób posługujących się językiem ojczystym w piśmie (Marcet i in. 2022).

W celu podniesienia kompetencji studentów w tym zakresie uznałam za konieczne udoskonalenie dotychczasowych sposobów nauczania. Pod uwagę wzięłam wykorzystanie tzw. poważnych edukacyjnych gier książkowych<sup>1</sup> w formacie cyfrowym jako narzędzia wspomagającego naukę zasad interpunkcji. Gry książkowe, kojarzone z przyjemnością lektury, zwiększają motywację i zaangażowanie odbiorców oraz pozwalają im na współtworzenie historii (Muszyński 2018). Istotnym elementem gier książkowych jest fabuła, która, jako integralna część narzędzia, ułatwia transfer wiedzy (Lugmayr i in. 2017). Dzięki osadzeniu treści w kontekście narracyjnym gry te umożliwiają atrakcyjną prezentację i ćwiczenie zagadnień dydaktycznych.

Chociaż nauczanie oparte na grach (ang. *game-based learning*) znalazło już szerokie zastosowanie w rozwijaniu umiejętności mówienia<sup>2</sup>, pisania<sup>3</sup>, słuchania<sup>4</sup> i czytania<sup>5</sup>, a także w nauce podsystemów językowych – w tym słownictwa<sup>6</sup>, gramatyki<sup>7</sup> i wymowy<sup>8</sup> – to poważne gry książkowe w formacie cyfrowym nie cieszą się obecnie większym zainteresowaniem w edukacji językowej. W związku z tą luką w artykule skoncentruję się na procesie projektowania oraz wstępnej ewaluacji jakościowej autorskiego narzędzia dydaktycznego. Przedstawione działania stanowią etap pilotażowy szerszego projektu naukowego, którego celem jest stworzenie serii poważnych gier książkowych w formacie cyfrowym pod tytułem *Punctuation Wars* (Wojny interpunkcyjne). W dalszej części opisuję pierwszą grę z tej serii – *The Semicolon's Rebellion* (Bunt średnika) – służącą do nauki zasad stosowania średnika w odmianie brytyjskiej języka angielskiego (*British English*).

## Znaki interpunkcyjne i nauczanie interpunkcji

Znaki interpunkcyjne niosą ze sobą określone znaczenie i są stosowane w ściśle określonych sytuacjach, zgodnie z normami ustanowionymi w gramatyce, właściwymi dla danego języka (Trask 2019). Poprawne operowanie interpunkcją świadczy nie tylko o wysokim poziomie warsztatu pisarskiego, lecz także odgrywa dużą rolę w zapewnianiu przejrzystości tekstu (Marcet i in. 2022). Opanowanie zasad interpunkcji bezpośrednio wpływa na ogólną skuteczność w pisaniu, przy czym edukacja formalna zazwyczaj koncentruje się na nauczaniu tych zasad w ramach języka ojczystego uczniów (Dolean i Prodan 2023). Zaawansowani adeptcy języka angielskiego również poznają zasady poprawnego stosowania znaków interpunkcyjnych, korzystając z różnych zasobów, takich jak podręczniki (np. Cory 2011; Vince i Sunderland 2014) czy materiały internetowe (np. *Purdue Online Writing Lab*).

1 Termin „gra poważna” (ang. *serious game*) funkcjonuje od lat 70. XX w., a za jego twórcę uważa się Clarka C. Abta, który tak określił edukacyjne gry służące praktycznym celom (przyp. red.).

2 Por. Lee i in. 2014; Hwang i in. 2016.

3 Por. Nesbitt i Müller 2016; Lin i in. 2018; Lee 2019; Chang i in. 2021.

4 Por. Hwang i in. 2016.

5 Por. Neville i in. 2009.

6 Por. Neville i in. 2009; DeHaan i in. 2010; Franciosi i in. 2016; Chen i Hsu 2020; Tang i Taguchi 2020; Soyoof i in. 2021; Yang i in. 2024.

7 Por. Kao 2020.

8 Por. Trooster i in. 2015; Hu i in. 2022.

Mimo wagi tego zagadnienia literatura przedmiotu dotycząca interpunkcji jest skąpa i uwidacznia deficyt badań nad strategiami wspierającymi rozwój umiejętności interpunkcyjnych wśród studentów szkół wyższych. Wśród nielicznych opracowań można wymienić badanie przeprowadzone na australijskim uniwersytecie z udziałem 192 rodzimych użytkowników języka angielskiego, u których analizowano wpływ gramatyki i prozodii na ocenę poprawności użycia przecinków (Kemp i Treiman 2023). W innym badaniu analizowano sposób, w jaki chińscy studenci (n = 25), studiujący tłumaczenia na brytyjskim uniwersytecie, operują przecinkami i kropkami w tekstach (Wang 2018). Badacze przyglądali się również związkowi między rozumieniem tekstu czytanego a świadomością studentów dotyczącą naruszeń zasad stosowania wielkich liter i interpunkcji (Dolean i Prodan 2023). Z kolei Marcet i in. (2022) poddali analizie użycie przecinków w języku hiszpańskim wśród uczniów szkół średnich (n = 115). Wyniki tych analiz wskazują, że uczniowie często napotykają trudności we właściwym użyciu przecinków w obrębie zdania. Dlatego według badaczy nauczanie w tym zakresie powinno obejmować nie tylko konwencje gramatyczne, lecz także funkcje znaków w różnych kontekstach. Podkreśla się konieczność stosowania metod dydaktycznych, które pomogą uczniom zrozumieć relacje między elementami tekstu reprezentowane przez przecinki.

W świetle powyższych ustaleń w niniejszym opracowaniu przyjęto, że kontekstualizacja zasad interpunkcji jest niezbędnym aspektem procesu dydaktycznego. Aby zapewnić ją w praktyce, wykorzystano poważną grę książkową w formacie cyfrowym (opartą na warstwie narracyjnej) do prezentacji oraz utrwalania zasad stosowania średnika w języku angielskim.

## Gry książkowe

Gry książkowe (ang. *gamebooks*), określane również mianem gier paragrafowych, literatury interaktywnej lub książek typu *Choose Your Own Adventure*, stanowią połączenie tradycyjnej lektury z elementami gier (Muszyński 2018; *The Encyclopedia of Science Fiction*, b.d.). Zgodnie z definicją są to „drukowane dzieła literackie, w których można podążać różnymi ścieżkami fabularnymi, prowadzącymi do wielu zakończeń, a niektóre wyniki są uważane za lepsze od innych, co pozwala na «wygranie» lub «przegranie» książki” (*The Encyclopedia of Science Fiction*, b.d., akapit 1; tłum. autorki). Muszyński (2018), opierając się na pracach Krzysztofa Jaworskiego (2015), definiuje grę książkową jako publikację składającą się z wielu akapitów, w której czytelnik-gracz wciela się w rolę głównego bohatera i dokonuje wyborów kształtujących przebieg opowieści. Czytelnik-gracz jest prowadzony do jednego z potencjalnych zakończeń w ramach jednej rozgrywki. Współcześnie, obok tradycyjnych form drukowanych, coraz większą popularność zdobywają formaty cyfrowe, takie jak elektroniczne gry książkowe lub g-booki (Sarinho 2021) oraz powieści wizualne (*visual novels*) (*The Encyclopedia of Science Fiction*, b.d.).

W literaturze przedmiotu istnieje podział gier książkowych na jakościowe i ilościowe (*The Encyclopedia of Science Fiction*, b.d.). W grach jakościowych czytelnik jest kierowany do jednej z kilku sekcji w zależności od opcji wybranej na końcu każdej partii tekstu. Gry ilościowe opierają się na bardziej złożonych systemach decyzyjnych, przypominających zasady gier fabularnych, w których o przejściu do kolejnego etapu często decyduje system gry. Podczas gdy gry ilościowe mają na celu zapewnienie graczowi wielu prób rozgrywki, gry jakościowe koncentrują się raczej na rozwoju postaci i narracji. Muszyński (2018) wyróżnia trzy główne typy gier książkowych: labiryntowe, fabularne oraz mieszane. W grach książkowych typu labiryntowego główny bohater eksploruje przestrzeń (rozumianą jako sieć połączonych lokalizacji) i toczy walkę z przeciwnikami. Przed właściwą lekturą zamieszczone są instrukcje wyjaśniające zasady walki, zdobywania przedmiotów lub doskonalenia umiejętności bohatera. Dostępne są również statystyki opisujące umiejętności i zasoby postaci. Fabuła tych gier, często osadzona w świecie *fantasy* lub *science fiction*, stanowi pretekst do eksploracji obszaru, ograniczonej najczęściej do zbierania przedmiotów i działań wymagających walki. Z kolei w grach typu fabularnego przestrzeń możliwa do eksploracji jest ograniczona – zazwyczaj nie ma możliwości powrotu do odwiedzonych miejsc. Czytelnik-gracz doświadcza świata oczami głównego bohatera, a podejmowane decyzje mają wpływ na inne postaci. Czytelnik decyduje

o przebiegu fabuły i zmierza do jednego z alternatywnych zakończeń. W tego rodzaju książkach-grach istotną rolę odgrywają dialogi i opisy, a gracz może decydować, jak postać zareaguje w danej rozmowie. Gry mieszane łączą cechy obu powyższych typów – gracz może eksplorować przestrzeń i brać udział w walkach, ale to fabuła stanowi główną siłę napędową lektury.

Muszyński (2018: 7) opisuje również specyfikę narracji w grach książkowych. Jest ona zazwyczaj prowadzona w drugiej osobie liczby pojedynczej, w czasie teraźniejszym, a autor zwraca się bezpośrednio do czytelnika-gracza. W rezultacie w tekście często pojawiają się zwroty typu „boisz się” lub „jesteś zdruzgotany”. Strategie umieszczania punktów decyzyjnych dzielą się na inwazyjne i nieinwazyjne. W wariantcie inwazyjnym autor przerywa narrację instrukcją „przejdź do...”, po której następuje numer akapitu. Sposób nieinwazyjny polega na włączeniu wyborów w tekst akapitu, np. poprzez umieszczenie numerów w nawiasach obok opisu konkretnego działania.

Badania nad poważnymi grami książkowymi w edukacji należą do rzadkości. Figueiredo i Biddarra (2015) oceniali wykonalność opracowania gry książkowej dla dzieci w wieku 9–10 lat przeznaczonej do edukacji ekologicznej w Portugalii. Gra, stworzona w środowisku Unity3D, miała być dostępna za pośrednictwem przeglądark internetowych na urządzeniach iPhone, iPad i w systemie Android. Badacze stwierdzili, że ich prototyp charakteryzuje się wysoką użytecznością i potencjałem edukacyjnym. Z kolei Brandão i in. (2015) opisali projekt gry książkowej mającej za zadanie pomóc dzieciom z zaburzeniami ze spektrum autyzmu w postrzeganiu i rozumieniu emocji. Gra miała zawierać opowieść w formie tekstowej lub audio, a dzieci miały grać za pomocą awatara 3D AR i wchodzić w interakcje w różnych scenariuszach. Do gry można było użyć dowolnego urządzenia mobilnego.

W obszarze edukacji językowej analizowano wykorzystanie powieści wizualnych (*visual novels*). Agusalim (2015) przy użyciu narzędzia RenPy opracował grę do nauki konwersacji w języku angielskim dla studentów w Indonezji. Gra zyskała pozytywne oceny ekspertów i studentów. Fazal (2016) wykazał, że studenci korzystający z powieści wizualnej osiągnęli lepsze wyniki w zakresie umiejętności konwersacyjnych niż grupa ucząca się z tradycyjnego podręcznika. Podobne wnioski sformułowali Amalo i in. (2017), których badanie potwierdziło wyższą skuteczność gry opartej na dialogach i rozpoznawaniu mowy w opanowaniu angielskich wyrażań. Z kolei Lai i Chen (2021) porównali wpływ powieści wizualnej *Angels and Demigods*, która jest grą komercyjną, w wersji VR oraz w wersji na komputerze (bez gogli VR), na naukę słownictwa wśród chińskich uczniów szkoły średniej. Choć obie grupy poprawiły swoje wyniki, użytkownicy wersji VR osiągnęli znacznie lepsze rezultaty, przy czym wszyscy uczestnicy wyrazili chęć korzystania z tego typu gry w przyszłości.

Podsumowując, cyfrowe gry książkowe wykazują znaczny potencjał jako narzędzie wspierające nauczanie języka obcego na różnych etapach edukacyjnych, w tym w szkolnictwie wyższym. Dzięki zastosowanej narracji stanowią one angażującą alternatywę w nauczaniu zasad interpunkcji, dostarczając jednocześnie kontekstu dla prezentowanych reguł.

## Projektowane narzędzie

Z uwagi na brak badań nad wykorzystaniem gier książkowych w nauce interpunkcji podjęłam działania projektowe mające na celu opracowanie i pilotażowe wdrożenie poważnej gry książkowej w formacie cyfrowym wspomagającej naukę stosowania średnika w języku angielskim. Ewaluacja miała charakter jakościowy i posłużyła do zidentyfikowania problemów technicznych oraz poznania opinii studentów przed udostępnieniem gry na szerszą skalę.

## UCZESTNICY

W pilotażowym wdrożeniu gry wzięli udział studenci pierwszego roku filologii angielskiej, uczestnicy obowiązkowego kursu, który prowadziłam w roku akademickim 2022/23. Dodatkowo przeprowadziłam wywiady w grupach fokusowych ze studentami studiów magisterskich filologii angielskiej, których celem była ocena gry pod kątem dydaktycznym i technicznym.

## ZASADY PROJEKTOWANIA

W niniejszym projekcie wykorzystałam metodologię projektowania gier edukacyjnych opartych na interaktywnych scenariuszach autorstwa de Lope i in. (2015), w wersji dostosowanej do specyfiki poważnej gry książkowej. Ze względu na deficyt literatury poświęconej projektowaniu tego typu narzędzi model ten uznałam za najbardziej odpowiedni, jako że koncentruje się on na grach edukacyjnych wykorzystujących narrację. Proces projektowania oparłam na następujących zasadach:

1. określenie celów edukacyjnych,
2. wybór rodzaju gry,
3. zaprojektowanie fabuły i sylwetek bohaterów,
4. zaplanowanie struktury i treści rozdziałów,
5. opracowanie dialogów,
6. określenie elementów edukacyjnych.

W procesie przygotowania treści wykorzystałam model językowy ChatGPT-3.5, który posłużył do ulepszenia warstwy fabularnej oraz dopracowania zdań ilustrujących zastosowanie średnika.

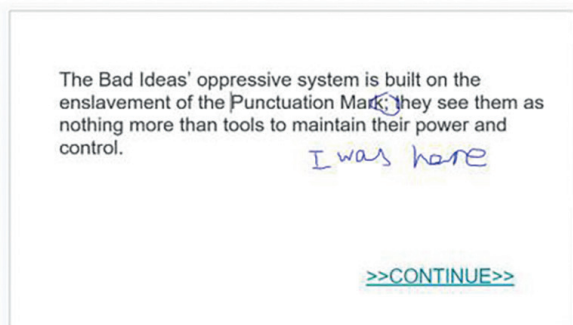
## OPIS GRY

Gra *The Semicolon's Rebellion* powstała w środowisku Google Slides. Wybór tego narzędzia umożliwia dostęp do treści na komputerach i urządzeniach mobilnych (smartfonach i tabletach). Wykorzystałam nieliniową strukturę slajdów, co pozwoliło na interaktywny wybór ścieżek fabularnych. Zadaniem ucznia-gracza jest wcielenie się w rolę głównego bohatera i dokonywanie wyborów mających wpływ na przebieg opowieści.

Celem gry jest poszerzenie wiedzy studentów na temat średnika i ćwiczenie jego stosowania w języku angielskim (*British English*). W narzędziu uwzględniono cztery funkcje średnika opisane w publikacjach *The Oxford Guide to Style* (Ritter i Hart 2002) oraz *The Chicago Manual of Style* (University of Chicago Press 2017):

- ➔ oddzielenie elementów listy (serii), gdy zawierają one przecinki;
- ➔ oddzielenie dwóch niezależnych zdań, które są ze sobą powiązane i mogłyby funkcjonować jako oddzielne zdania (alternatywa dla kropki i spójników *and* lub *but*);
- ➔ oddzielenie dwóch niezależnych zdań, gdy są one połączone spójnikami, takimi jak: *also*, *besides*, *consequently*, *hence*, *however*, *indeed*, *moreover*, *nevertheless*, *therefore*, *thus*;
- ➔ oddzielenie dwóch niezależnych zdań połączonych frazami, takimi jak *in addition*, *that is*, *for example*, *namely*, *on the other hand*.

Rys. 1. Przykład slajdu przedstawiający graffiti Średnika



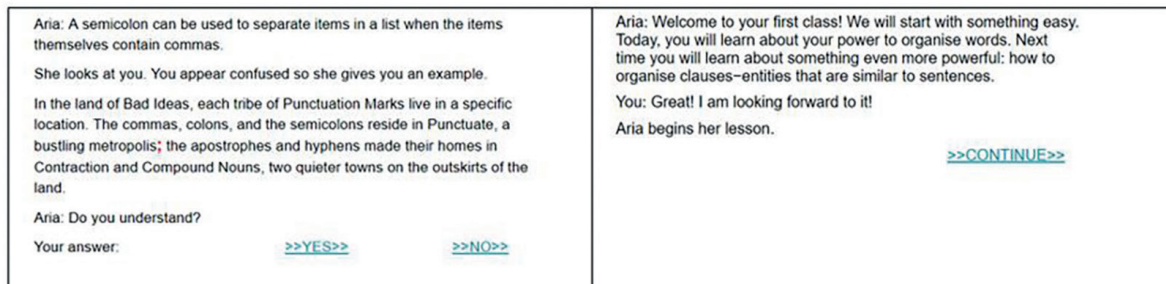
Źródło: Google Slides.

Gra jest dystopijną opowieścią o świecie rządzonym przez Złe Pomysły, które uciskają Znaki Interpunkcyjne, zmuszając je do niewolniczej pracy lub eliminując z języka pisanego. Głównym bohaterem jest nowo narodzony średnik (Średnik), którego misją jest wyzwolenie interpunkcyjnej społeczności. Protagonista uczy się od Arii, ducha uczącego wszystkie Znaki o ich wrodzonej mocy organizowania słów w zdaniach. W toku fabuły Średnik trafia do fabryki propagandy, gdzie musi usuwać znaki swojego rodzaju z tekstów propagandowych. Mimo frustracji podejmuje walkę, wykorzystując talent grafciarza do rozpowszechniania hasła buntu (rys. 1).

Z czasem bohater angażuje się w ruch oporu. Zależnie od decyzji podjętych przez ucznia-gracza historia może zakończyć się na trzy sposoby: obaleniem reżimu Złych Pomysłów (wygrana), egzekucją Średnika (przegrana) lub jego zdradą i potępieniem w oczach swoich towarzyszy rebeliantów (przegrana).

Fabuła składa się z prologu oraz ośmiu rozdziałów: I. *Pierwsza lekcja*; II. *Praca*; III. *Druga lekcja*; IV. *Przełożony*; V. *Trzecia lekcja*; VI. *Ruch oporu*; VII. *Czwarta lekcja*; VIII. *Podejmowanie zdecydowanych kroków*. Przy konstruowaniu narracji wykorzystano strukturę opisaną przez Schimela (2012), obejmującą akcję, tło, rozwój, punkt kulminacyjny i zakończenie. Integracja treści edukacyjnych z fabułą następuje w rozdziałach I, III, V i VII, gdzie uczeń ćwiczy zastosowanie średnika w dialogach prowadzonych przez bohaterów (rys. 2). Grę w wersji beta można zobaczyć tu: [shorturl.at/miPoh](http://shorturl.at/miPoh).

Rys. 2. Przykładowa rozmowa z rozdziału I. *Pierwsza lekcja*



Źródło: Google Slides.

## Wnioski z wdrożenia i wstępna ocena jakościowa

Pilotażowo użyłam gry w maju 2023 roku, co pozwoliło mi sformułować wnioski dotyczące jej funkcjonowania w praktyce dydaktycznej.

Pierwszy z nich odnosi się do zaangażowania studentów. Uczestnicy wykazali wysoki poziom skupienia podczas lektury i pozytywnie zareagowali na tę formę pracy jako alternatywę dla tradycyjnych ćwiczeń. Z obserwacji wynika, że studenci byli zaintrygowani zadaniem; wszyscy zaangażowali się w lekturę, a pojawiające się uśmiechy sugerowały pozytywny odbiór narracji. Uczestnicy wyrazili również aprobatę dla pomysłu stworzenia kolejnych części poświęconych innym znakom interpunkcyjnym.

Podczas wdrożenia zidentyfikowano problemy techniczne związane z obsługą gry na telefonach komórkowych. Niektóre przeglądarki ograniczyły funkcjonalność linków nieliniowych, co wymuszało sekwencyjne przeglądanie slajdów. Wskazuje to na konieczność optymalizacji narzędzia pod kątem urządzeń mobilnych przed jego powszechnym udostępnieniem.

Opinie na temat warstwy fabularnej były podzielone. Część studentów uznała historię za angażującą i ułatwiającą zapamiętywanie zasad, inni natomiast (zwłaszcza w grupach fokusowych) ocenili ją jako zbyt „dziwną” lub odciągającą uwagę od treści edukacyjnych. Zbyt szybkie tempo czytania prowadziło u niektórych osób do niezrozumienia szczegółów fabuły, na przykład motywu buntu wyrażonego w graffiti.

Uczestnicy zaproponowali ulepszenia mogące podnieść jakość narzędzia. Wskazali na potrzebę poprawy estetyki poprzez dodanie grafik (jedna ze studentek zadeklarowała nawet chęć narysowania Średnika na podstawie własnych wyobrażeń z lektury). Zasugerowali również wyraźniejsze oddzielenie treści edukacyjnych od fabuły oraz dodanie slajdów z podsumowaniem zasad. Ważnym postulatem technicznym było wprowadzenie funkcji „Wstecz”, która usprawniłaby nawigację w grze.

## Podsumowanie

Biorąc pod uwagę trudności studentów z opanowaniem zasad interpunkcji w tekstach pisanych, poważne gry cyfrowe typu *gamebook* stanowią obiecujące narzędzie wspomagające proces dydaktyczny. Ich główną zaletą jest osadzenie abstrakcyjnych reguł w kontekście narracyjnym, co ułatwia ich zrozumienie i zapamiętanie. Choć projekt *The Semicolon's Rebellion* wymaga dalszych usprawnień technicznych i estetycznych, pozytywne reakcje studentów potwierdzają celowość

wdrażania niestandardowych sposobów nauczania w szkolnictwie wyższym. Kolejne etapy prac nad serią *Punctuation Wars* uwzględnią zebrane opinie oraz skoncentrują się na zachowaniu równowagi pomiędzy fabułą a celami dydaktycznymi.

## BIBLIOGRAFIA

- Agusalim, I.D. (2015), *Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS*, „Journal of Education and Practice”, nr 6(33), s. 113–124.
- Amalo, E.A., Agusalim, I.D., Murdaningtyas, C.D. (2017), *Developing Visual Novel Game with Speech-Recognition Interactivity to Enhance Students' Mastery on English Expressions*, „Jurnal Sosial Humaniora”, nr 10(2), s. 129–136.
- Baron, N.S. (2001), *Commas and Canaries: The Role of Punctuation in Speech and Writing*, „Language Sciences”, nr 23(1), s. 15–67.
- Brandão, J., Cunha, P., Vasconcelos, J., Carvalho, V., Soares, F. (2015), *An Augmented Reality Gamebook for Children with Autism Spectrum Disorders*, [w:] *The International Conference on E-Learning in the Workplace*, New York: ICELW 2015, s. 1–6.
- Casañ-Pitarch, R., Gong, J. (2021), *Testing Immerse Me with Chinese Students: Acquisition of Foreign Language Forms and Vocabulary in Spanish*, „Language Learning in Higher Education”, nr 11(1), s. 219–233.
- Chang, W.C., Liao, C.Y., Chan, T.W. (2021), *Improving Children's Textual Cohesion and Writing Attitude in a Game-based Writing Environment*, „Computer Assisted Language Learning”, nr 34(1–2), s. 133–158.
- Chen, H.J.H., Hsu, H.L. (2020), *The Impact of a Serious Game on Vocabulary and Content Learning*, „Computer Assisted Language Learning”, nr 33(7), s. 811–832.
- Cory, H. (2011), *Advanced Writing with English in Use CAE*, Oxford: Oxford University Press.
- DeHaan, J., Reed, W.M., Kuwanda, K. (2010), *The Effect of Interactivity with a Music Video Game on Second Language Vocabulary Recall*, „Language Learning & Technology”, nr 14(2), s. 74–94.
- de Lope, R.P., Medina-Medina, N., Paderewski, P., Vela, F.L.G. (2015), *Design Methodology for Educational Games Based on Interactive Screenplays*, „CoSECivi”, nr 1394, s. 90–101.
- Dolean, D.D., Prodan, N. (2023), *Let's Eat Grandma: Awareness of Punctuation and Capitalization Rules' Violations Predicts the Development of Reading Comprehension*, „Learning and Instruction”, nr 86, s. 101780.
- Faizal, M.A. (2016), *The Effects of Conversation-Gambits Visual-novel Game on Students' English Achievement and Motivation*, [w:] *2016 International Electronics Symposium (IES)*, s. 481–486.
- Figueiredo, M., Bidarra, J. (2015), *The Development of a Gamebook for Education*, „Procedia Computer Science”, nr 67, s. 322–331.
- Franciosi, S.J., Yagi, J., Tomoshige, Y., Ye, S. (2016), *The Effect of a Simple Simulation Game on Long-term Vocabulary Retention*, „Calico Journal”, nr 33(3), s. 355–379.
- Hu, L., Yuan, Y., Chen, Q., Kang, X., Zhu, Y. (2022), *The Practice and Application of AR Games to Assist Children's English Pronunciation Teaching*, „Occupational Therapy International”, nr 1, s. 3966740.
- Hwang, W.Y., Shih, T.K., Ma, Z.H., Shadiev, R., Chen, S.Y. (2016), *Evaluating Listening and Speaking Skills in a Mobile Game-based Learning Environment with Situational Contexts*, „Computer Assisted Language Learning”, nr 29(4), s. 639–657
- Hyland, K. (2009), *Academic Discourse: English in a Global Context*, London: Continuum.
- Jaworski K. (2015), *Wybór należy do Ciebie... Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego”, nr 28, s. 79–91.
- Kemp, N., Treiman, R. (2023), *To Punctuate, or Not to Punctuate? Grammatical and Prosodic Influences on Adults' Judgments of Comma Use*, „Scientific Studies of Reading”, nr 5, s. 443–450.

- Kao, C.W. (2020), *The Effect of a Digital Game-based Learning Task on the Acquisition of the English Article System*, „System”, nr 95, s. 102373.
- Lai, K.W.K., Chen, H.J.H. (2021), *A Comparative Study on the Effects of a VR and PC Visual Novel Game on Vocabulary Learning*, „Computer Assisted Language Learning”, nr 36(3), s. 312–345.
- Lee, K., Kweon, S.O., Lee, S., Noh, H., Lee, G.G. (2014), *POSTECH Immersive English study (POMY): Dialog-based Language Learning Game*, „ICEE TRANSACTIONS on Information and Systems”, nr 97(7), s. 1830–1841.
- Lee, S.M. (2019), *Her Story or Their Own Stories? Digital Game-based Learning, Student Creativity, and Creative Writing*, „ReCALL”, nr 31(3), s. 238–254.
- Lin, C.J., Hwang, G.J., Fu, Q.K., Chen, J.F. (2018), *A Flipped Contextual Game-based Learning Approach to Enhancing EFL Students' English Business Writing Performance and Reflective Behaviors*, „Journal of Educational Technology & Society”, nr 21(3), s. 117–131.
- Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C.I., Hlavacs, H., Montero, C.S. (2017), *Serious Storytelling – A First Definition and Review*, „Multimedia Tools and Applications”, nr 76(14), s. 15707–15733.
- Marcet, A., Moreno, V., Rodríguez-Gonzalo, C., Perea, M. (2022), *The Use of Commas in Secondary-Education Students and its Relationship with Reading Comprehension: The Case of Spanish*, „Brain Sciences”, nr 12(11), s. 1564.
- Muszyński, B. (2018), *Gry książkowe, czyli literatura interaktywna. Rys teoretyczny i zastosowanie w praktyce bibliotecznej*, „Biblioteka i Edukacja”, nr 13.
- Nesbitt, D., Müller, A. (2016), *Sustaining Motivation for Japanese “Kanji” Learning: Can Digital Games Help?*, „JALT Call Journal”, nr 12(1), s. 23–41.
- Neville, D.O., Shelton, B.E., McInnis, B. (2009), *Cybertext Redux: Using Digital Game-based Learning to Teach L2 Vocabulary, Reading, and Culture*, „Computer Assisted Language Learning”, nr 22(5), s. 409–424.
- Ritter, R.M., Hart, H. (2002), *The Oxford Guide to Style*, Oxford: Oxford University Press.
- Sarinho, V.T. (2021), *GEnEbook: A Game Engine to Provide Electronic Gamebooks for Adventure Games*, [w:] *20th Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames)*, s. 59–68.
- Schimel, J. (2012), *Writing Science: How to Write Papers that Get Cited and Proposals that Get Funded*, Oxford: Oxford University Press.
- Soyoof, A., Reynolds, B.L., Shadiev, R., Vazquez-Calvo, B. (2021), *A Mixed-methods Study of the Incidental Acquisition of Foreign Language Vocabulary and Healthcare Knowledge Through Serious Game Play*, „Computer Assisted Language Learning”, nr 37(1–2), s. 27–60.
- Tang, X., Taguchi, N. (2020), *Designing and Using a Scenario-Based Digital Game to Teach Chinese Formulaic Expressions*, „Calico Journal”, nr 37(1), s. 1–22.
- Trooster, W., Goei, S.L., Ticheloven, A., Oprins, E., van de Boer-Visschedijk, G., Corbalan, G., Schaik, M. (2015), *The Effectiveness of LINGO Online, A Serious Game for English Pronunciation*.
- *The Encyclopedia of Science Fiction* (n.d.), *Gamebook*, <[sf-encyclopedia.com/entry/gamebook](https://sf-encyclopedia.com/entry/gamebook)>, [dostęp 23.02.2026].
- Trask, R.L. (2019), *The Penguin Guide to Punctuation*, London: Penguin Books.
- University of Chicago Press (2017), *The Chicago Manual of Style* (17th ed.), Chicago: Autor.
- Vince, M., Sunderland, P. (2014), *Advanced Language Practice: English Grammar and Vocabulary*, Oxford: Macmillan Education.
- Wang, C. (2018), *Decoding and Encoding the Discourse Meaning of Punctuation: A Perspective from English-to-Chinese Translation*, „Babel”, nr 64(2), s. 225–249.
- Yang, Y.F., Hsieh, W.M., Wong, W.K., Hong, Y.C., Lai, S.C. (2024), *Reducing Students' Foreign Language Anxiety to Improve English Vocabulary Learning in an Online Simulation Game*, „Computer Assisted Language Learning”, nr 37(3), s. 410–432.

**DR HAB. JOANNA PITURA** Profesor UKEN w Katedrze Dydaktyki Języka Angielskiego Instytutu Filologii Angielskiej Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, opiekun naukowy Studencko-Doktoranckiego Koła Naukowego SNEC. Jej obecne zainteresowania badawcze koncentrują się na sposobach uczenia się i nauczaniu języków obcych w erze cyfrowej, generatywnej sztucznej inteligencji, zarządzaniu wiedzą oraz metodach badawczych w edukacji językowej. W 2022 roku opublikowała książkę *Gamification for Engagement with Language Learning Tasks*.

Artykuł został pozytywnie zaopiniowany przez recenzenta zewnętrznego „JOWS” w procedurze *double-blind review*.