

mgr Monika Curyło

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

monika.curylo@uj.edu.pl

GRA MIEJSKA JAKO FORMA PROMOCJI BIBLIOTEKI AKADEMICKIEJ

A CITY GAME AS A TOOL FOR PROMOTING AN ACADEMIC LIBRARY

Abstrakt

Gra miejska to forma zabawy literackiej realizowana w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem przestrzeni miejskiej. Uczestnicy przemieszczają się po mieście jak po planszy biorąc udział w rozwiązywaniu zagadek, odnajdywaniu miejsc, osób lub przedmiotów. Nowoczesna forma aktywnej rozrywki wydaje się stworzona dla promocji bibliotek – efektowna oprawa, elementy zabawowe, własna aktywność uczestników to komponenty nowych form współpracy z użytkownikami biblioteki akademickiej.

Słowa kluczowe: biblioteka akademicka, promocja biblioteki, gra miejska.

Abstract

A city game is a type of literature game played in real time using urban space. The participants move around the city as if on a game board, solving problems and looking for places, people or objects. This modern form of entertainment seems to perfectly suit promoting libraries as it has a spectacular form, entertaining components, and it involves the actual activity of participants: all these are the elements of innovative forms of cooperation with the users of an academic library.

Keywords: academic library, library promotion, city game.

Czym jest gra miejska?

Czym charakteryzuje się gra miejska i na czym polega jej „miejskość”? Czy miejskość gry oznacza zawężenie jej znaczenia, sprowadzając jej rolę wyróżniającą spośród gier do pojęcia geograficznego, a więc do miejsca w którym może toczyć się gra – to jest do wyraźnie odgraniczonej przestrzeni jaką jest przestrzeń miejska? Odpowiadając na te pytania, przede wszystkim należy zdefiniować pojęcie „gry miejskiej”. Nie jest to łatwe zadanie, bowiem nie istnieje jedna „naukowa” definicja takiej gry. Instytucje i osoby posługujące się takim terminem najczęściej określają same jej definicję, bardziej lub mniej rozbudowaną, koncentrując się jednak na jej praktycznym aspekcie. Łatwiej bowiem określić jak zorganizować grę miejską, jaki powinien jej być scenariusz i kto może brać w niej udział.

Gra miejska z definicji (nawet nieprecyzyjnej) toczy się na terenie miasta, ale znamy też gry, które mogą toczyć się na terenie wsi lub na terenach zielonych albo tylko w budynkach lub wydzielonych kompleksach zabudowanych. Z reguły jednak jest to przestrzeń ściśle określona regułami gry, w pewien sposób zamknięta, a w każdym razie skończona.

Osobnym zagadnieniem jest publiczność do której organizatorzy kierują zaproszenie. Najczęściej gra ogłaszana jest jako otwarta i wszyscy zainteresowani mogą wziąć w niej udział. Istnieją jednak zastrzeżenia z góry ograniczające dostęp do gry, najczęściej dotyczące wieku graczy, np. gry przeznaczone dla młodzieży szkolnej. Często zaproszenie skierowane pozornie do wszystkich chętnych, ale po bliższym zbadaniu oznacza zaproszenie dla wybranej grupy, np. społeczności lokalnej, członków stowarzyszenia, określonego środowiska lub grupy turystów przybyłych do miasta. Również instytucje organizujące grę mogą wskazać wyraźnie do kogo jest adresowane zaproszenie, dzieje się tak często, gdy podobne akcje są dziełem instytucji edukacyjnych lub bibliotek.

Najczęściej grę miejską rozumiemy jako formę rozrywki niosącą jednak pewne wartości poznawcze. Nie bez znaczenia jest tutaj motyw rywalizacji i konkurencji między uczestnikami imprezy. Ponieważ gra toczy się w wydzielonej przestrzeni, której granice wyznaczają reguły gry, musi również posiadać z góry wyznaczony czas zakończenia oraz określoną metę – miejsce, do którego zmierzają uczestnicy. Kto pierwszy dotrze do wyznaczonego miejsca zachowując reguły gry – wygrywa. Rozgrywka jaka toczy się między grającymi, aspekt edukacyjny, wreszcie możliwość przebywania na świeżym powietrzu oraz wysiłek fizyczny jaki niejednokrotnie muszą brać pod uwagę uczestnicy, to elementy przyciągające szeroką publiczność. Wabikiem może być również sama nagroda, którą

grający indywidualnie lub zespołowo otrzyma, gdy jako pierwszy dotrze do mety, rozwiąże zagadkę, czy dostanie jak najwięcej punktów w jak najkrótszym czasie. Zagadki bywają łatwiejsze lub trudniejsze, wymagające specjalistycznej wiedzy, znajomości konkretnych wydarzeń historycznych bądź topografii miasta, ale zawsze konieczne jest szybkie kojarzenie faktów i walka z czasem albo ze zmęczeniem fizycznym. Niewątpliwie chętnych przyciąga interaktywność gry stanowiącej połączenie zabawy intelektualnej z edukacją, czystą grą i rozrywką. Często organizatorzy gry jako cel stawiają zapoznanie uczestników z miastem, jego konkretną dzielnicą, jednym zabytkiem lub przynajmniej z lokalną historią. Zapraszają do spędzenia wolnego czasu w sposób zorganizowany, lecz jednocześnie pozwalający uczestnikom na samodzielne penetrowanie miasta i zachowanie poczucia własnej samodzielności i indywidualizmu.

Samo pojęcie gry, której pewną mutację stanowi gra miejska, nie jest niczym nowym w historii ludzkości i łączy się z pojęciem ludyczności. Sam termin wywodzi się z łaciny od słowa „ludus”, które może być tłumaczone jako zabawa, gra, ale także szkoła. Johan Huizinga jest autorem antropologicznej koncepcji „homo ludens” (człowieka bawiącego się) zakładającej, że u podstaw ludzkiego działania znajduje się zabawa, gra i współzawodnictwo. Jeżeli zabawę zdefiniujemy jako „dobrowolne zajęcie, dokonywane w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni, według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł. Jest ona celem samym w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości, i świadomość odmienności od zwyczajnego życia”¹ to otrzymamy również definicję gry. Gra miejska, jak każda gra ma więc zdecydowanie ludyczny charakter, jednak funkcja edukacyjna gier odgrywała w historii ludzkości niebagatelną rolę, przykładem może być gra w szachy, która znana jest od dawna jako wojenna gra symulacyjna. Gra rozgrywająca się na planszy oznaczającej pole bitwy, a w domyśle całe królestwo, rządząca się określonymi regułami, wymagająca sprawnego intelektu może zresztą stanowić analogię do współczesnej gry miejskiej. Gra miejska nie tylko bazuje na wiadomościach posiadanych przez uczestnika, ale wymaga od niego nabycia nowej wiedzy lub nowych umiejętności. Edukacyjne gry miejskie najczęściej są organizowane przez instytucje publiczne – szkoły, biblioteki, teatry, muzea, urzędy miejskie. Posiadają zwykle wyznaczony cel, inny od prostej rozrywki – mają wprowadzić grającego w świat nauki, zachęcając go do zapoznania go z jakąś dziedziną wiedzy. Stają się w ten sposób środkiem wychowania patriotycznego bądź kulturalnego. Dla większości uczestników powodem udziału

1 J. Huizinga: *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*. Warszawa 1985, s. 48-49.

w zabawie jest przede wszystkim rozrywka, urozmaicenie nudnego dnia, czasem nudnej lekcji, toteż pożytek z uzyskanej wiedzy następuje niejako mimochodem, przy okazji. Taka forma zabawy bazuje raczej na emocjach i zaangażowaniu w rywalizację niż na świadomie wybranym celu edukacyjnym. Jeżeli jednak gra wyzwala potrzebę działania, poszukiwania i odkrywania nieznanych obszarów, nie ma w tym nic złego. Często zresztą organizowane imprezy nie mają ściśle wyznaczonego celu edukacyjnego lub wychowawczego, jednakże posiadają walory kształcące, rozwijające wyobraźnię czy umiejętność logicznego myślenia.

Grę miejską porównuje się do gier fabularnych (RPG, ang. *role-playing game*), w których gra toczy się w świecie wirtualnym, w przestrzeni komputera, w którym gracze wcielają się w role postaci fikcyjnych – taka gra rządzi się z góry nakreślonymi regułami, których przekroczenie nie jest możliwe. Inne odniesienia możemy znaleźć w grach terenowych kojarzących się z harcerstwem, bądź organizacjami paramilitarnymi, czy nawet wojskowymi. Podobnie jak gry sportowe i zabawy ruchowe gra miejska wymaga wysiłku fizycznego, natomiast elementy happeningów ulicznych jakie w niej możemy znaleźć, wymagają zaangażowania się grupy uczestników zjednoczonych w jednym miejscu i czasie. Organizatorzy *flash mobów* mogą odnaleźć podobieństwo do gry w mieście ze względu na cel, który gromadzi ludzi w miejscu publicznym na krótki wprowadzić czas, ale pozwala się włączyć intensywnie i widowiskowo we wspólną zabawę.

Ze względu na swoje zalety gra miejska jest wykorzystywana w celach marketingowych przez instytucje prywatne lub publiczne. Najczęściej ich celem jest wykorzystanie w branży turystycznej i biznesowej. Takie gry organizowane są przez wyspecjalizowane firmy, które prowadzą działalność komercyjną i traktują gry jako formę zarobku. Korzyścią takiej formy działalności jest jej profesjonalny charakter, podejście zawodowe, gotowe, sprawdzone scenariusze. Firmy specjalizujące się w tego typu działalności posiadają wypracowane metody, przeciwiczony plan działania, jasno sprecyzowane cele i sposoby ich osiągnięcia. Komercyjny aspekt takiej organizacji może być zaletą, szczególnie, gdy instytucja państwowa nie posiada sama chęci lub umiejętności do samodzielnego podjęcia się organizacji gry miejskiej na większą lub mniejszą skalę. Najczęściej wynajmuje się firmę organizującą *eventy*, gry terenowe, imprezy integracyjne itp. z okazji promocji jakiegoś produktu, wydarzenia, fundacji, zbiórki funduszy lub otwarcia nowej instytucji kulturalnej. Gry najczęściej organizuje się w dużych miastach, posiadających odpowiednie zaplecze w postaci ludzi i obiektów (zabytki) oraz zwartej przestrzeni miejskiej

pozwalającej na dynamiczny rozwój akcji. Nie przewiduje się opłat dla uczestników lub są to opłaty symboliczne stanowiące raczej zabezpieczenie pozwalające zminimalizować straty związane ze zniszczeniem lub zgubieniem materiałów przygotowanych dla bawiących się, niż generujące rzeczywisty zysk. Oczywiście koszty, przede wszystkim organizacyjne, pokrywa tutaj instytucja wynajmująca firmę komercyjną lub koszty ukrywa, angażując do przygotowań i samej akcji pracowników danej instytucji bądź wolontariuszy.

Tematyka gry miejskiej

Tematyka gry jest zróżnicowana i zależy tylko od inwencji organizatorów, jednakże można wyróżnić pewne grupy tematów, które powtarzają się najczęściej:

1. Historia miasta lub regionu, zwykle zawierającą elementy zabawy lub konkursu. Jako przykłady tego typu gier możemy wskazać:
 - Historię miasta Gostyni połączoną z elementami śledztwa kryminalnego²,
 - Gra organizowana przez Muzeum Żydów Polskich POLIN pt. „Odkryj polsko-żydowską historię”³,
 - Gra „Królewskie insygnia” tocząca się w Płocku⁴.
2. Promocja turystyczna, motyw często się pojawiający w grach organizowanych przez urzędy miast i instytucje regionalne. Jako przykłady może służyć 11 gier⁵ zgrupowanych pod wspólnym tytułem „Zwiedzaj grając – graj zwiedzając”. Grę stworzono w Poznaniu, a organizatorzy zapraszają do samodzielnej zabawy proponując następujące tematy: Czas patriotów (dot. powstania wielkopolskiego); Pierwszy stopień poznania (śladami zabytków); Pierwsze Iskry (powstanie wielkopolskie poza granicami miasta); Bractwo Odkrywców (Trakt Królewsko-Cesarski) gra dla dzieci; Traktem Królów i Cesarzy (gra dla młodzieży); Poznań poza czasem (zagadka dedektywistyczna); Rowerowa Gra Aglomeracyjna oraz Rowerem Po Poznaniu; Zakłète w Kamieniu (śladami rzeźb zdobiących Poznańską Dzielnicę Zamkową; Hasło Rota (z okazji 134. rocznicy urodzin Feliksa Nowowiejskiego) oraz Tajemnica Mistrza Floriana (tajemnice murów cesarskiego zamku).

² <http://www.gramiejska.net.pl/>.

³ <https://nowoczesnapolska.org.pl/2015/04/14/gra-miejska-odkryj-polsko-zydowska-historie/>.

⁴ <http://citygames.pl/gra-miejska-wygraj-z-historia.html>.

⁵ <http://gramiejska.pl/index.php?id=195>.

- „Bądź i rządz Europa” – gra rozpoczyna się słowami gratula-

- bydgoska gra „Miasto – Europa” zorganizowana w 10. rocznicę wstąpienia Polski do UE⁷,
- śladami inwestycji unijnych „Tropy Europy” gra Mazowieckiej Jednostki Wdrażania Programów Unijnych⁸.

7 http://www.bvdgoszcz.pl/miasto/aktualnosci/aktualnosci-2014-kwiecien/Zapraszamy_do

udzia_u_w_Grze_Miejskiej_pt____miastoEuropa____.aspx.

8 <http://mazowia.eu/media-wydarzenia/gra-miejska-tropy-europy.html>.

Rysunek 2. „Bądź i rządz Europą” - fragment strony internetowej gry



Źródło: http://grymiejskie.krakow.pl/o_grze.html.

4. Gry jako uzupełnienie oferty imprezy, wydarzenia, festiwalu:
 - „Festiwal Światła – Światłobranie, Ucieczka, Manus Lucerna” (grający zdobywają punkty za uczestniczenie w festiwalowych wydarzeniach)⁹,
 - „Zamotaj Fabrykę” – konferencja „Kultura i Turystyka – wspólna droga” (zwiedzanie Łodzi)¹⁰,
 - „Nakręć się na Chopina” zorganizowana na zakończenie pierwszej edycji Akademii Orange¹¹.
5. Integracja zespołu, np. pracowników firmy lub społeczności lokalnej:
 - „Duzersi” – zespół uczestników stylizowanych na murarzy buduje pomieszczenie¹²,
 - Food Hunting – konsultanci firmy Provident S.A. (rajd miejski i gotowanie)¹³,
 - „Jednodniówka Wilanów” – zorganizowana w ramach Wilańskiego Programu Aktywności Lokalnej¹⁴.
6. Promocja aktywności fizycznej:

⁹ <http://departamentgier.pl/portfolio/festiwal-swiatla-swiatlobranie-ucieczka-munus-lucerna/>.

¹⁰ <http://departamentgier.pl/portfolio/zmotaj-fabryke-ii-konferencja-kultura-i-tursytyka-wspolna-droga/>.

¹¹ <http://citygames.pl/gra-miejska-nakrec-sie-na-chopina.html>.

¹² <http://citygames.pl/gra-miejska-integracja-duzersi.html>.

¹³ <http://citygames.pl/gra-miejska-teambuilding-food-hunting.html>.

¹⁴ <http://citygames.pl/gra-miejska-promocja-dzielnicy-jednodniowka-wilanow.html>.

- Siedmiobój Miejski – gra sportowa (siedem zadań sportowych niekoniecznie dla sportowców)¹⁵,
 - Odkryj Katowice – gra zorganizowana przez Stowarzyszenie Sport Pełen Pasji¹⁶,
 - Warszawa do O!koła – rowerowa gra miejska¹⁷.
7. Edukacja:
- „Ekonomiczna Gra Uliczna” zorganizowana przez Narodowy Bank Polski dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych¹⁸,
 - „Gdańskie Miniatury” gra dla rodzin i grup nieformalnych prowadzona przez Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku¹⁹,
 - „Dom to Praca” – zwrócenie uwagi graczy na złożoność zjawiska nieodpłatnej pracy domowej²⁰.
8. Promocja konkretnego produktu:
- „Gorączka złota” – gra promująca 10-odcinkowy serial „Gold Rush Alaska” emitowany przez kanał Discovery Channel²¹,
 - „Tramwajem przez Kraków” – promocja użytkowania komunikacji miejskiej²²,
 - „Tajemnica Piątego Wagonu” – przygotowana przez spółkę PKP Cargo²³.

Jak można zorganizować grę miejską?

Do organizacji gry miejskiej można wykorzystać firmę, która zawodowo organizuje gry. W Internecie bez trudu znajdziemy ofertę firmy eventowej prezentującej gotowe scenariusze nie tylko gier miejskich, ale także imprez integracyjnych, wieczorów panieńskich czy kawalerskich, imprez wyjazdowych, jubileuszy, wesel, festynów, imprez okolicznościowych, akcji promocyjnych, reklamy produktów itp. Zaletą takiego rozwiązania jest oddanie imprezy w ręce profesjonalistów, którzy zorganizują grę od A do Z, zadbają o szczegóły, poczynając od promocji gry, a kończąc na przygotowaniu sprawozdania z wydarzenia. Wybierając takie rozwiązanie musimy liczyć się

¹⁵ <http://gramiejska.pl/>.

¹⁶ <http://www.sportwwielkimiescie.pl/tag/gra-miejska/>.

¹⁷ <http://evenea.pl/imprezy/sport-i-rekreacja/warszawa/rowerowa-gra-miejska-warszawa-do-okola-82439/>.

¹⁸ http://grymiejskie.krakow.pl/ekonomiczna_gra_uliczna.html.

¹⁹ <http://www.gdansk.pl/nasze-miasto,512,37388.html>.

²⁰ http://domtopraca.pl/wp-content/uploads/2014/04/GRA_TERENOWA_SCENARIUSZ.pdf.

²¹ <http://citygames.pl/gra-miejska-promocja-discovery-goraczka-zlota.html>.

²² <http://www.kurierkolejowy.eu/aktualnosci/22184/Tramwajem-przez-Krakow-gra-miejska.html>.

²³ <http://logistyczny.com/aktualnosci.php?id=4970>.

z kosztami, lecz otrzymujemy produkt sprawdzony, przewidywalny, wypróbowany. Koszty, czas trwania gry i jej tok zostaną z góry określone, a organizatorzy odpowiadać będą za jej prawidłowy przebieg. W razie kłopotów doświadczeni pracownicy firmy zapanują nad sytuacją. Dodatkową zaletą takiego rozwiązania jest możliwość wcześniejszego, szczegółowego zapoznania się ze scenariuszem gry, wyboru najbardziej dla nas interesującego, ewentualnej modyfikacji gry i przystosowanie jej dla naszych konkretnych potrzeb. Wykorzystanie profesjonalnej firmy dla organizacji gry miejskiej może być wskazane dla instytucji, która nie ma doświadczenia w podobnej działalności lub nie posiada odpowiedniego zaplecza, chociażby w postaci ludzi zainteresowanych w urządzaniu takiej imprezy.

Jeżeli dysponujemy zespołem ludzi, którzy nie boją się wyzwań i mają dobre pomysły możemy sami zorganizować grę miejską. Działania od których musimy zacząć, to określenie tematu i zakresu gry oraz audytorium do którego zostanie skierowane zaproszenie. Wybierając temat gry warto skupić się tylko na jednym wątku, bo chociaż pragniemy wciągnąć do zabawy wielu ludzi, to zbytne rozproszenie tematów, wielowątkowość i zbytne nagromadzenie wydarzeń i treści, spowoduje nadmierne wydłużenie czasu gry, utratę głównego celu i znużenie uczestników. Lepiej wybrać tylko jeden temat i na nim oprzeć scenariusz imprezy. Gdy organizujemy grę po raz pierwszy, bezpieczniej będzie skierować zaproszenie do z góry określonej grupy uczestników. Mogą to być pracownicy jednej instytucji, uczniowie określonej szkoły, czytelnicy konkretnej biblioteki, będziemy wówczas oczekiwali spotkania z grupą znajomą, po której wiemy czego się spodziewać, do pewnego stopnia spójną i mającą podobne wymagania.

Gdy określiliśmy już temat gry, zbudowaliśmy scenariusz i nadaliśmy tytuł imprezie – a nazwa imprezy powinna być „chwytliwa” i łatwo zapadająca w pamięć – powinniśmy bardzo starannie podzielić pracę między zespół organizatorów. Konieczne jest wyznaczenie koordynatora, który będzie pannał nad całym przedsięwzięciem, znał zadania poszczególnych członków zespołu i będzie potrafił wyegzekwować wykonanie tych zadań. Jeżeli zabawę planujemy pierwszy raz, a wśród organizatorów nie ma nikogo z doświadczeniem, warto przeciwzyć „na sucho” wykonanie poszczególnych elementów, czas dotarcia uczestników do wyznaczonych punktów w mieście, ewentualne trudności w rozwiązywaniu zagadek itp. Gdy stopień skomplikowania gry tego może wymagać – należy napisać regulamin, do którego będą się stosować uczestnicy i do którego można się odwołać w razie wątpliwości. Jeżeli w trakcie gry będą potrzebne jakiegokolwiek materiały

pomocnicze, np.: mapy, notesy, pisaki, ołówki należy je zapewnić uczestnikom lub poinformować ich, że mają się zaopatrzyć we własnym zakresie. Przejorny organizatorzy sprawdzą również, czy teren na którym ma się odbywać gra nie będzie w danym dniu niedostępny lub wejście nie będzie wymagało zezwoleń, np.: urząd miasta może być zamknięty w niedzielę, park niedostępny z powodu innej imprezy, a muzeum nieczynne. Optymalny czas gry to dwie do trzech godzin, dłuższe zaangażowanie odbiorców może skutkować zmęczeniem i znudzeniem. Uczestnicy w trakcie zabawy powinni się dobierać w zespoły, dobra zabawa bowiem polega na interakcji między grającymi, należy wobec tego zadbać, aby wszyscy się dobrze czuli w trakcie gry, a dla każdego znalazło się zadanie w którym się może wykazać. Na zakończenie gry zwyczajowo przewiduje się nagrody dla uczestników, jeżeli jest to możliwe każdemu grającemu należy dać pamiątkowy gadżet, „certyfikat” uczestnictwa, lub przynajmniej jakiś drobiazg, który będzie się kojarzył z imprezą. Zwycięzcy powinni otrzymać indywidualne nagrody, najlepiej gdyby nagród było kilka, np. główna nagroda, ale także dodatkowe za najszybsze przebycie jakiegoś etapu, najsprytniejsze rozwiązanie zagadki, najbardziej zabawny wierszyk lub kostium, w zależności od tego, czego wymaga scenariusz gry. Zasadą jest, aby nagrodzonych zostało więcej osób lub zespołów. Na zakończenie imprezy oraz w trakcie należy wykonywać zdjęcia lub filmy, które potem umieszczamy na Facebooku lub stronie internetowej instytucji. Wszystkim uczestnikom dziękujemy za zaangażowanie i gratulujemy dobrej zabawy. Przygotowanie dokumentacji z przebiegu gry pozwoli na jej nagłośnienie i zachęci uczestników, gdy postanowimy grę powtórzyć lub zorganizować nową.

Gra miejska w bibliotece

Promocja literatury i promocja czytelnictwa jest częstym celem tworzenia gier miejskich przez biblioteki publiczne w Polsce. Gra jest zwykle zorientowana na konkretnych czytelników danej biblioteki, którzy wyrażą zainteresowanie taką formą zabawy. Typowym przykładem może być gra „Operacja Biblioteka – wejdź do sieci” prowadzona przez Wojewódzką i Miejską Bibliotekę Publiczną im. Josepha Conrada-Korzeniowskiego w Gdańsku i zorganizowana z okazji 70-lecia tej biblioteki. Zadaniem uczestników było rozwiązywanie zadań w poszczególnych filiach biblioteki i przejście do następnego punktu kontrolnego. Warunkiem ukończenia gry było zebranie pieczętek z 13 punktów kontrolnych, toteż czas gry obejmował okres półtora miesiąca od 9 maja do 22 czerwca 2015 roku. Nagrodami dla uczestników były trzy czytniki e-booków. Celem gry było

„1. Zapoznanie czytelników z siecią bibliotek. 2. Promocja literatury, czytelnictwa i bibliotek”²⁴.

Promocja czytelnictwa w jak najszerszym sensie oraz promocja czytelnictwa w konkretnej bibliotece jest chętnie deklarowana przez takich organizatorów gier jakimi są biblioteki publiczne. Można wymienić typowe wzory takich deklaracji zamieszczane w regulaminach gier:

- „Celem Gry jest upowszechnianie działalności placówek kulturalnych zlokalizowanych w bliskim sąsiedztwie Mediateki – filii 58 Miejskiej Biblioteki Publicznej oraz wskazanie ważnej roli biblioteki, jako placówki, która rozwija potrzeby czytelnicze, wspomaga system edukacji i wpływa na rozwój życia kulturalnego mieszkańców Wrocławia”. (Gra miejska „Kulturalna mapa Wrocławia” – 23-28.06.2014)²⁵,
- „Warunkiem otrzymania Karty Gry jest rejestracja w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Wołominie w godzinach pracy Biblioteki”. (Gra „Zagubione książki Zofii Nałkowskiej” – 10.11.2014)²⁶,
- „Celem gry jest promocja czytelnictwa oraz zapoznanie uczestników z lokalizacją filii bibliotecznych i strukturą księgozbioru Miejskiej Biblioteki Publicznej w Tczewie”. (Gra „Poznajemy bibliotekę” – 1-20.08.2014)²⁷,
- „Głównym celem wszystkich zadań wykonywanych przez każdą drużynę było dokładne poznanie lub odkrycie na nowo dobrze znanych na co dzień miejsc w naszym mieście, ćwiczenie umiejętności czytania ze zrozumieniem i promocja czytelnictwa, promocja aktywnego spędzania wolnego czasu oraz integracja społeczności lokalnej”. (Gra miejska „W zagadkowej Bibliotece Chrobrego” – Gniezno 19.06.2015)²⁸.

Jednym z ciekawych przykładów wykorzystania gry miejskiej w środowisku akademickim jest gra „Powrót do przeszłości” zorganizowana przez Uniwersytet im. Adama Mickiewicza (UAM) w Poznaniu przy pomocy

24 Ze szczegółowym regulaminem tej gry można zapoznać się na stronie: <http://www.wbpg.org.pl/tresc/regulamin-gry-miejskiej-operacja-biblioteka>.

25 <http://www.biblioteka.wroc.pl/mediateka/465-kulturalna-mapa-wroclawia-gra-miejska-start-23-czerwca>.

26 <http://www.biblioteka.wolomin.pl/zapotr54675367y3563564/953-gra-miejska-zagubione-ksiazki-zofii-nalkowskiej>.

27 http://mbp.tczew.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=888:gra-miejska-poznajemy-bibliotek%C4%99&catid=103&Itemid=78.

28 <http://www.informacjelokalne.pl/akademickie-gniezno/item/749-%E2%80%9Ew-zagadkowej-bibliotece-chrobrego%E2%80%9D>.

Zespołu gramiejska.pl. Uczestnicy mieli za zadanie uratowanie Uniwersytetu przy pomocy wehikułu czasu. Przenosząc się w czasie mogli zapobiec katastrofie i ocalić własną uczelnię. Gra toczyła się w maju 2015 roku i podzielona była na dwa etapy: należało zebrać drużynę, przejść internetowe kwalifikacje oraz wziąć udział we właściwej grze w dniu 23 maja.

Rysunek 3. Uczestnicy Jubileuszowej Gry Miejskiej UAM „Powrót do Przyszłości”



Źródło: <https://www.facebook.com/gramiejska/photos/a.120809264623552.8404.107555632615582/843057345732070/?type=1&theater>.

W grze uczestniczyło około 80 osób, na zakończenie na Facebooku opublikowano ankietę, w której organizatorzy prosili o ocenę gry (fabuła, animatorzy, rekwizyty, stroje, materiały, atrakcje), a także o wypowiedź na temat popularyzowania historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza za pomocą gry miejskiej.

Rysunek 4. Plakat Jubileuszowa Gra Miejska UAM „Powrót do Przyszłości”



Źródło: http://lib.amu.edu.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=1472&Itemid=161.

Biblioteka akademicka może sama zorganizować grę miejską lub być elementem większej akcji zainicjowanej przez instytucję kulturalną. Przykładem może być Plenerowa gra miejska – „Zbrodnia w Krakowie” prowadzona przez Krakowskie Biuro Festiwalowe oraz Fundację Miasto Literatury. Gra zaczęła się 29 listopada 2014 roku, a jej uczestnicy wcielali się w pomocników legendarnych literackich detektywów z kryminałów autorstwa Gai Grzegorzewskiej, Irka Grina i Marcina Świetlickiego. O godzinie 10.00 na terenie Biblioteki Jagiellońskiej znaleziono „trupą”, od tego momentu zespoły biorące udział w zabawie literackiej miały tylko kilka godzin na rozwiązanie zagadki kryminalnej, której scenariusz powstał na kanwie znanych krakowskich powieści kryminalnych. W trakcie imprezy grający mogli spotkać się osobiście z autorami, a nagrodą były bony do wybranych krakowskich księgarni.

Innym przykładem wykorzystania przestrzeni biblioteki może stać się Biblioteka Uniwersytecka w Poznaniu, która stała się miejscem wystawy „zBUntowane książki” połączonej z grą „Na tropie liberatury”. Celem gry było zaznajomienie uczestników z przestrzenią budynku biblioteki oraz

zabawa z tworzonymi samodzielnie tekstami literackimi. Grający (w liczbie około 500 osób) zwiedzali również wystawę dzieł liberackich odbywającą się w dniach 8-15 maja 2012 roku.

Rysunek 5. Plakat Gry Miejskiej „Zbrodnia w Krakowie”



Źródło: http://www.bj.uj.edu.pl/kulturalna/-/journal_content/56_INSTANCE_4OzV KF3Noorr/4148353/72980472.

Jednakże w porównaniu z bogatą ofertą gier miejskich promujących czytelnictwo organizowanych przez biblioteki publiczne, biblioteki akademickie wypadają słabo. Taka forma zabawy literackiej nie jest zbyt popularna w środowisku uczelnianym, które przecież posiada bogate zaplecze w postaci zbiorów o różnorodnej tematyce, nie brak też ciekawych pomysłów prowadzenia działalności kulturalnej i pracowników bibliotek zaangażowanych w akcje promocyjne swoich bibliotek. Taka nowoczesna forma aktywnej rozrywki niosącej w sobie elementy edukacyjne, wydaje się stworzona dla promocji bibliotek – efektowna oprawa, zabawa, własna aktywność uczestników wywodzących się ze środowiska akademickiego, to komponenty nowych form współpracy z użytkownikami biblioteki uczelni wyższej.

Bibliografia

1. Huizinga J.: *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*. Warszawa 1985.
2. Młyńczak N.: *Gra miejska jako metoda nauczania w edukacji regionalnej i turystycznej*. W: *Powtórka przed... VI spotkania z historią dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych 18-19 września oraz 20-21 września 2012: informator Instytutu Historii UAM*. Poznań 2012, s. 123-135.
3. Muszyńska A.: *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Główna)*. „Homo Ludens” 2012, 1/(4), s. 173-182.
4. Nowakowska O.: *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*. „Homo Ludens” 2011, 1/(3), s. 155-165.
5. Rybarczyk A.: „*Uksiążkowić świat*”, czyli kilka słów o literaturze. „Biblioteka” 2012, nr 16(25), s. 337-352.
6. Surdyk A.: *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*. W: *Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał*. Poznań 2007, s. 27-46.
7. Thel K.: *Sfera zachowań ludycznych w kontekście społeczno-ekonomicznych konsekwencji kryzysu gospodarczego*. „Homo Ludens” 2010, 1/(2), s. 191-199.
8. Warcholik W., Leja K.: *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*. „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica” T. 3 (2012), s. 87-97.