

### **Przemysław Chudzik**

Wojewódzka Biblioteka Publiczna  
– Książnica Kopernikańska w Toruniu  
p.chudzik@ksiaznica.torun.pl  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8401-5987>

## **2k6 + 3, czyli biblioteka jako piwnica**

**Streszczenie:** Artykuł odnosi się do sposobów zmiany stereotypowego wizerunku bibliotekarza. Krótko przedstawia inicjatywę Instytutu Książki – Dyskusyjne Kluby Książki (DKK) oraz działania DKK, koncentrując się na klubie RPG Miejskiej Biblioteki Publicznej im. Janusza Żernickiego w Ciechocinku. Autor skupił się na wyjaśnieniu, czym jest RPG i dlaczego warto gry te wprowadzić do bibliotek. Następnie opowiedział o działaniach Książnicy Kopernikańskiej popularyzujących tę inicjatywę, m.in. o projekcie „Literackie przygody młodych – gry fabularne w służbie książce”.

**Słowa kluczowe:** role playing game, RPG, Dyskusyjne Kluby Książki, DKK, wizerunek bibliotekarza, Wojewódzka Biblioteka Publiczna – Książnica Kopernikańska w Toruniu, Miejska Biblioteka Publiczna im. Janusza Żernickiego w Ciechocinku

Jesienią 2017 r. Instytut Książki zorganizował dwudniowy zjazd wojewódzkich koordynatorów Dyskusyjnych Klubów Książki połączony z warsztatami dla moderatorów klubów. Zjazd był ciekawy i owocny, ale jedną z rzeczy, która utkwiała mi w głowie jako początkującemu bibliotekarzowi i koordynatorowi DKK, była dyskusja na temat obecnego wizerunku bibliotekarza w Polsce. Zestawiano krzywdzący obraz narodzony w czasach PRL z poważaniem, jakim cieszyli się bibliotekarze w czasach przedwojennych – szanowani niemal na równi z uniwersyteckimi profesorami. Czasy PRL minęły, za to stereotyp bibliotekarza pozostał, co smuci, choćby dlatego, że bibliotekarze na Zachodzie cieszą się tak wysokim statusem do dzisiaj. Teraz jednak, gdy przez ostatnie lata miałem okazję przyjrzeć się pracy bibliotekarzy bliżej, muszę przyznać, że robią bardzo dużo, żeby zmienić postrzeganie swojego zawodu. Nie walczą jednak o to, by po prostu przywrócić dawny elitarny status zawodu. Bibliotekarz dzisiaj to osoba wszechstronna, bardzo zaradna organizacyjnie, niejednokrotnie idąca z duchem czasu tak, by nie tylko sprostać wyzwaniom współczesności w walce o „rząd dusz”, lecz także być blisko czytelnika, czyli tam, gdzie jest najbardziej potrzebny.

Niech punktem wyjścia do moich rozważań będą wspomniane Dyskusyjne Kluby Książki. To program Instytutu Książki koordynowany przez biblioteki wojewódzkie, realizowany nieprzerwanie od roku 2007, zainspirowany sukcesami klubów książki w Wielkiej Brytanii czy we Włoszech. Dziś, 16 lat po starcie programu, można mówić o jego ogólnopolskim sukcesie – łączna liczba klubów dla dorosłych, młodzieży i dzieci to 1891, zaś liczba ich stałych

członków to 19 206<sup>1</sup>. Zadaniem klubów jest nie tylko promować i animować czytelnictwo, ale przede wszystkim stworzyć dla ich członków przestrzeń do dyskusji o przeczytanych książkach. W ramach programu odbywają się też szkolenia, warsztaty, są organizowane spotkania autorskie czy literackie inicjatywy. Co ciekawe, często zdarza się, że to dla bibliotekarza-moderatora klubu i członków klubów nadal za mało.

Każdy klub ma prawo do własnych inicjatyw i pomysłów na poszerzenie formuły spotkań. Bibliotekarze ochoczo wykorzystują tę możliwość, wykazując się naprawdę sporą inwencją i kreatywnością. W naszym podregionie (toruńsko-włocławskim) dodatkowe aktywności klubów to m.in. wyjazdy do muzeów, skansenów, teatrów, oper, wycieczki plenerowe, włączanie się w organizację imprez dla lokalnych społeczności, udział w wykładach, festiwalach filmowych i teatralnych, warsztatach plastycznych, kulinarnych, chemicznych. Warto jednak bliżej przyjrzeć się jednej z najbardziej niezwykłych inicjatyw, z jaką można się spotkać nie tylko w klubach DKK, ale i generalnie w bibliotekach, czyli organizacją spotkań z grami RPG, szczególnie dla ludzi młodych.



Fot 1. Przykładowe podręczniki (i kości) do gier RPG dostępne w wypożyczalni WBP-KK  
Fot. Przemysław Chudzik.

RPG to gry fabularne (czy też gry wyobraźni), tzw. gry bez prądu (ang. *role playing game*), które nie wymagają internetu, smartfona czy komputera, lecz jedynie ołówka i kości do gry. Polegają na wcielaniu się w rolę – przygotowaną przez siebie lub gotową postać, której cechy są zapisane na tzw. karcie postaci. Rozgrywka polega na kierowaniu pod okiem Mistrza Gry (reżysera, narratora i czasem też autora scenariusza) wyobrażonymi losami tej postaci zgodnie z mechaniką danej gry. Kanwą dla czynów postaci graczy są wydarzenia opisane w scenariuszu, zaś wysiłki

---

<sup>1</sup> Stan na 31.05.2023 r. W podregionie toruńsko-włocławskim województwa kujawsko-pomorskiego jest 106 klubów zrzeszających 995 stałych członków na 212 bibliotek. Kluby DKK nie muszą jednak funkcjonować wyłącznie w bibliotekach. Mogą działać w instytucjach, szkołach, przedszkolach. Może to być inicjatywa czytelników, którzy będą spotykać się w swoich domach.

graczy mają doprowadzić do zrealizowania wyznaczonych przez ów scenariusz celów. Odgrywanie ról dzieje się za pomocą słów – gracze „opowiadają”, co ich postaci robią, jak reagują w sytuacjach zarysowanych przez Mistrza Gry. Do rozstrzygnięcia trudniejszych kwestii fabularnych (tzw. testy) używa się specjalnych kości. Są to nie tylko typowe, znane powszechnie kości sześciościennie (k6), mogą to też być kości cztero-, dwunasto- czy dwudziestościennie (k4, k12, k20). Do wyniku rzutu na ogół dodaje się liczbę określającą daną cechę postaci (siła, empatia, zręczność, odporność, szczęście itp.) lub modyfikatory. Następnie sprawdza się, czy postaci udało się przezwyciężyć postawioną przed nią trudność (przeciwnika, zagadkę czy sytuację – w konkretnym typie gier także obyczajową). Stąd tytułowe „2k6+3” – skrótowy zapis rzutu, jaki może wykonać gracz. Znaczy on w tym wypadku tyle, że do wyniku rzutu dwiema kośćmi sześciociennymi dodajemy modyfikator rzutu wynikający np. ze zdobytego w trakcie przygód przedmiotu.

Gry RPG mogą być dla młodych atrakcyjne nie tylko dlatego, że młodzi uwielbiają gry, ale także ze względu na ich formę. Opierają się głównie na podręcznikach – często bogato ilustrowanych i estetycznie dopracowanych książkach – w których są opisane zasady (mechanika) danego systemu, świat, w którym gracze rozgrywają swoje przygody, czy typy postaci, w jakie mogą się wcielić. To, co może przyciągnąć młodych do RPG, to w dzisiejszych czasach niezwykle „analogowy” sposób gry. Jedna sesja (rozgrywka) dla czterech osób może trwać około pięciu godzin. Gracze mogą spotkać się w domu, ale może być to dowolne miejsce, także takie, które pomoże budować określoną atmosferę, np. tytułowa „piwnica” – jedno ze stereotypowych miejsc do rozgrywania sesji.

Jeśli chodzi o tematykę gier, na rynku jest ich bardzo duży wybór. To także jest sporą zaletą, ponieważ jeśli młodzi ludzie sięgają po książki, jest to najczęściej literatura gatunkowa: fantastyka, kryminał, horror. Każdy z tych gatunków ma swoich licznych przedstawicieli w grach RPG. Jedne gry są inspirowane literaturą (Warhammer, Dungeon and Dragons, Wolsung), inne natomiast nawiązują do konkretnych tytułów (The Witcher, Zew Cthulhu, Jedyne Pierścień). Dzięki temu temat, wokół którego budowany jest świat gry, zawsze można łatwo powiązać z literaturą. To doskonały argument dla graczy, którzy chcieliby lepiej odgrywać swoje role i wzbogacić atmosferę gry oraz immersyjność rozgrywek. Co ciekawe, poza gatunkowymi lekturami popkulturowymi można niespostrzeżenie sięgnąć do klasyki i obok horrorów H.P. Lovecrafta wykorzystywać twórczość Bolesława Prusa. Ciekawą cechą tego typu gier jest również to, że Mistrz Gry, tworząc scenariusz, może odwołać się nie tylko do literatury, ale również historii, wplatając do scenariusza wydarzenia i postaci historyczne, a także dawne obyczaje czy detale scenograficzne<sup>2</sup>.

Na pierwszy rzut oka wydawałoby się, że biblioteka i RPG nie mają wiele wspólnego. Jednak już same powinowactwa między grammi fabularnymi a literaturą lokują bibliotekę wśród oczywistych miejsc na rozegranie sesji, a bibliotekarza – na ogół obeznanego w literaturze – jako dobrego Mistrza Gry. Jednocześnie biblioteka z instytucji często kojarzonej przez młodych ze sztywnymi zasadami i nudnymi lekturami szkolnymi (które mogą teraz ukazać inne swoje oblicze), przeobrazi się w miejsce nieformalne („piwnica”), gdzie młody człowiek będzie mógł w swobodnej atmosferze zintegrować się z rówieśnikami i ciekawie spędzić czas wolny. Kolej-

---

<sup>2</sup> Gry fabularne są cenne również ze względu na swój aspekt terapeutyczny – dają możliwość przeżycia i przepracowania różnych emocji w bezpieczny sposób.

nym, nie mniej ważnym argumentem, jest aspekt organizacyjny. Młodzi często znają gry RPG i chcieliby w nie zagrać, ale brakuje im współgraczy, dobrze przygotowanego Mistrza Gry lub po prostu miejsca na rozegranie sesji. Lokalna biblioteka organizująca cykliczne spotkania może to wszystko zapewnić spragnionym rozgrywek młodym (i starszym).

W naszym podregionie działa Miejska Biblioteka Publiczna im. Janusza Żernickiego w Ciechocinku, w której od lat młodzi i dorośli spotykają się, by poprzez działalność DKK konstruktywnie łączyć literaturę z grami RPG<sup>3</sup>. Moderatorka klubu Lidia Wasilewska podsumowuje: *Dyskusyjny Klub Książki niekoniecznie musi odbywać się w tradycyjnej formie, a zwłaszcza ten dla młodzieży. W ciechocińskiej księżnicy już od dziesięciu lat spotykamy się nocami, podczas jednego weekendu w miesiącu, aby spędzić kilka godzin, grając w fabularne RPG-i. Jest tu przestrzeń na rozmowy o książkach, z czego chętnie korzystają młodzi, którzy po książkę nie sięgali wcześniej, ale za namową kolegów z klubu chcą wiedzieć więcej o uniwersum gry, w której biorą udział. Dostają całą listę książek, które były inspiracją do stworzenia danego świata, a bogata oferta książek fantastyki, po którą młodzież chętnie sięga, poszerza możliwość budowania ciekawych własnych postaci oraz konstruowania przygód. Często też uczestnicy spotkań doczytują książki historyczne o czasach średniowiecza czy o kulturze danego kraju inspirującego świat którejs z gier, jak np. Japonia w przypadku „Legendy pięciu kręgów”. Podczas spotkań słychać rozmowy o wspólnie przeczytanych książkach czy obejrzanych filmach. Od roku młodzi spotykają się również w drugim klubie – Mangi i anime, ale i oni z chęcią zarazili się bakcylem gier RPG. Dzięki temu biblioteka nie stanowi już dla młodzieży przykurzonej instytucji, tylko jest przestrzenią do spotkań, a książka przedstawiona w anturazie innym niż spodziewany staje się pretekstem do rozmów i wspólnej przygody. Tworzy się przez to społeczność czytająca, spotykająca się w bibliotece – a o to właśnie chodzi (Wasilewska, 2023).*



Fot. 2. Klub DKK RPG w Miejskiej Bibliotece Publicznej im. Janusza Żernickiego w Ciechocinku. Spotkanie z okazji dziesięciolecia istnienia klubu.

Fot. Lidia Wasilewska.

<sup>3</sup> Więcej na temat działalności ciechocińskiego klubu RPG: WASILEWSKA, L. (2017). Klub gier niekomputerowych. *Biuletyn EBIB* [online]. Nr 5 (175). [Dostęp 27.07.2023]. Dostępny w: <https://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/111/106>.

Inne biblioteki naszego podregionu już od pewnego czasu są zainteresowane uruchomieniem podobnych klubów, widzą bowiem spory potencjał w możliwości wprowadzenia do swojej oferty spotkań z grami RPG dla młodzieży i dorosłych. Widząc to, pracownicy Działu Instrukcyjno-Methodycznego (DIM) Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej – Książnicy Kopernikańskiej (WBK-KK) w ramach zadania „Biblioteka – przestrzeń dodana” (Partnerstwo dla książki) zorganizowali jesienią 2019 r. warsztat gier fabularnych RPG oraz „teatrów improwizowanych” LARP (ang. live action role-playing). Bibliotekarze mogli dowiedzieć się, czym jest RPG i jak rozpocząć przygodę z grami fabularnymi. Na koniec sami mogli wziąć udział w sesji w grze Warhammer, tworząc swoją postać i kierując jej losami.



Fot. 3. Piwnica? Nie – biblioteka. Bibliotekarze podczas warsztatu gier fabularnych RPG  
Fot. Beata Antczak-Sabala.

To szkolenie zostało bardzo pozytywnie odebrane, co utwierdziło nas w przekonaniu, że temat gier RPG w bibliotekach należy rozwinąć. DIM postanowił ubiegać się o dotację ministerialną na realizację w roku 2020 zadania „Literackie przygody młodych – gry fabularne w służbie książce” (Partnerstwo dla książki). W pierwotnym zamierzeniu zadanie miało być realizowane w wybranych bibliotekach podregionu toruńsko-włocławskiego tak, by nie tylko szkolić bibliotekarzy, ale od razu dotrzeć i przygotować odbiorców. Tam w grupach młodzieżowych zrekrutowanych przez biblioteki miały być rozgrywane sesje RPG pod okiem Mistrzów Gry. Ponadto planowaliśmy zabrać młodzież na ogólnopolski konwent literatury fantastycznej Copernicon, a następnie zorganizować spotkania autorskie z autorami powieści, które byłyby tematycznie dostosowane do gier wykorzystanych podczas bibliotecznych sesji. Taki sposób realizacji zadania miał wypromować wśród młodych gry RPG mocno związane z literaturą, zwiększyć atrakcyjność oferty bibliotecznej i ją poszerzyć, m.in. poprzez powstanie klubów RPG.

Wniosek o dotację został rozpatrzony pozytywnie, jednak rzeczywistość covidowa zmusiła nas do porzucenia pierwotnych planów i przerobienia zadania tak, by można je było zrealizować w trybie online. Postanowiliśmy wyemitować na żywo na kanale FB Książnicy Kopernikańskiej

sześć filmów<sup>4</sup>, których celem było wyjaśnienie idei RPG (aspekt teoretyczny) oraz promowanie literatury<sup>5</sup>. Bardzo ważnym elementem każdorazowej emisji było omówienie książek, które mogą wzbogacić rozgrywkę w poszczególne RPG-i oraz sposoby wprowadzenia gier wyobraźni do przestrzeni bibliotecznej. Po emisji prowadzący pełnili dyżur ekspercki, podczas którego byli dostępni dla widzów i bibliotekarzy, aby móc odpowiadać na nurtujące ich pytania w zakresie RPG, literatury i prowadzenia klubu gier fabularnych w bibliotece. Ważnym elementem filmów były także konkursy, które miały za zadanie utrwalić u odbiorców świadomość związków między RPG-ami a literaturą (do wygrania były przede wszystkim podręczniki do gier oraz książki).



Fot. 4. Kadr z czwartej transmisji online „...należy zebrać drużynę”

Źródło: „...należy zebrać drużynę” Wybierz swoją przygodę: Zew Cthulhu, Tajemnice pętli i inne (2020).

W: YouTube [online]. 21.10.2020. [Dostęp 27.07.2023]. Dostępny w:

<https://www.youtube.com/watch?v=ljgCKfKMbns>.

Drugą częścią zadania było kolejne sześć filmów szkoleniowych, które powstały dzięki współpracy ze stowarzyszeniem Tol Calen – doświadczoną kadrą popularnych obozów RPG organizowanych przez biuro Kompas. Filmy poszerzyły wiedzę już poznaną dzięki poprzednim fil-

<sup>4</sup> Tytuły filmów: 1) Zostań na chwilę i posłuchaj. Czym są gry RPG i dlaczego chcemy o nich opowiadać (1,3 tys. wyświetleń), 2) Światy, w których możesz być. Literatura a gry RPG (2,5 tys. wyświetleń), 3) Przed wyruszeniem w drogę... Historia i rozwój gier RPG, Dungeons and Dragons i życie RPGowca (869 wyświetleń), 4) ...należy zebrać drużynę. Wybierz swoją przygodę: Zew Cthulhu, Tajemnice pętli i inne (688 wyświetleń), 5) Na szlak! Wybierz swoją przygodę: Warhammer, The Witcher, Dark Heresy i inne (666 wyświetleń), 6) Coś się kończy, coś się zaczyna. Wybierz swoją przygodę: pozostałe systemy oraz co dalej (1,1 tys. wyświetleń). Link do filmików: <https://www.facebook.com/watch/196915356987211/400932577920624> [dostęp 27.07.2023].

<sup>5</sup> Podczas czterech filmików nagranych w WBP-KK wykorzystano scenografię zakupioną w ramach dotacji celowej Samorządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego w Książnicy Kopernikańskiej: ażurowe regały i stolik, kwiaty doniczkowe, lampę naftową, świece, pojemnik z kostkami do gry itp. Prowadzący byli ubrani w koszulki nawiązujące do RPG. Do nagrań wykorzystano sprzęt zakupiony również w ramach tej samej dotacji: kamerę i mikrofon. Dwa filmiki zostały nagrane offline w bibliotece w Ciechocinku, ponieważ prowadząca, Lidia Wasilewska, nie mogła opuścić tzw. czerwonej strefy stworzonej w związku z COVID-19.

mom emitowanym przez Książnicę Kopernikańską, dając pogląd na wiele praktycznych kwestii ważnych dla przyszłych Mistrzów Gry czy graczy RPG. To samo stowarzyszenie było też odpowiedzialne za zorganizowanie i przeprowadzenie trzeciej części zadania, czyli trzech sesji RPG online dla widzów. Ostatnim elementem było nagranie i wyemitowanie dwóch występów polskich autorów zaangażowanych w gry RPG, Łukasza Orbitowskiego i Marcina Mortki.

Zadanie zakończyło się sporym sukcesem, liczba wyświetleń 12 filmów szkoleniowych i 2 spotkań autorskich, oraz liczba osób, które skorzystały z 6 dyżurów eksperckich łącznie z liczbą uczestników 3 sesji RPG wyniosła ok. 13 000. Zachęcenie powodzeniem postanowiliśmy wykorzystać sprawdzony pomysł i promować literaturę poprzez filmiki szkoleniowe, sięgając do innych gier niż RPG. W roku 2022 realizowaliśmy zadanie „Literackie przygody młodych – gry planszowe w służbie książce”, natomiast jesienią 2023 r. zrealizujemy „Literackie przygody młodych – gry bitewne w służbie książce”.

Jest bardzo dużo sposobów na kreatywną realizację misji bibliotekarza. Jednak najbardziej cieszy nie sama różnorodność, lecz fakt, że bibliotekarze chcą z niej korzystać. Przedstawione powyżej inicjatywy związane z RPG są jednymi z licznych przykładów, jak można wyjść naprzeciw potrzebom czytelników i stworzyć dla młodszych czy starszych warunki do świetnej zabawy i rozwoju, nie tracąc przy tym podstawowego celu, jakim jest promowanie czytelnictwa. Powyższy tekst ma być nie tylko zachętą do podejmowania aktywnych prób urzeczywistniania nawet najbardziej niezwykłych pomysłów, ale też dowodem na to, że współpraca między bibliotekami może przynieść niezwykle owoce.

### **Bibliografia:**

1. WASILEWSKA, L. (2017). Klub gier niekomputerowych. *Biuletyn EBIB* [online]. Nr 5 (175). [Dostęp 27.07.2023]. Dostępny w: <https://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/111/106>.
2. WASILEWSKA, L. (2023). *RPG* [online]. Do: P. Chudzik. [Dostęp 27.07.2023]. Korespondencja osobista.

---

CHUDZIK, P. (2023). 2k6 + 3, czyli biblioteka jako piwnica. *Biuletyn EBIB* [online]. Nr 3(210), Poza tradycyjny wizerunek biblioteki i bibliotekarza. [Dostęp 15.08.2023]. ISSN 1507-7187. Dostępny w: <http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/879>.