

*Sprawozdanie z projektu artystyczno-społecznego
realizowanego we współpracy
Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach
i Aresztu Śledczego w Katowicach*

Monopoly z za krat

Streszczenie

Studentki Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w ramach zajęć „Sztuka w działaniu / Rysunek jako komunikat / Terapia społeczna” odwiedziły Areszt Śledczy w Katowicach. Celem wizyty było nie tylko poznanie więziennej rzeczywistości, ale także realizacja wspólnego projektu artystycznego z osadzonymi. Projekt zakładał stworzenie gry planszowej inspirowanej *Monopoly*, lecz finalnie osadzone samodzielnie zaproponowały jej unikatowej, „więzienną” wersję, w której walutą został czas. W trakcie cyklu warsztatów uczestniczki nie tylko rozwijały elementy gry, ale także budowały relacje i prowadziły refleksyjne rozmowy o wartościach, zasadach i swoich marzeniach. Prace nad projektem miały silny wymiar terapeutyczny i społeczne znaczenie – pozwalały osadzonym na chwilowe wyjście z realiów więzienia poprzez twórczą działalność. Projekt został zakończony wernisażem w ASP w Katowicach, a później pokazany na wystawie międzyuczelnianej „Stany Wyjątkowe” we Wrocławiu, gdzie podkreślano społeczne i resocjalizacyjne znaczenie sztuki. Studentki planują dalszy rozwój projektu, w tym stworzenie materiałów warsztatowych do wykorzystania w innych placówkach oraz potencjalną komercjalizację gry.

Słowa kluczowe: gra planszowa *Monopoly*, sztuka, areszt, terapia społeczna

Monopoly Behind Bars

Abstract

Students from the Academy of Fine Arts in Katowice, as a part of the course "Art in Action / Drawing as Communication / Social Therapy," visited the Detention Center in Katowice. Their goal was not only to understand prison life but also to collaborate with inmates on an artistic project: creating a board game inspired by Monopoly. However, the inmates themselves proposed a unique "prison-themed" version of the game, where "time" became the main currency. Throughout a series of workshops, the participants not only developed elements of the game but also built meaningful relationships and engaged in reflective discussions about values, rules, and personal dreams. The project had strong therapeutic and social value, offering inmates a creative escape from daily prison life. The initiative culminated in an exhibition at the Academy of Fine Arts in Katowice and was later featured at the inter-university exhibition "States of Exception" in Wrocław, highlighting the role of art in social reintegration. The students plan to further develop the project by creating workshop materials for other institutions and potentially commercializing the game.

Keywords: *Monopoly* board game, art, jail, social therapy

Wstęp

Być może niewiele osób zdaje sobie sprawę z tego, że Akademia Sztuk Pięknych ma do zaoferowania dużo więcej niż wyłącznie naukę klasycznego rysunku, malarstwa, rzeźby czy technik graficznych. Jako studentki Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, miałyśmy okazję przekonać się o tym, odbywając wizytę w Areszcie Śledczym w Katowicach w ramach zajęć z pracowni *Sztuka w działaniu / Rysunek jako komunikat / Terapia społeczna* prowadzonej przez prof. dr hab. Jolantę Jastrząb i dr Agatę Szymanek. Na zwiedzanie aresztu wybrało się wiele osób studiujących, z różnych kierunków. Dla niektórych stanowiło to także odważne wyjście poza swoją strefę komfortu. Byłyśmy bardzo ciekawe tego, co zobaczymy po drugiej stronie muru zwieńczonego drutem kolczastym.

Sztuka w więzieniu

Atmosferę miejsca wyczuwało się już od wejścia, a składały się na nią specyficzny humor pracowników, kraty przy każdym przejściu, poruszanie się według określonych zasad i szkolne kolory ścian. Jak podają Przemysław Piotrowski i Stefan Florek (2022), więzienie jest nadzorowane przez pracowników i mocno ustrukturalizowane, a sam więzień podlega ciągłej kontroli i ma ograniczone możliwości planowania swojego czasu zgodnie z własnymi preferencjami. Autorzy już od dłuższego czasu postulowali implementację projektów artystycznych jako bardzo wartościowych w resocjalizacji osadzonych (Piotrowski, Florek, 2015; za: Piotrowski i Florek, 2022, s. 16).

Uwagę zwracała więzienna sztuka – rękodzieło wykonane przez osadzonych w postaci dekoracji i malowideł o treści patriotycznej i religijnej. Najważniejszym punktem naszej wizyty była jednak rozmowa z osadzonymi, na którą dostaliśmy stosunkowo mało czasu. Odwiedziliśmy celę, której mieszkanki zgodziły się na spotkanie. Kobiety odbywające karę nie kryły zadowolenia z naszej obecności i od razu niektóre z nich wyraziły chęć nawiązania współpracy w ramach projektu artystycznego. Nasza rozmowa zeszła na temat gier planszowych. Jedna z kobiet pokazała nam grę, którą z nudów osadzone stworzyły w czasie wolnym, i opowiedziała o pomysłe wykonania gry *Monopoly*, która toczyłaby się w więzieniu. Do tego potrzeba jednak zasobów trudno dostępnych w więzieniu – mowa o kartonach i innych artykułach papierniczych. Pomysł ten wydał nam się doskonały: mieścił się w ramach działań artystycznych i wyszedł ze strony osadzonych, a nie został przez nas sztucznie narzucony. Ponadto urzekła nas idea, jaką niesie ze sobą GRA – jako życie, w którym zdani jesteśmy na karty rozdawane przez los. Projekt we współpracy z aresztem śledczym zrealizowałyśmy jako grupa składająca się z dwóch studentek kierunku grafiki warsztatowej i dwóch z kierunku wzornictwa. Połączenie Wydziału Artystycznego z Wydziałem Projektowym dało nam szerszy zakres wiedzy i narzędzi, którymi mogłyśmy dysponować podczas projektu.

Gra Monopoly

Gra *Monopoly*, na której się wzorowałyśmy, została opracowana w 1903 roku przez Amerykankę Elizabeth Magie Phillips (Pilon, <https://tiny.pl/8p5rbnmxm>, dostęp: 9.04.2025). Miała być narzędziem edukacyjnym i pokazywać niekorzystny wpływ dążenia do monopolu, w którym jeden gracz bogaci się kosztem innych. W 1932 roku Charles Darrow, po pierwszym zapoznaniu się z grą, zafascynował się nią (Brady, <https://tiny.pl/bh0p6xvz>, dostęp: 9.04.2025). Jednakże po zdobyciu zasad od autorki zmodyfikował je, tworząc grę bardziej o charakterze rozrywkowym, i zaraz potem mocno się zaangażował w jej rozpropagowanie. Trzy lata później sprzedał prawa do jej produkcji firmie Parker Brothers (Ibidem). Stworzona wtedy szata graficzna w dużym stopniu została niezmieniona do dzisiaj. Gra osiągnęła ogromny sukces, wydano ponad 300 edycji w 47 językach. Edycje gry mają przeróżną tematykę: od miast po filmy i seriale. Pionki, pola, karty, jak i kształt gry nawiązują do konkretnej stylistyki. Co więcej, spośród tak dużej różnorodności wersji tematycznych do tej pory nie wydano edycji więziennej. Można zatem powiedzieć, że jesteśmy pierwsze. W naszym przypadku gra miała przedstawiać Areszt Śledczy w Katowicach, czyli realia najbliższe osadzonym kobietom.

Przed rozpoczęciem projektu napisałyśmy scenariusz, w którym założyłyśmy, że będzie to cykl sześciu dwugodzinnych spotkań odbywających się raz z udziałem grupy pięciu osadzonych kobiet. Szczególnie zależało nam na osobach, od których wyszedł ów pomysł. Pojedyncze zajęcia planowałyśmy podzielić na tworzenie kolejnych elementów gry, począwszy od fundamentu, jakim są plansza i instrukcja, po indywidualne pionki, a kończąc na wspólnej rozgrywce. Szybko się jednak okazało, że do stworzenia wariacji tak złożonej gry, jak *Monopoly* potrzeba znacznie więcej czasu. Mimo że finalnym efektem warsztatów mógł być oczywiście jedynie zarys, szkic, uczestniczkom bardzo zależało na stworzeniu w pełni grywalnej planszówki. Byłyśmy jednak gotowe na różnego rodzaju niespodzianki, w końcu nie jest to rodzaj działania artystycznego, w którym daje się wszystko przewidzieć.

Nasz projekt miał charakter działania społecznego, uwzględniał spotkanie oraz rozmowę z drugim człowiekiem, biorąc pod uwagę szczególną przestrzeń i czas. Wspólna i oryginalna gra była wynikiem wcześniejszego nawiązania wzajemnych relacji, które opierały się na chęci słuchania siebie nawzajem, a nie oceniania bądź – co gorsza – stygmatyzowania, z czym często mierzą się osoby osadzone w areszcie śledczym lub zakładzie karnym. Kluczowe w tym kontekście okazało się podejście otwarte i niedyrektywne, oparte na uważności oraz gotowości do przyjęcia drugiego człowieka takim, jakim jest, bez narzucania interpretacji ani oczekiwań (Krasoń, Jastrząb, 2023). Wzajemna integracja miała jeszcze jeden bardzo ważny aspekt – walory terapeutyczne. Podczas pracy nad poszczególnymi elementami gry starałyśmy się prowadzić dyskusję skłaniającą do refleksji. W ten sposób tworzenie planszy stało się świetną okazją do rozmowy na temat symbolicznego przemieszczania się lub podróżowania. Opowiadałyśmy o naszych ulubionych miejscach, przestrzeniach, za którymi tęsknimy lub do których marzymy pojechać. Dla niektórych był to bezpieczny dom rodzinny, dla innych nieznanne kraje. Za to dla części uczestniczących

nie miejsce miało znaczenie, ale przebywanie z rodziną i dziećmi. Instrukcja do gry stała się odniesieniem do zasad, których muszą przestrzegać osadzeni. Uczestniczki podzieliły się swoimi doświadczeniami i spostrzeżeniami na temat wad i zalet reguł panujących w areszcie, jak i całego systemu karnego. Praca nad pieniędzmi do gry skłoniła do poruszenia tematu hierarchii wartości materialnych i niematerialnych „Co w więzieniu ma najwięcej wartości?”. Na tej podstawie kobiety zdecydowały, że walutą naszej gry będzie czas. Z kolei podczas lepienia pionków było więcej przestrzeni na poznanie się. Rozmawialiśmy o tym, kim obecnie jesteśmy. Kobiety dzieliły się z nami troskami i małymi chwilami radości z więziennej codzienności. Na ostatnich, podsumowujących zajęciach skupiliśmy się na nadchodzącej przyszłości, czyli na wyznaczaniu nowych celów i przemyśleniach o tym, kim naprawdę chcemy być. Uczestniczki warsztatów podzieliły się również wrażeniami z projektu.

Na początku nie spodziewaliśmy się aż takiego zaangażowania ze strony uczestniczek. Na miejscu przekonaliśmy się, że tego typu zajęcia są przez osadzonych traktowane jako pewna forma nagrody, czyli krótka chwila wyjścia z celi, rozumiana przez nich jako mała wolność. Ten właśnie charakter starałyśmy się utrzymać, nie narzucając podczas zajęć zasad czy wyglądu gry, gdyż wspólne działanie artystyczne powinno być przestrzenią kreatywności i przyjemności. Z tego powodu, po przekazaniu materiałów plastycznych, przeważający wpływ na efekt końcowy gry oddałyśmy w ręce osadzonych kobiet. Było to dla nas szczególnie ważne, ponieważ w takich placówkach wszechobecne ograniczenia wolności często dotyczą również prac kreatywnych, tworzonych zwykle według określonego schematu. Mimo że kilka spotkań niezależnie od nas zostało odwołanych, przez co na parę tygodni stanęłyśmy na pewnym etapie wykonywania planszy – osadzone wykazały się dużym entuzjazmem do tworzenia gry i bardzo wiele elementów wykonały same na podłodze w swoich celach, w godzinach poza naszymi zajęciami. Nieraz pracowały nocą, używając dosłownie wszystkiego, co się tylko nadawało – nawet szarego papieru toaletowego. Praca nad grą w warunkach do tego nieprzystosowanych wiązała się również z narażeniem się na nieporozumienia między uczestniczkami projektu a innymi współlokatorkami, które dzieląc jedną celę, nagle musiały się pogodzić z dodatkowymi niedogodnościami. Dzięki nieocenionemu zaangażowaniu i kreatywności osadzonych kobiet udało się dokończyć cały projekt. Ich podejście do naszego przedsięwzięcia jest dowodem na to, że takie placówki potrzebują wprowadzenia działań artystyczno-społeczno-terapeutycznych.

Upublicznienie dzieła w formie wystaw plastycznych

Nasz wspólny projekt zwieńczył wernisaż w przestrzeni wystawienniczej Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, nazwanej Pokojem Gościennym. Na wystawie zaprezentowałyśmy grę ze wszystkimi jej elementami, a także zdjęcia wykonane podczas warsztatów, szkice oraz plakat przygotowany przez uczestniczki (Il. 1-5). Chciałyśmy zwrócić uwagę nie tylko na efekt końcowy, ale również na sam proces, który był naszym głównym celem. Uznałyśmy, że oprócz studentów i wykładowców

chcemy zaprosić współpracujące z nami osadzone. Staraliśmy się dobrze je ugościć, przygotowując im ciasta (w tym upragniony swojski sernik bez rodzynek), jak oprowadzając po Akademii. Sam wernisaż był dla każdej z nas wzruszający, ponieważ pierwszy raz w pełni zobaczyliśmy efekty naszej wspólnej pracy. Także uczestniczki mogły osobiście opowiedzieć o ważnym przesłaniu gry, które starały się w niej zawrzeć.

Po bardzo pozytywnym odbiorze projektu na uczelni postanowiłyśmy go zgłosić w otwartym konkursie do wystawy „Stany Wyjątkowe” kuratorowanej przez Małgorzatę Jędrzejczyk oraz Patrycję Rudnicką (Galeria Neon ASP Wrocław, 4-30.04.2025, https://tiny.pl/8wrp7m_0, dostęp: 2.05.2025). Wystawa miała charakter międzyuczelniany – opierała się na współpracy między Akademią Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu i Akademią Sztuk Pięknych w Katowicach. Ekspozycje prezentowano w trzech różnych przestrzeniach we Wrocławiu: w Galerii Neon (ul. Traugutta 19/21), w auli i holu ASP (plac Polski ¾, I piętro) i w Galerii Geppart (ul. Księcia Witolda 68/2). Dodatkowo każdą z tych przestrzeni podzielono tematycznie na części: a) obszary przyrodniczo-ekologiczne, b) zjawiska i działania społeczne oraz c) prace odnoszące się do motywów osobistych. Nasza gra została zaprezentowana pośród innych projektów podejmujących tematykę społeczną w galerii Neon. Nadarzyła się wyjątkowa okazja, aby zwrócić uwagę osób z zewnątrz na problematykę resocjalizacji w zakładach karnych. Uznałyśmy, że gra bardzo dobrze wpisze się w koncepcję wystawy, ponieważ pobyt w więzieniu jest dla większości ludzi tytułowym stanem wyjątkowym, który może skłonić do refleksji nad własnym życiem.

Zakończenie

Odbywanie kary pozbawienia wolności jest etapem tymczasowym/ przejściowym, co sprzyja możliwości zatrzymania się i obrania nowej drogi, będącej początkiem większych zmian. Sztuka staje się coraz bardziej dostrzegana metodą rehabilitacji społecznej w więzieniach i zwiększa szansę na jej skuteczność (Florek, Piotrowski, 2022). Społeczny wymiar sztuki podkreśla też Jolanta Jastrząb w swoich licznych działaniach ukierunkowanych do różnych odbiorców. Twórczość artystyczna w tym kontekście może pełnić funkcję narzędzia osobistej przemiany, umożliwiając osadzonemu wyrażenie emocji, przemyśleń i pragnień, których wcześniej nie potrafili lub nie mogli zwerbalizować (Krasoń, Hyla, Jastrząb, 2022, s. 8).

Obecnie planujemy kontynuację pracy nad projektem. Mając na uwadze, że jego najwyższą siłą jest czynnik społeczny, chciałybyśmy w przyszłości opracować instrukcje warsztatów lub gotowe elementy, które by pozwalały tworzyć podobne gry w ośrodkach penitencjarnych lub innych miejscach pomocy społecznej. Każdy ośrodek, do którego by trafił stworzony przez nas zestaw, mógłby dostosować stylistykę gry i kreować swoje własne zasady. Zakładamy przy tym, że odbiorca lub odbiorczyni działań kulturalnych – niezależnie od miejsca – potrzebuje warunków sprzyjających samodzielnemu włączeniu się w proces twórczy i refleksyjny. Bliskie jest nam w tym

kontekście podejście Jacques'a Rancière'a, który przeciwstawia się opozycji między biernym a aktywnym uczestnictwem i proponuje figurę widza wyemancypowanego – zdolnego do interpretowania, reagowania i działania na własnych zasadach, bez konieczności narzucania mu zewnętrznych instrukcji czy wartości (Matysek-Imielińska, 2016, s. 15).

Rozważamy również opracowanie komercyjnej wersji gry, która by mogła ułatwić rozmowę na trudne tematy oraz przybliżyć realia panujące w zakładzie karnym szerszemu gronu odbiorców. Mamy nadzieję, że jest to dopiero początek naszej współpracy i tworzenia większego projektu.

Fotorelacja z realizacji projektu



Il. 1 Pierwsze zajęcia, omówienie planu, fot. Joanna Gajewska



Il. 2 Projektowanie planszy, fot. Joanna Gajewska



Il. 3 Elementy gry: pionki, waluta, karty zwolnienia, fot. Joanna Gajewska



Il. 4 Gra ze wszystkimi elementami, fot. Michał Jędrzejowski



Il. 5 Wystawa w galerii Neon we Wrocławiu, fot. Michał Jędrzejowski

Scenariusz warsztatów

Temat: GRA

1.1. Analiza tematu

Ogromnym atutem gier jest ich relacyjność, co wynika zapewne z potrzeby przebywania w grupie. Interakcja tego rodzaju pozwala na wszechstronny rozwój, a dzięki swej integracyjności posiada walory terapeutyczne. Gra, jak podają słowniki, jest zabawą, ale o jasno ustalonych zasadach. Od innych rozrywek grę odróżnia ścisły zbiór zasad zabawy, a od innych sformalizowanych czynności – jej rozrywkowy charakter. Ze względu na swe zasady gra ćwiczy pamięć, a przy tym wyobraźnię i logiczne myślenie.

1.2. Planowane działania

Naszym zamierzeniem jest to, aby projekt „Gra” dał nam sposobność nawiązania relacji z osadzonymi kobietami i zaprojektowania naszej nowej gry, ale w wersji więziennego *Monopoly*. Gra *Monopoly* posłuży nam jako platforma do zastanowienia się nad różnymi relacjami, np. relacjami w grupie czy relacjami twórczymi, zwłaszcza w odniesieniu do przestrzeni zamkniętej, w jakiej znajdują się osadzone kobiety. Stanie się ona formą rozrywki, ale też posłuży do eksploracji myśli i odczuć; da możliwość symbolicznego przemieszczania się, podróżowania oraz wyznaczania nowych celów. Temat będzie próbą zadania pytania: jak uczestniczki gry widzą grę (pionki, domki, karty)? Będą one mogły wybrać, jak będzie wyglądała ich docelowa plansza. Pokażemy różne warianty graficznych rozwiązań, które posłużą jako inspiracje.

Temat: Instrukcja

2.1. Analiza tematu

Spotkanie będzie się opierać na rozmowie, dzięki której zastanowimy się nad zasadami panującymi w areszcie i jak możemy je wykorzystać w grze.

2.2. Planowane działania

Przeprowadzimy rozmowę o wadach i zaletach zasad panujących w areszcie i zastanowimy się, jak zawrzeć je w grze. Zaprojektujemy karty do gry, dostosowując je do naszej wersji więziennej, a także określimy własną walutę odnoszącą się do systemu nagradzania.

Temat: Miejsce – plansza

3.1. Analiza tematu

Zaczynamy tworzenie gry – *Monopoly*. Będziemy tworzyć plansze zgodnie z wcześniej określonymi zasadami i wytycznymi osadzonych. Głównym tematem jest miejsce, stanowiące pretekst do rozmowy o ulubionych znanych miejscach, ale też tych nieodkrytych. Tworzymy świat gry i jego wizualną formę.

3.2. Planowane działania

Zaprezentujemy *moodboard*, czyli mapę inspiracji z projektami graficznymi różnych gier, pomocną w kontynuacji pracy nad naszą planszą. Wspólnie podejmiemy decyzję, jaki kształt i jaką paletę kolorów będzie miała ostateczna plansza, jaki będzie nasz główny motyw/ temat przewodni metaforycznego miejsca, czy będzie to gra 2D czy 3D. Także zachęcimy uczestniczki do szkicowania w wolnym czasie poza naszymi zajęciami własnych pomysłów na kolejne elementy, które powinny się pojawić na planszy.

Temat: Kim jestem?

4.1. Analiza tematu

Warsztaty są pretekstem do rozmowy o tym, kim jesteśmy, jakie mamy cechy, czym się wyróżniamy i jakie są nasze wady i przyzwyczajenia. W tym celu zajęcia rozpoczną się tematem o ulubionych rzeczach, co może się stać pomocne dla uczestniczek w określeniu siebie w więziennych realiach. Refleksje o nas samych zostałyby symbolicznie oddane w postaci pionków do gry.

4.2. Planowane działania

Celem warsztatu jest stworzenie oryginalnych i indywidualnych pionków do gry. Dzięki różnorodności materiałów, kształtów oraz kolorów każda z uczestniczek jest w stanie dobrać odpowiednią kombinację, by jak najlepiej odzwierciedlić siebie.

Temat: Kim będę?

5.1. Analiza tematu

Pobyt w zakładzie karnym jest jedynie przejściowym etapem w życiu, który kiedyś się skończy. Gra stanowi pretekst do podsumowania swoich dotychczasowych refleksji o odbytym tam czasie, jak i ewentualnych zmian w nadchodzącej przyszłości. Główny temat jest pretekstem do rozmowy o naszych planach i marzeniach po wyjściu z więzienia.

5.2. Planowane działania

Czas na dokończenie wszystkich nieskończonych jeszcze etapów gry.

Temat: 3, 2, 1.... start!

6.1 Analiza tematu

Podsumowanie naszej pracy – pytamy uczestniczki, jak podobały im się warsztaty i taka forma aktywności, wymieniamy się poglądami, co można było lepiej zaplanować. Dopracowujemy szczegóły w związku z planowaną wystawą, będącą najlepszą formą podsumowania, czyli prezentacji gry w szerszym gronie.

6.2. Planowane działania

Tworzymy dokumentację fotograficzną skończonego projektu. Następnie wspólnie rozpoczynamy grę. Do dwóch grup społecznych (studentów i osób osadzonych) dodatkowo zapraszamy do wspólnej rozgrywki trzecią grupę – wychowawców ze służby więziennej.

Joanna Gajewska, Sabina Labud, Maria Owcarz, Agnieszka Szarek

Autorki są studentkami Pracowni Sztuka w działaniu / Terapia społeczna / Rysunek jako komunikat prowadzonej przez prof. dr hab. Jolantę Jastrzęb i dr Agatę Szymanek w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach

Bibliografia

- Florek, S., Piotrowski, P. (2022). Importance of aesthetics in prison space – psychological perspective. W: M. Sefcic i A. Jandric Nisevic (red.), *Arts of freedom. A necessity of Art in Prison. Collection of New Ideas and Practices for Prison Staff, Policymakers, and Public* (s. 25–32). Zagreb: Croatian Association of Fine Artists.
- Piotrowski, P., Florek, S. (2022). Psychological and correctional contexts of art in prison. W: M. Sefcic i A. Jandric Nisevic (red.), *Arts of freedom. A necessity of Art in Prison. Collection of New Ideas and Practices for Prison Staff, Policymakers, and Public* (s. 11-21). Zagreb: Croatian Association of Fine Artists.
- Krasoń, K., Jastrzęb, J. (2023). *Z sobą i o sobie – w poszukiwaniu strategii diagnozy i weryfikacji w działaniu arteterapeutycznym przez sztuki wizualne* (t. 2), (s. 9-26). Katowice: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach.
- Krasoń, K., Hyla, M., Jastrzęb, J. (2022). *Artyfikacja jako strategia aktywizacji twórczej seniorów: Podręcznik*. Katowice: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach.
- Matysek-Imielińska, M. (2016). *Partycypacja czy emancypacja?* W: *Prace Kulturoznawcze*, XX, s. 9-16. Wrocław.

Netografia

- Pilon, M., *Wynalazca Monopoli: Postępowiec, który nie zdał „Start”*. Pobrano z: <https://tiny.pl/8p5rbnxm>.
- Brady, M., *Książka Monopoli*. Pobrano z: <https://tiny.pl/bh0p6xvz>. Pobrano z: https://tiny.pl/8wrp7m_0.