

Lidia Wasilewska
Miejska Biblioteka Publiczna w Ciechocinku
im. Janusza Żernickiego
lzwierzchowska@gmail.com

Klub Gier Niekomputerowych – miejsce dla młodych

Streszczenie: Biblioteki podejmują starania, by zmienić swój wizerunek ze składnic i wypożyczalni książek w nowoczesne, tętniące życiem intelektualne centra kultury. Rolą bibliotekarza jest nie tylko pozyskać użytkowników książki, ale poprzez różnorodne działania pozyskać czytelnika książki. Poprzez zajęcia, jakie odbywają się w bibliotece, można pokazać, że książka to zaproszenie do zabawy, przygody, świata niczym nieskrępowanej wyobraźni. W artykule zaprezentowano Klub Gier Niekomputerowych, który działa przy Bibliotece Miejskiej w Ciechocinku już pięć lat. Scharakteryzowano narracyjne gry fabularne, do jakich należą gry RPG, mocno zakorzenione w literaturze. Biblioteki są dobrym miejscem na sesje RPG.

Słowa kluczowe: gry planszowe, Role Playing Game, Biblioteka Miejska w Ciechocinku

Wprowadzenie

Dziś młodzież spędza wiele wolnego czasu przy grach komputerowych. Nie mniej jednak po zorganizowaniu w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Ciechocinku pierwszej nocnej sesji RPG – gry towarzyskiej opartej na narracji, mającej zachęcić młodzież do przyścia do biblioteki, znaleźli się chętni, którzy zastąpili częściowo klawiaturę, pad i myszkę ołówkiem oraz kartką papieru. Po pierwszej sesji umówiliśmy termin kolejnego spotkania. Dziś spotykamy się od pięciu lat raz, dwa razy w miesiącu. Sesje odbywają się w godzinach późnowieczornych. Krótco po pierwszej sesji pojawiło się dwóch gimnazjalistów z prośbą o zorganizowanie sesji również w czasie dnia. Powstała więc „młodzieżówka” spotykająca się co tydzień w soboty o godzinie 13.00. Do biblioteki zakupiono podręczniki systemowe i gry planszowe. Tak powstał Klub Gier Niekomputerowych.

Na początku sesje gier RPG, które w odróżnieniu od gier komputerowych powstałych na kanwie fabularnych RPG znanych jako cRPG (ang. computer Role Playing Game), oparte są o podręczniki systemowe, prowadzili poproszeni przez bibliotekarki czytelnicy będący doświadczonymi twórcami scenariuszy gier RPG. Dziś sesje prowadzą też młodszy użytkownicy, którzy doświadczenie zdobyli na sesjach w bibliotece. Zachęca to znów nowych graczy, którzy grając uczą się. Wiele osób pogłębia swoje zainteresowania, sięgając po różnorodne książki związane tematycznie z daną grą.

Gry planszowe dostępne są dla czytelników w godzinach otwarcia biblioteki. Dużą popularnością cieszą się gry: „Dixit”, „Kolejka” oraz „Neuroshima Hex”. Czasem planszówki wykorzystywane są do uzupełnienia zajęć, np. gra „Znaj znak” zawierająca symbole dotyczące najnowszej historii Polski urozmaiciła zajęcia pt. „Kto Ty jesteś?”, a gra „Kolejka” wzbogaciła dyskusję w Młodzieżowym Klubie Książki na temat czasów PRL, przy okazji omawiania książki Andrzeja Pilipiuka *Wampir z M-3*.



Il. 1. Dzieci grające w grę planszową „Kolejka”
Źródło: fot. L. Wasilewska.

Czym są narracyjne gry fabularne

Narracyjną grę fabularną (ang. Role Play Gaming – RPG) można porównać do dziecięcej zabawy w policjantów czy superbohaterów. Jest to zabawa, która rozgrywa się w wyobraźni. Gracze tworzą własną postać, wybierając ją spośród archetypów przedstawionych w podręcznikach, określających zasady danego systemu i personalizują ją poprzez dobranie indywidualnych cech, również określonych przez podręcznik oraz stworzenie wcześniejszej historii własnego bohatera. Postaci bohaterów graczy (BG) wspólnie przeżywają przygody przedstawione w scenariuszu przygotowanym przez narratora, czyli Mistrza Gry (MG). Zadaniem MG jest nie tylko ułożenie fabuły, ale również pilnowanie przebiegu rozgrywki, zgodności z zasadami zawartymi w podręczniku i rozstrzyganie sporów między bohaterami graczy. Rozgrywka opiera się na dialogu pomiędzy graczami a MG. Gracze deklarują akcje, czyli mówią, co mają zamiar zrobić w przedstawionej sytuacji, natomiast prowadzący grę mówi o konsekwencjach działań. O sukcesie czy porażce poszczególnych działań takich, jak np. walka, decyduje rzut odpowiednimi kośćmi do systemu, w którym dzieje się rozgrywka. O sposobie interpretacji rzutów decyduje mechanika gry – zbiór zasad zawartych w podręczniku dla danego systemu.

Zazwyczaj są to rzuty kośćmi decydujące o powodzeniu danej akcji zadeklarowanej przez gracza, nazywane testami. Udany test pozwala wygrać w potyczce, otworzyć zamek w drzwiach czy zdobyć od rozmówcy potrzebne informacje. Kości mają różną liczbę ścianek: od tradycyjnych 6-ściennych zwanych k6, do k100, czyli rzutu dwoma k10, gdzie jeden wynik określa wartość dziesiętną, a drugi jedności. W niektórych systemach używane są również karty do gry lub żetony.

Testy mogą być różnej trudności, a określa je MG. Przykładowo test łatwy będzie miał miejsce, kiedy BG otwiera zamek drzwi w jasnym pomieszczeniu, test trudny – jeśli będzie musiał je otworzyć w ciemnościach.

MG zazwyczaj ma przygotowany scenariusz, czyli ramowy plan przygody, zarys intrygi czy wskazówki do rozwiązania zagadek. Zadaniem MG jest również opis otaczającego świata, tego, co gracze widzą, czują, słyszą oraz ich różnych przeczuć. Często scenariusze są wymyślane przez MG, ale można też korzystać z gotowych, wiele ich można znaleźć w czasopiśmie poświęconych tematyce gier RPG, podręcznikach systemowych i dodatkach do gier czy w internecie. Sposób prowadzenia może być dwojaki: przygoda liniowa, gdzie gracze osiągają z góry określone przez MG punkty scenariusza albo rozgrywka typu Sandbox, w której to gracze decydują, w jakim kierunku potoczy się przygoda. Spotkanie się graczy na jednej grze nazywane jest sesją. Sesje mogą łączyć się jednym dłuższym scenariuszem – jest to tzw. kampania. Scenariusze opierają się na różnych gatunkach fabularnych i to one określają nastrój na sesji. Mogą to być takie gatunki, jak kryminał, horror, przygoda, thriller, baśń, opowieść drogi czy space opera.

Mistrz Gry ma za zadanie przedstawić graczom fabułę. Na jej potrzeby może tworzyć bohaterów niezależnych (BN), których odgrywa sam. Improvizuje sceny, w jakich rozgrywa się akcja, i decyduje, co zrobić, jeśli gracze idą w złym kierunku. Jest również odpowiedzialny za opisy zarówno okolicy, w jakiej znajdują się gracze, jak i za opis ich doznań – mówi, co słyszą, widzą czy czują.

W podręcznikach systemowych można odnaleźć stałe elementy, takie jak wyjaśnienie, czym są fabularne gry RPG, objaśnienie terminów używanych podczas gry, przykład rozgrywki, opis świata, w którym toczy się gra (nazywany też settingiem) wraz z jego historią, opis bohaterów oraz mechanika gry. Gracz tworzy własną postać w oparciu o podręcznik systemowy, gdzie zazwyczaj w rozdziale poświęconym tworzeniu BG zawarte są archetypy (najczęściej rasy, klany) oraz cechy dodatkowe (umiejętności, atrybuty czy zdolności wynikające np. z wybranej profesji czy miejsca pochodzenia postaci).

Wybrane bądź wylosowane cechy, od fizycznych określających wygląd, siłę czy krzepę przez talenty do umiejętności nabytych, gracz zapisuje w Karcie Postaci. Po zakończonej sesji MG rozdziela punkty doświadczenia, za które gracz może potem rozwinąć postać, np. zwiększyć jej siłę czy umiejętności za określoną liczbę punktów. MG rozdaje punkty za czyny BG, odgrywanie postaci i udane akcje.

Narrator na potrzeby sesji tworzy bohaterów niezależnych (BN), czyli wszystkie postaci występujące w fabule, które nie są stworzone przez graczy. Mogą to być kupcy sprzedający potrzebny graczom ekwipunek czy miejscowa ludność, od której można zasięgnąć potrzebnych do rozwiązania zagadki informacji. Są to również wrogowie i czarne charaktery, z jakimi stoczyć mają walkę BG.

Ciekawym aspektem w grach RPG jest to, że gracze zwykle nie rywalizują ze sobą. Zazwyczaj stanowią drużynę i grają przeciwko złu panującemu w przedstawionym świecie. Złem może być postać, moc lub system panujący w danym settingu. Przygody mogą mieć charakter epicki, gdzie drużyna chwalebnie ratuje świat przed zagładą, mogą mieć również charakter mniej szumny i uratować pojedynczą wioskę czy inne zazwyczaj słabsze czy bezbronne postaci.

Jedna sesja w Bibliotece Miejskiej w Ciechocinku trwa od trzech do dziewięciu godzin. Liczba graczy przy jednym stole to MG oraz co najmniej jeden do dziewięciu graczy. Optymalna liczba graczy, zapewniająca płynną rozgrywkę, bez chaosu, to trzech, czterech graczy. Na początku mieliśmy jeden stół, obecnie gramy na dwa stoły, czyli równocześnie toczą się dwie niezależne od siebie gry. Na potrzeby sesji przygotowuje się czasami listy ze wskazówkami, mapy, śpiewa się chwalebne ballady o wcześniejszych dokonaniach postaci, gracze przynoszą gadżety związane z odgrywanymi postaciami. Podczas sesji zwyczajowo przyjęta jest jedna przerwa, podczas której zamawia się pizzę. Czasem gracze przynoszą domowe ciasto i ciasteczka, częściej chipsy i colę. Tworzy to dobrą atmosferę wśród grających i sprzyja kolejnym spotkaniom.

Korzyści z grania w RPG

Organizacja sesji RPG przynosi wiele korzyści zarówno bibliotece, jak i graczom. Zorganizowanie sesji, czyli jednego spotkania, nie wymaga dużych nakładów finansowych. Potrzebne jest do tego miejsce, wydrukowane karty postaci oraz kości, w zależności od systemu, w jaki się gra. Na początek wystarczyły dwie kostki k10 dla wszystkich graczy, biblioteka udostępniła miejsce.

Gry RPG są powiązane z literaturą piękną, głównie fantasy i literaturą sf, ale również z popularnonaukową. Organizacja sesji w bibliotece może więc promować literaturę i zachęcać graczy do wypożyczania książek.

W MBP w Ciechocinku znajduje się niewielki dział z podręcznikami i literaturą dotyczącą gier fabularnych. Część z nich została zakupiona przez bibliotekę, część ze składek graczy, które zainteresowani sami zaproponowali. Składka wynosi 1 zł za sesję (młodzież ucząca się ma 50% zniżki), a pierwsza sesja jest za darmo. Pomimo niewysokiej kwoty składkowej udało się kupić podręczniki o łącznej wartości około 400 zł. W zasobach biblioteki znajdują się również archiwalne numery czasopisma „Magia i Miecz” (zawierające m.in. gotowe scenariusze przygód i wiele wskazówek dla Mistrzów Gry oraz graczy) oraz nowe – prenumerata została ufundowana przez jednego z użytkowników biblioteki.

Uczestnicy ustanowili swoisty kontrakt, czyli Regulamin Klubu Gier Niekomputerowych, określając własne zasady funkcjonowania klubu. Wśród nich mowa jest o szacunku do innych graczy oraz Mistrza Gry, tolerancji wobec innych członków klubu.

Wbrew powszechnej opinii, że gry komputerowe czy sesje RPG to tylko sposób na spędzenie wolnego czasu, że wiążą się z czarną magią i propagowaniem przemocy, fabularne gry RPG mają wiele pedagogicznych aspektów. Ustalenie zasad w klubie i odpowiedzialność za ich przestrzeganie jest dobrym przykładem socjalizacji. Gra to działanie zespołowe w świecie fikcyjnym, a gracze na potrzeby scenariusza dążą zazwyczaj do wspólnego działania. Każdy z graczy ma określone przez wybrany archetyp predyspozycje. Gra Warhammer (WH) to dobry przykład, gdzie każdy z graczy może dokonać wyboru pomiędzy czterema rasami-archetypami: elf – zazwyczaj zwinny i dobrze strzelający bądź parający się magią, krasnolud – tęgi i silny, niziołek – sprytny i towarzyski oraz człowiek – może rozwijać się w dowolnym kierunku, tworzą bardzo zróżnicowaną, ale też uzupełniającą się drużynę, potrafiącą stawić czoła każdej zagadce czy wyzwaniu ujętym przez MG w scenar-

riuszu gry. Warty podkreślenia jest fakt, że gracze uczą się również wzajemnej tolerancji podczas przeżywania wspólnych przygód. Historia świata przedstawiona w podręczniku do WH opisuje wielki konflikt pomiędzy krasnoludami a elfami. Obie rasy żyją obok siebie i pomimo dużej niechęci sytuacje zmuszają je do wspólnego działania. Literackim odnośnikiem będzie tu przykład zaczerpnięty z literatury fantasy – Legolasa oraz Gimliego z *Władcy Pierścieni* Johna Ronalda Reuela Tolkiena.

Podczas gry niemoralne czy niewłaściwe zachowania postaci odgrywanej przez gracza mają swoje przykre konsekwencje w postaci zainteresowania władz w świecie fikcyjnym, zamknięcia BG w lochach czy więzieniu czy utraty poczytalności. Przykładowo w WH nadmierne spożywanie alkoholu skutkuje testem tzw. Mocnej Głowy, który jeśli się nie uda, daje ujemne wartości do późniejszych testów walki czy negocjacji. Młody człowiek może poprzez zabawę doświadczyć negatywnych skutków różnych decyzji.

Gry RPG poszerzają wiedzę. Przygotowania do sesji, tworzenie własnej postaci czy pisanie scenariusza przygody wymagają przeczytania podręcznika określającego uniwersum, w jakim toczy się gra, często też poszukiwania informacji z wielu dziedzin nauki, takich jak: mitologia, archeologia, numizmatyka, prawo, astrofizyka, kulturoznawstwo, historia czy medycyna. Przykładowo, aby stworzyć postać Wdowy w grze „Dziki Pola”, należało zagłębić się w prawo spadkowe w wieku XVII, gdyż w tym czasie miała rozgrywać się fabuła. Osoba przygotowująca scenariusz do systemu „Wolsung” musiała przestudiować budowę i zasady działania maszyn parowych oraz historię budowy kolei na ziemiach polskich w wieku XIX. Większość graczy chcąc mieć bardziej efektywną broń i mocniejszy, ale w miarę lekki pancerz ochronny, zgłębia tajniki kowalstwa czy poznaje różne rodzaje broni.

Gracze muszą wykazać się kreatywnością w wielu momentach gry, kiedy potrzebują pewnych informacji, chcą zakupić sprzęty potrzebne do ekwipunku, dogadać się między sobą czy rozwiązać tajemnicę np. zamkniętych drzwi. Poprzez burzę mózgów, dyskusje i wspólny wybór najlepszego rozwiązania uczą się pracy w zespole. Kreatywność i pomysłowość, a także wiedza wykorzystywana w grze pozwalają często graczowi na budowanie autorytetu w grupie, co prowadzi do poprawienia samooceny w świecie realnym. Poprawia to poczucie własnej wartości, a także sprzyja budowaniu przyjaźni między uczestnikami sesji. Pod przykrywką bohatera gracza młody człowiek może również bezpiecznie wyrażać swoje myśli i poglądy oraz tworzyć własny kodeks postępowania.

Nie tylko odgrywanie postaci podczas sesji ćwiczy wyobraźnię. Wielu graczy odkrywa przyjemność z pisania scenariuszy, wierszy, listów, tworzenia map czy rysunków. Podczas sesji powstają często rysunki postaci.



Il. 2. Rysunek przedstawiający BG podczas jednej z przygód. Źródło: aut. Miłosz Kurtys.

Organizowanie sesji RPG można wykorzystać do promocji literatury zarówno fantastycznej, jak i klasycznego kanonu literatury pięknej. Już sama fabularna sesja RPG jest pewną interaktywną formą literatury, tworzoną na podstawie zapisanego wcześniej rysu przygody, czyli scenariusza. Z opisów miejsc, sytuacji oraz dialogów między graczami a MG tworzy się pewna historia. „Czytelnik” w tym przypadku sam jest jednym z bohaterów i ma wpływ na kształt opowieści. Przy tworzeniu postaci BG często gracze czerpią z poznanych w książkach bohaterów. Przykładem może być postać Halszki, dumnej i bogatej, lecz nieszczęśliwej w miłości, zaczerpniętej z książki *Ja jestem Halderd* Elżbiety Cherezińskiej, czy Jack inspirowany postacią Jacka Soplisy, awanturnik, bandyta stojący na czele gangu motocyklowego, który zakochuje się w córce lokalnego przywódcy mafii, cierpi z tego powodu, zatracą się w pijaństwie, a spotkany wampir niczym przeznaczenie daje mu drugie życie – karę za jego nieczne postęпки. Wtedy Jack postanawia wrócić na dobrą drogę. Jeśli chodzi o klasyczny kanon lektur, inspiracją dla postaci może być również Zbyszko z Bogdańca z powieści *Krzyżacy* Henryka Sienkiewicza czy doktor Bernard Rieux z *Dżumy* Alberta Camusa.

Literaturę piękną warto wykorzystać również do budowy i opisów świata. Można wykorzystać większość przeczytanych opisów otoczenia w książkach. Przykładem jest *Pachnidło* Patricka Süskinda lub poematy Jana Kasprowicza, Bolesława Leśmiana czy Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego.

Stał przy drodze próchniejący stary, czarny krzyż, mrok oplatał go wokoło w podwieczorną ciszę. Podziurawiony był kulami z dawno umilkłych bitw. Siadywała przy nim dusza, ranne sniąca blaski. Mnogi tędy tłum przechodził, głuchy szumiął wiatr, a pobliski staw głęboką spoglądał tęsknicą. O północy, na przecznicy błądły płomyk kwitł: Hej! — mówiono —

skarby leżą ukryte pod krzyżem — oto fragment poematu Kasprowicza *Stary, czarny krzyż*, który można wykorzystać jako wstęp do ciekawej przygody. Wiele barwnych opisów scen bitewnych można odnaleźć w twórczości Henryka Sienkiewicza, które można wykorzystać potem w swojej przygodzie. Warto też sięgnąć po książki Agathy Christie, aby poznać przedmioty użytkowe w latach 20. XX w., budując przygodę w tym czasie. Gry RPG to dobry pretekst, aby przedstawić i przede wszystkim zachęcać do wykorzystywania dostępnych w bibliotece książek do budowy przygód, scenerii czy przy tworzeniu postaci.

Korzyści z uczestnictwa w sesji RPG jest wiele. Jest to przede wszystkim zabawa, dzięki której odreagowuje się stres, zaspokaja poczucie przynależności do grupy. To dzielenie się emocjami i budowanie relacji między ludźmi. Gry RPG to dobry sposób na spędzenie wolnego czasu wśród ludzi o podobnych zainteresowaniach i podobnym poziomie intelektualnym.