

Gnieźnieńskie Forum Ekspertów Turystyki Kulturowej

Pytanie 109: Jak możliwa jest gra dziedzictwem w turystyce kulturowej?

DOI: <http://dx.doi.org/10.62875/tk.v4i133.1525>

Paweł Plichta

Uniwersytet Jagielloński

<https://orcid.org/0000-0001-6976-9350>

Sebastian Wacęga

Małopolski Instytut Kultury w Krakowie

<https://orcid.org/0000-0002-6165-7546>

Współcześnie coraz częściej w rozmaitych aktywnościach i przedsięwzięciach wprowadza się elementy ludyczne. W ten nurt wpisują się również interesariusze dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego oraz turystyki, w szczególności instytucje kultury, muzea, przewodnicy miejscy, dydaktycy. Wychodząc od modelu $4 \times E = \text{Entertainment, Emotion, Education, Engage}$ [Mikos v. Rohrscheidt 2011] lub $3 \times F = \text{Fun, Friends, Feedback}$ [Kachniewska 2013; 2014], tworzone są produkty mające na celu poszerzenie wiedzy, wzbudzanie zainteresowania [Wacęga 2015; 2019], aktywizację różnych grup wiekowych w lokalne i globalne działania poprzez zabawę, grę, rywalizację.

O tym, że także turystyka traktowana może być jako gra, świadczą gry terenowe, *geocaching*, *live action role-playing*, *questing*, *storytelling* [Żyto 2018; Połucha 2015; Warcholik 2014; Samołyk 2013; Warcholik, Leja 2012], przy czym kluczową rolę pełnią w niej elementy dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego, mogące angażować zarówno przyjezdnych, jak i mieszkańców danego miejsca [por. Sagan 2011].

Mając na uwadze rozwijane także dla potrzeb turystyki kulturowej innowacyjne formy grywalizacji zarówno w rzeczywistości wirtualnej, jak i przestrzeni realnej [Marques i in. 2023; Khan i in. 2020], zapraszamy do dyskusji nad zrealizowanymi przedsięwzięciami wymagającymi obecności i aktywności graczy w kontaktach twarzą w twarz. Jak skutecznie tworzyć, animować i brać udział w turystyce kulturowej z elementami gamifikacji? Jakich błędów uniknąć w poszczególnych fazach tworzenia tego typu oferty dla odbiorców – graczy, którymi są turyści? Jakie pozytywne skutki z gryfikacji można zauważyć z pozycji obserwatorów, pracowników instytucji kultury, operatorów turystyki kulturowej, aktywistów miejskich, mieszkańców, dydaktyków

i akademików? Podsumowując, pytamy zatem: **Jak możliwa jest gra dziedzictwem w turystyce kulturowej?**

Odpowiedzi:

Dr Marcin Gorączko

Politechnika Bydgoska im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich

Wydział Budownictwa, Architektury i Inżynierii Środowiska

ORCID: 0000-0002-8866-6645

W 2023 roku na łamach „Turystyki Kulturowej” ukazały się dwa obszernie artykuły Pana dr Krzysztofa Kołodziejczyka poświęcone dolinie Sázavy w Republice Czeskiej [Kołodziejczyk 2023a-b]. Autor dokonał w nich szczegółowego przeglądu obecnych tu kulturowych atrakcji turystycznych i ocenił ich znaczenie dla rozwoju różnych form turystyki kulturowej. W kontekście podjętej na forum dyskusji warto wspomnieć o jeszcze jednym, moim zdaniem, bardzo istotnym wątku, który w przywołanych pracach został pominięty. W mojej ocenie stanowić on może jedną z głównych przyczyn eksploracji części tego regionu a dla niektórych osób pierwszym samodzielnie podejmowanym kontaktem z turystyką motywowaną kulturowo.

W 2018 roku została wydana fabularna gra komputerowa *Kingdom Come: Deliverance* opracowana przez czeską firmę Warhorse Studios. Akcja gry toczy się w średniowiecznym Królestwie Czech, w 1403 roku, za czasów króla Wacława IV (1361-1419). Pomijając samą fabułę, gracz z osobistej perspektywy jej bohatera wkracza w wirtualny świat stworzony na bazie istniejących do dziś miejscowości, takich jak Rataje nad Sázavou, Užice, Mehojedy, Ledecsko, Samopše, Stříbrná Skalice i Sázava oraz konkretnych obiektów historycznych, jak np. zamek w Talmberku czy klasztor benedyktynów w Sázavie. Łącznie rozgrywka odbywa się na obszarze o powierzchni około 16 km², którego oś stanowi rzeka Sázava, swobodnie eksplorowanym, bo utrzymanym w konwencji open-world.

Już w pierwszym kontakcie z tym wydawnictwem widać wyraźnie, że kwestia dbałości o wiarygodne odtworzenie średniowiecznych realiów była dla twórców absolutnie priorytetowa. Dotyczy to przede wszystkim architektury, uzbrojenia, ubiorów, przedmiotów codziennego użytku, zwyczajów funkcjonujących wśród różnych ówczesnych grup społecznych i relacjach pomiędzy nimi. Projekt na różnych etapach rozwojowych był konsultowany przez archeologów, historyków, architektów i muzealników [Goroff 2018; Webster 2018; Bostal 2019; Neumann 2019; Wright

2020; Majewski 2022]. Dzięki temu gracz ma np. możliwość przemieszczania się na terenie zamku, którego relikty dziś dostępne są tylko częściowo ze względu na występowanie prywatnych zabudowań mieszkalnych w ich obrębie. Może przysłuchiwać się modłom zakonników w gotyckim wnętrzu klasztoru, który w kolejnych wiekach podlegał kilkukrotnym przebudowom, lub przeszukiwać chłopskie chaty, o wyglądzie których możemy sądzić jedynie na podstawie badań archeologicznych. Oczywiście konsekwencją zasymulowania wysokiego stopnia autentyzmu jest kwalifikacja wiekowa dla tego produktu, oceniona według PEGI na 18+. Można mieć pewne wątpliwości co do tak surowej oceny, biorąc np. pod uwagę, kto tak naprawdę głównie uczestniczy w zwiedzaniu zainscenizowanych niemal na każdym zamku sal tortur, za zgodą rodziców i muzealników. Faktem jednak jest, że ze względu na sceny przemocy, język daleki od literackiego, jakim często posługują się postacie w grze, ale też złożoność samej fabuły uwikłanej w różnorodne relacje międzyludzkie i historyczne nawiązania, nie jest to produkt skierowany do dzieci.

Fakt pominięcia w przywołanych na początku mojej wypowiedzi publikacjach, potencjału gry *Kingdom Come: Deliverance* w działaniach na rzecz rozwoju turystyki kulturowej w rejonie doliny Sázavy jest więc pewnym zaskoczeniem. Warto w tym miejscu wspomnieć, że do listopada 2024 roku na całym świecie sprzedano ponad 8 milionów egzemplarzy tej gry! Trudno wyobrazić sobie możliwość jeszcze bardziej szeroko zakrojonej kampanii promocyjnej tego – raczej mało znanego wcześniej w kontekście turystycznym – obszaru. Z drugiej jednak strony, krąg jej odbiorców stanowi z różnych względów dość hermetyczne środowisko, niekoniecznie zwracające większą uwagę badaczy i decydentów nie mających na co dzień styczności z tego typu rozrywką. A do takich jak się wydaje należą również zarządzający turystyką w opisywanym rejonie Czech, co jednak uważam za niezrozumiałe.

Moja wizyta w dolinie Sázavy motywowana chęcią znalezienia się w miejscach poznanych wcześniej jedynie w świecie wirtualnym miała miejsce w sierpniu 2022 roku. Nie wiem jak to wygląda obecnie, ale wówczas próżno było szukać oficjalnych informacji czy nawiązań do tej tematyki na miejscu, w dolinie Sázavy, w postaci tablic informacyjnych, folderów, znaków, czegokolwiek. Była to więc raczej wędrówka „na własną rękę”, oparta na zapisanych w pamięci lokacjach z gry oraz porównywaniu wizji jej twórców z istniejącym w rzeczywistości źródłem inspiracji. Co ciekawe, na tym bardzo wirtualnym szlaku, którym bohater gry podążał konno lub pieszo, spotkałem kilku innych turystów, którzy przybyli tu dokładnie w tym samym celu co ja.

Z całą więc pewnością dobrze wykonane gry (w tym przypadku komputerowe) osadzone w bliższej lub dalszej przeszłości, podobnie jak np. filmy czy książki, mogą zachęcać do podejmowania wypraw turystycznych do zobrazowanych w nich rejonów, miejsc czy obiektów. Oznacza to, że mogą one już mieć całkiem spore znaczenie w popularyzacji i ochronie dziedzictwa kulturowego oraz rozwoju turystyki. Ustalenie, jakie jest ono faktycznie, wymaga dalszego rozpoznania i pogłębionych badań.

Już od lutego 2025 roku w działaniach tych rola destynacji na terenie Republiki Czeskiej jeszcze bardziej wzrośnie. Wówczas to zaplanowano wydanie gry *Kingdom Come: Deliverance II*. Pod względem fabuły stanowić ma ona bezpośrednią kontynuację pierwszej części, a główny bohater nadal będzie się zmagał z sojusznikami cesarza Zygmunta Luksemburskiego (1368-1437). Akcja będzie toczyć się na dwukrotnie większym obszarze, odwzorującym średniowieczne realia Czeskiego Raju oraz miasta Kutná Hora i jego okolic. W późnym średniowieczu Kutná Hora (w grze występuje pod swoją niemiecką nazwą Kuttenberg) była drugim co do wielkości miastem w Czechach i jednym z najbogatszych ośrodków gospodarczych w kraju. Z jednej strony stawia to nowe i większe niż wcześniej wymagania przed twórcami gry, z drugiej obiecuje jeszcze bardziej sugestywne wrażenia u odbiorcy, co może skłonić go do odwiedzenia nowych miejsc, ale tym razem naprawdę.

Wojciech „WRS” Sieroń

Nauczyciel, popularyzator nowoczesnych gier planszowych, nie tylko w ropczyckim klubie. Organizator i sędzia różnorodnych turniejów gier planszowych (w tym ogólnopolskich i międzynarodowych). Recenzent, deweloper, redaktor instrukcji, a także członek kapituły Planszowej Gry Roku. Aktywny w środowisku od ponad 15 lat.

Wśród rozważanych propozycji grania dziedzictwem kulturowym pojawia się segment szeroko rozumianych gier planszowych, łącznie z karcianymi. Mam zasadnicze wątpliwości, czy w tym segmencie może być to łatwe, możliwe i udane.

Nowoczesne gry planszowe od ponad 20 lat rozwijają się niezwykle dynamicznie. W Polsce i na świecie działa wiele wydawnictw, które proponują co roku tysiące nowych tytułów. Autorzy wykorzystują sprawdzone rozwiązania mechaniczne, ale też wymyślają nowe, do których – zależnie od trendów – dopasowują tematykę. I tak na rynku dostępne stają się gry o różnorodnym stopniu złożoności i trudności, niemal dowolnej tematyce, adresowane do prawie każdego grona potencjalnych odbiorców.

To wprowadzenie jest ważne, aby mieć świadomość, że rynek gier planszowych jest dojrzały. Etap pionierskich poszukiwań, eksploracji nieznanych możliwości już dawno za nami. Granie dziedzictwem kulturowym zakłada, jak ja to rozumiem, wykorzystanie w tematyce gry, w jej kluczowych aspektach, komponentach właśnie owego dziedzictwa. Czy są zatem takie gry na rynku? Owszem. Czy to są dobre gry? Niekoniecznie.

Pewne mechaniki – quiz, rozpoznawanie obrazów, symboli, portretów – zostały z powodzeniem wykorzystane w grach tematycznie związanych z wybranymi regionami, okresami historycznymi, czy postaciami, i to są przykłady udanych rozwiązań. Jednak ich formuła jest rozpoznana i powielanie będzie, być może, odbierane jako wtórne. Przykładami mogą być: *TimeLine Polska*, seria *ZnajZnak*, *Poznaj Ropczyce* i inne.

Można wskazać także tytuły, które obiecują graczom skoncentrowanie się na wybranym mieście, postaci, okresie historycznym (*Findorff*, *In the Footsteps of Marie Curie*, *Imperial Steam*, *Ta Ziemia* i inne). Właśnie podkreślić należy, że **obiecują**. Okazuje się, że podstawą dobrej gry planszowej jest dobra mechanika, czyli to jakie decyzje gracze mogą podjąć (im szersza ich paleta, tym lepiej), jakie działania są możliwe do wykonania oraz w jakim stopniu mogą rywalizować albo współpracować. Oczywiście większość autorów, tworząc grę, ma na myśli określoną jej tematykę. To po prostu ułatwia proces twórczy. Jednak nie tak rzadko się zdarza, że autor zmienia jednak tematykę gry pod wpływem analizy rynku (trendy, o których wspomniałem wyżej) albo wymagań wydawcy, który wszak jest zainteresowany sukcesem komercyjnym danej gry.

Zabrzmi to jak truizm, ale gra o poznawaniu tajemnic sandomierskich podziemi zainteresuje mniejszą liczbę odbiorców niż ta o fantastycznych lochach czy wręcz o krasnoludzkich tunelach w Morii. Niemal w każdym przypadku, gdy autor stara się „nagiąć” mechanikę gry, aby oddać specyfikę danego wydarzenia z naszej rzeczywistości, oznacza to tworzenie wyjątków od eleganckich zasad czy łamanie płynności rozgrywki.

Nowoczesna gra planszowa po fazie projektu przechodzi wieloetapowy proces testowania. Zarówno samej mechaniki, jak i ergonomii komponentów oraz przejrzystości instrukcji. Bardzo często, jeśli projekt jest obiecujący, do akcji wkraczają developerzy – specjaliści od usuwania z gry zbędnych jej części i ulepszania jej z myślą o graczach, którzy za nią zapłacą.

Miałem możliwość zapoznania się z wieloma grami planszowymi, które chciały grać dziedzictwem. Niestety, z przyczyn zasadniczych, były to słabe gry. Skupienie się na dziedzictwie kulturowym, ograniczony czas na realizację projektu, niska świadomość poziomu rozwoju nowoczesnych gier planszowych, to wszystko skutkuje wydawaniem produktów, które po pierwszej próbie rozgrywki trafiają na zakurzoną półkę.

Gra planszowa to przedmiot użytkowy. Powinna być dobrej albo wysokiej jakości, aby zachęcać do ponownego wspólnego grania. Jeśli słabą mechanicznie grę połączymy z ważnym dla nas tematem, to wywołamy zniechęcenie i rozczarowanie, czyli zamiast promować pograżymy ważne dla nas dziedzictwo.

Warto mieć to na względzie w czasach, gdy ogromna podaż dobrych i świetnych gier planszowych budzi u niektórych osób przekonanie, że stworzenie kolejnej to chyba całkiem prosta i szybka robota. Otóż nie.

Adam Kałucki

Agencja marketingowa Locativo

Planszówka, która odkrywa historię Sieradza

Kto wie, że Ary Sternfeld (1905-1980) – jeden z pionierów kosmonautyki, któremu astronauta nadali tytuł nawigatora kosmicznych tras, oraz Antoni Cierplikowski (1884-1976) – „król fryzjerów, fryzjer królów”, o którym mówiono, że na równi z Coco Chanel (1883-1971) stworzył kobietę współczesną, urodzili się w Sieradzu? Zapewne nawet nie wszyscy mieszkańcy tego miasta mają tego świadomość. W uprzywilejowanym gronie znajdują się natomiast osoby, które zetknęły się z grą planszową *Źródło*, zaprojektowaną i wyprodukowaną 10 lat temu przez moją agencję na zlecenie Urzędu Miasta Sieradza.

Jeden z jej recenzentów, Tomasz „Jose” Waldowski, napisał, że „Gra ma nas zachęcić do odwiedzenia Sieradza i zapoznania się z jego historią. Patrząc na to z tej perspektywy, to gra w 100% spełnia swoją rolę. Z punktu widzenia historyka bardzo to doceniam” [Waldowski 2014]. Inni znawcy gier planszowych docenili w *Źródle* jego nastrojową, dopracowaną w każdym szczególe szatę graficzną. Zwrócili również uwagę na wysoki poziom współpracy, interakcji pomiędzy graczami oraz regrywalność, wynikającą z możliwości wcielania się w różne postaci oraz z wielu wariantów ułożenia planszy.

Źródło pokazuje, że dziedzictwo można interpretować w sposób kreatywny i przystępny. Połączenie elementów historii, lokalnych bohaterów i odrobiny fantazji sprawiło, że gra nie tylko dostarcza rozrywki, ale również inspirowała do dalszego zgłębiania wiedzy o danym mieście.

Gra powstała w ramach projektu współfinansowanego z funduszy Unii Europejskiej o dosyć egzotycznej nazwie „Od elekcji królów Polski do epoki Internetu – sieradzka starówka historycznym i kulturowym dziedzictwem regionu”. Fakt, że dofinansowanie przeznaczone na promocję projektu nie zostało przeznaczone na kubki reklamowe, smycze czy tablice informacyjne, lecz na grę planszową, był zbiegiem okoliczności. W tamtym czasie w sieradzkim magistracie pracował miłośnik i znawca tego typu aktywności, który przekonał swoich przełożonych do takiego sposobu wydania środków na promocję rewitalizacji centrum miasta.

Niestety, w budżecie zabrakło pieniędzy na promocję samej gry, a co gorsza, jej egzemplarze musiały być rozdawane za darmo – jak w każdym tego typu projekcie unijnym. Nakład rozszedł się błyskawicznie, a nie przewidziano wznowienia gry.

Jaki jest morał z tej opowieści? Osadzajmy tego typu przedsięwzięcia w szerszym planie na promocję miejsca bądź regionu, gwarantując środki na jego wdrożenie i późniejszą promocję. Osiągnięcie efektów marketingowych wymaga konsekwencji.

Anna Sarlej

Przewodniczka miejska po Krakowie, animatorka, trenerka „Chłopskiej Szkoły Biznesu”

W małopolskim Andrychowie przy ul. Krakowskiej mieści się prowadzona przez Towarzystwo Miłośników Andrychowa (TMA) – Izba Regionalna Ziemi Andrychowskiej, do której przyjeżdżający w te rejony turysta może skierować swoje kroki celem poznania miasta. Miejskowa nauczycielka historii może zabrać swoją klasę w ramach „lekcji w terenie”, a lokalna rodzina z dziećmi wybrać się na niedzielny spacer. Przejdą przez pięć sal wystawienniczych, zobaczą prezentowane eksponaty, przeczytają plansze informacyjne z opisami, a ci bardziej gorliwi może nawet zadadzą kilka dodatkowych pytań pani Marii – kustoszce Izby, na które ta z ogromną pasją i uśmiechem na twarzy odpowie. Mniej gorliwi i mniej zainteresowani rzucą pobieżnie okiem na eksponaty i wrócą do skrolowania swoich smartfonów.

Jednak w pokazywaniu historii Andrychowa, zarówno jego mieszkańcom, jak i turystom możliwe jest pójście o krok dalej, zrobienie czegoś ekscytującego, wciągającego, „dotykalnego”, z elementem rywalizacji... Jest możliwe zagranie

dziedzictwem tego miasta. I to właśnie zrobili pracownicy Małopolskiego Instytutu Kultury w ramach projektu Muzeobranie, w którym Izba Regionalna Ziemi Andrychowskiej brała udział. Przyjechali, obejrzeni, „pogrzebali” w dokumentach, wybrali wątek, który ich najbardziej zaniepokoił i w ścisłej współpracy z Towarzystwem Miłośników Andrychowa wymyślili grę.

Gry niepodobna zrobić o wszystkim, o całej historii danego miejsca. Do gry trzeba wybrać jakiś jeden konkretny wątek, w oparciu o który buduje się jej fabułę. W przypadku gry *Chłopska Szkoła Biznesu* (CSB) tym wątkiem uczyniono potężny ośrodek tkacki, jaki istniał w Andrychowie w XVIII wieku, na długo przed nadaniem mu praw miejskich. Co więcej, andrychowscy chłopci-rzemieślnicy handlujący płótnem utrzymywali kontakty handlowe na ogromną międzynarodową skalę: od Barcelony aż po Moskwę. Taki stan rzeczy wyrażało powiedzenie: „Nasz Andrychów chociaż lichy, przyodziewa świat w drelichy”.

Zaczynało się skromnie: od ziaren fasolki i biurowych spinaczy, które zastępowały walutę gry, czyli złote górskie oraz drukowanych na zwykłej biurowej drukarce kartach postaci czy kartach wypraw handlowych. Dopiero z czasem dopracowano ciekawą, kolorową grafikę wykonaną przez profesjonalistę z użyciem archiwalnych zdjęć udostępnionych przez TMA. Pudełko mieści wszystkie elementy gry, rzemyki, na których gracze wieszają na szyi swoje karty postaci: tkaczy, kowali i piekarzy. Jednak nie o rzemyki czy pudełko tu chodzi, ale o pomysł, koncepcję, mechanizm gry i fascynującą opowieść o danym miejscu, którą dzięki grze można opowiedzieć.

Chłopska Szkoła Biznesu to gra symulacyjna, ekonomiczna, z historią XVIII-wiecznego Andrychowa w tle, przeznaczona dla dużych grup od 12 do 30 osób, w której gracze wcielają się w chłopów-rzemieślników, wspomnianych tkaczy, kowali i piekarzy. Wytwarzają oni swoje towary zgodnie z posiadanymi przez siebie zasobami, handlują nimi na pełnym zgiełku i emocji andrychowskim jarmarku i wyruszają w trwające czasem wiele tygodni wyprawy handlowe do odległych miast. Dalekie podróże stanowiły nadzieję na duży zarobek, ale były też obarczone potężnym ryzykiem. Liczono się bowiem nawet z tym, że do Andrychowa się już nigdy nie powróci, bo przecież nigdy nie wiadomo, co się po drodze wydarzy, a wiele wypadków się wówczas na drogach zdarzało.

Kto w tej grze wygrywa? To akurat bardzo proste: ten, kto zarobi najwięcej złotych górskich. Tyle tylko, że w CSB nie sama wygrana jest najważniejsza. W grze chodzi też, a może przede wszystkim, o inne rzeczy: wyzwalanie wielkich emocji (entuzjizm, jeśli

udało nam się dobrze zarobić; wściekłość, gdy wyprawa handlowa się nie powiodła i zamiast zarobić – straciliśmy), integrację uczestników rozgrywki (bo czy istnieje lepszy pretekst, aby zagadać do innego gracza niż chęć kupienia od niego chleba, wozu, płótna albo założenia z nim spółki handlowej czyli kolegacji), obserwację zachowań i postaw graczy robioną przez tych, którzy bezpośrednio w grze nie uczestniczą (kto w grze jest liderem, a kto outsiderem; kto działa indywidualnie, a kto woli spółki, kto woli zachowawczo, a kto ryzykuje; kto bardziej a kto mniej asertywny, kto inicjuje a kto się wycofuje), symulację zjawisk ekonomicznych (takich jak popyt, podaż, wydajność produkcji, inflacja, kształtowanie się ceny, ryzyko ekonomiczne, koszt produkcji) oraz o „namacalne” opowiedzenie fragmentu nieprzeciętnej historii Andrychowa, której rozemocjonowani gracze prędko nie zapomną.

Mimo że pierwsze rozgrywki CSB odbyły się, nie gdzie indziej tylko w Andrychowie, to jednak gra bardzo szybko powędrowała „w świat”. Nie dotarła może aż do Barcelony, czy Moskwy, tak jak docierali andrychowscy drelicharze w XVIII wieku, ale na pewno szturmem podbiła Polskę, a i we Lwowie czy Neapolu o niej usłyszano.

Na przestrzeni pięciu lat współpracy z Małopolskim Instytutem Kultury przeprowadziłam kilkaset warsztatów z wykorzystaniem CSB dla różnych grup wiekowych i zawodowych: uczniów, studentów, nauczycieli, doradców zawodowych, dyrektorów instytucji kultury, pracowników urzędów pracy, pracowników Ochotniczych Hufców Pracy i wielu innych. W pierwotnym założeniu gra była przeznaczona dla uczniów gimnazjów i szkół średnich do promowania Izby – podmiotu działalności w obszarze dziedzictwa kulturowego, szybko okazało się jednak, że ma dużo większy potencjał i stanowi znakomite narzędzie do pracy, np. dla doradców zawodowych czy pracowników działów HR w procesie rekrutacji, nadaje się zarówno dla nauczycieli historii, ekonomii, wychowawców do prowadzenia godzin wychowawczych, jak i w trakcie imprez firmowych do integracji pracowników czy różnorodnych eventów w celach rozrywkowych.

Każda rozgrywka CSB była poprzedzana obszernym wprowadzeniem historycznym o tym, jak to chłopci pańszczyźniani z Andrychowa stali się rzemieślnikami, o tym, jak mimo że byli niepiśmienni, stworzyli własny system znaków do prowadzenia rachunkowości, nie gdzie indziej tylko na belkach swoich domów, na których nożykami wycinali własne znaki będące odpowiednikami cyfr arabskich i o tym jak innowacyjna i wyprzedzająca swoją epokę postawa jednej rodziny –

Czernych Szwarzenbergów, właścicieli miasta, pozytywnie wpłynęła na jego dalsze losy, a także o tym, dlaczego w XIX wieku ten tętniący życiem ośrodek upadł a ogólnoeuropejska sieć handlowa skurczyła się tylko do Lwowa.

Z gry skorzystały lokalne, andrychowskie instytucje, takie jak TMA czy Urząd Miejski w celach edukacyjnych, promocyjnych oraz rozrywkowych podczas wielorakich wydarzeń kulturalnych w Andrychowie i okolicy, ale także doradcy zawodowi, pedagodzy szkolni, nauczyciele, harcerze, pracownicy Ochotniczych Hufców Pracy, pracownicy działów HR, headhunterzy, wykładowcy akademicy. Sama gra z opowieścią o dziedzictwie kulturowym Andrychowa wyszła daleko poza samo miasto, ponieważ grano w nią w całej Polsce, a niektóre instytucje organizowały nawet turnieje przyciągające setki uczestników. Po każdej rozgrywce w sali aż kipiało od emocji, a uczestnicy potrzebowali kilkuminutowej przerwy, aby się uspokoić. Ale każdy gracz szybko się uczył, że bez względu na to, jakie decyzje biznesowe podejmuje, niezależnie do tego, czy działa sam, czy w spółce, musi myśleć, bo każdy ruch, każda nawet najmniejsza decyzja ma swoje konsekwencje, z którymi później trzeba się zmierzyć.

Zagranie dziedzictwem kulturowym jest możliwe w odniesieniu do każdego miejsca, miasta, miasteczka, wsi, regionu, budynku, obiektu, ponieważ każde takie miejsce ma swoją historię, z której można wybrać ciekawy wątek i na nim zbudować narrację gry. *Chłopska Szkoła Biznesu* jest najlepszym tego przykładem, jak wielu różnym grupom takie „granie” dziedzictwem może przynieść korzyści. Dowodzi ona też, jak gra oparta na dziedzictwie kulturowym danego miejsca może znakomicie to miejsce promować, nawet daleko poza jego granicami.

Maria Pytel-Skrzypiec

Maria Przybyłowicz

Animatorki gry „Chłopska Szkoła Biznesu” z Izby Regionalnej Ziemi

Andrychowskiej, Towarzystwo Miłośników Andrychowa

Do Izby Regionalnej Ziemi Andrychowskiej, która należy do Towarzystwa Miłośników Andrychowa, przyjechali „chłopcy z Krakowa”. Tak określiliśmy młodych pracowników Małopolskiego Instytutu Kultury: Sebastiana Waciegę i Piotra Idziaka. Z entuzjazmem rozglądali się po salach wystawowych i zadawali pytania: „Czym zasłynął Andrychów? Jakie rzemiosło dominowało? Ilu ten teren zamieszkiwało tkaczy, kowali i stelmachów?” itp. Nasze odpowiedzi poszerzały wiedzę przybyłych. Wiele godzin poświęcili też na oglądanie eksponatów.

Bazą wyjściową do ciekawych, przyszłych działań w Izbie stała się publikacja prof. Mariusza Kulczykowskiego (1932-2018) *Andrychowski ośrodek płócienniczy w XVIII i XIX wieku* [1972]. Można się z niej dowiedzieć wiele na temat tradycji lnianego tkactwa chłopskiego, historii cechów we wsi Andrychów przed lokacją miasta w 1767 roku.

Kupcy – chłopci z andrychowszczyzny, pierwsi przedstawiciele stanu kupieckiego, handlowali drelichami (płótnami lnianymi). Odznaczali się oni przedsiębiorczością, inicjatywą i umiejętnościami handlowymi. Choć z reguły byli analfabetami, mieli jednak szeroką wiedzę o świecie i niejeden z nich władał jakimś językiem obcym. Od nazwy płótna powstała nazwa „drelicharz”. Właściciele „dominium andrychowskiego”, począwszy od Franciszka (ok. 1692-1764) i Stanisława (1673-1720) Czernych, za brzęczącą monetę, dali swoim poddanym chłopom swobodę tworzenia spółek handlowych zwanych kolegacjami. Podróże kupieckie odbywały się prawie po całej ówczesnej Europie aż po Azję Mniejszą. Należy podkreślić, że swój towar wieźli na wozie, bryce andrychowskiej, wykonanej przez tutejszych rzemieślników.

Wykorzystując dzieje drelicharzy, Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Towarzystwem Miłośników Andrychowa realizował różne działania edukacyjne (np. Muzeobranie w latach 2007-2009) oraz zajęcia pozalekcyjne dla dzieci i młodzieży szkolnej, przypominające lokalne tradycje rzemiosł i przedsiębiorczości. Dla osób dorosłych prowadzone były szkolenia, seminaria warsztaty, konsultacje i konferencje.

Imprezami o nazwie Muzeobranie zainaugurowano cykl warsztatów dla różnych grup wiekowych: tkackie – „Jak to ze lnem było”, garncarskie – „Cudeńka z gliny”, poznawanie rzemiosł i tradycyjnych zawodów: kowala – „Ginące rzemiosła”, kołodzieja i rymarza – „Od rzemyka do konika”, piekarza – „Od ziarenka do bochenka” oraz „ABC chleba”. Uczestnicy spotkań na początku mogli zapoznać się z oryginalnymi narzędziami każdego z rzemiosł. Następnie próbowali wykonywać czynności inspirowane zdobytą wiedzą. Tkali na małych krosnach, z masy solnej formowali przedmioty takie jak: podkowy, obręcze, koła wozów drewnianych, z ciasta chlebowego wypiekali podpłomyki w piecu węglowym, znajdującym się w sali Izby. Inną formą był teatrzyk lalkowy, zorganizowany we współpracy z Andrychowskim Hufcem Związku Harcerstwa Polskiego. Postacią główną stał się podróżujący drelicharz, handlujący płótnami produkowanymi przez rodzimych tkaczy w myśl przysłówki „Nasz Andrychów chociaż liche przyodziewa świat w drelichy”. Widzowie poznawali też

innych rzemieślników, dzięki którym ten handel mógł się odbywać, czyli przedsiębiorców tamtych czasów.

Planszowa gra ekonomiczna *Chłopska Szkoła Biznesu* umożliwia graczom wcielenie się w drelicharzy, kowali i piekarzy. Powstała ona w 2010 roku i została opracowana przez Małopolski Instytut Kultury w Krakowie. Stanowi „nowatorskie narzędzie służące do edukacji ekonomicznej, historycznej i przedsiębiorczości, opartej na dziedzictwie kulturowym Małopolski”. Przeznaczona jest dla dużej grupy graczy (12-30 osób), czas rozgrywki jest krótki. Małopolski Instytut Kultury oraz Towarzystwo Miłośników Andrychowa wraz z nauczycielami Gminy Andrychów organizował turnieje dla uczniów z różnych stron Polski [CSB 2024].

Obecnie eksponaty Izby Regionalnej Ziemi Andrychowskiej, która mieściła się w zabytkowym Pałacu Bobrowskich, zostały umieszczone w magazynach. Sale przygotowywane są do planowanego remontu. Gra ze swoją wspaniałą szatą graficzną mogłaby przenieść w odległe czasy. Są różne pomysły, np. animatorzy ośrodków wczasowych, przeprowadzając wesołe rozgrywki zapoznają z lokalną historią grupy turystów. Mamy nadzieję, że znajdą się osoby, które zainteresuje historia niezwykłego biznesmena Drelicharza z Andrychowa i zechcą zagrać w *Chłopską Szkołę Biznesu*.

Respondentka

Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie

Gra *Chłopska Szkoła Biznesu* od 2024 roku jest wykorzystywana przez Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie (ROPS) jako narzędzie edukacyjne adresowane głównie do młodych ludzi, uczniów szkół średnich oraz studentów wyższych uczelni.

ROPS corocznie organizuje rozgrywki gry w małopolskich szkołach średnich. Gra jest wspomagana nakładką „ekonomia społeczna” co ułatwia przekazanie wiedzy na temat przedsiębiorczości społecznej. Uczniowie rywalizują ze sobą w swoich szkołach, a zwycięzcy poszczególnych rozgrywek biorą udział w wielkim finale, który odbywa się w Krakowie. Gracze wcielający się w role piekarza, tkacza i kowala prowadzą działalność gospodarczą, produkują towary, wyruszają na wyprawy handlowe, pomnażając kapitał. Dodatkowo prowadzą działalność społeczną, wspierając różnorodne organizacje społeczne. Z naszych obserwacji wynika, że taka forma prowadzenia zajęć w szkołach jest przystępna dla młodych ludzi. Uruchamiana jest w nich „żyłka” przedsiębiorczości i rywalizacji.

Podobne rozgrywki przeprowadzamy na uczelniach wyższych w Małopolsce, edukując studentów w obszarze ekonomii społecznej, pokazując im, że jest ona alternatywą dla tradycyjnego rynku pracy, na który za chwilę wkroczą.

Gra sprawdza się także wśród osób dorosłych, szczególnie przedstawicieli biznesu tradycyjnego. Dzięki grze edukacyjnej dowiadują się o istnieniu przedsiębiorstw społecznych i możliwościach współpracy z biznesem społecznym.

Respondentka

Animatorka, trenerka gier w instytucji odpowiedzialnej za koordynację rozwoju ekonomii społecznej

Chłopska Szkoła Biznesu oraz inna jej odmiana czyli *Szkoła biznesu społecznego* od kilkunastu lat służą nam do edukowania młodzieży na temat przedsiębiorczości, a także przedsiębiorczości społecznej. Na podstawie tych dwóch gier prowadzimy cykl edukacyjny na temat ekonomii społecznej wśród uczniów szkół średnich. Ponieważ ekonomia społeczna jest pojęciem trudnym do wytłumaczenia, mało intuicyjnym, a definiowanie jej często sprowadza się często do zasady *ignotum per ignotum*, postanowiliśmy edukować z użyciem gry planszowej, wykorzystując chęć i potrzebę rywalizacji wśród młodych ludzi. Wykorzystujemy też radość, jaką daje im nauka poprzez ruch i zabawę, a także potrzebę kooperacji, negocjacji, orientacji w zasadach obowiązujących podczas gry oraz we własnej grupie społecznej.

Aby wytłumaczyć, czym jest ekonomia społeczna, używamy najpierw klasycznej rozgrywki czyli *Chłopską Szkołę Biznesu*, a po przerwie wykorzystujemy grę bazującą na jej „silniku”. Druga rozgrywka stanowi nakładkę pozwalającą na inwestowanie w dobra społeczne, np. na rzecz społeczności lokalnej, w kulturę i sztukę, bezpieczeństwo czy usługi dla mieszkańców. Chodzi w niej o to, aby zachować równowagę pomiędzy zorientowaniem na zysk ekonomiczny a możliwymi zyskami społecznymi.

Po tych dwóch rozgrywkach w bardzo łatwy sposób możemy wytłumaczyć młodym ludziom różnice pomiędzy klasycznym przedsiębiorstwem a przedsiębiorstwem społecznym, które właśnie, co do zasady, orientuje się na realizację celów społecznych. Gra jest doskonałym sposobem na zrozumienie i przetrenowanie „na żywo” dylematów gnębiących młodego przedsiębiorcę społecznego.

Respondentka

Animatorka społeczno-kulturowa

Jestem przedstawicielką sektora kultury, a na co dzień zajmuję się edukacją kulturową. Jestem też animatorką, edukatorką, dydaktykiem, trenerką umiejętności społecznych i kreatywności. Pracuję z dorosłymi, dziećmi i młodzieżą. W swojej pracy często wykorzystuję gry oraz inne narzędzia grywalizacji. W tych perspektywach mogę odnieść się do skuteczności gier jako narzędzia edukacyjnego w pracy z dorosłymi i młodzieżą. Jestem entuzjastką tego typu narzędzi, a największe korzyści widzę w angażowaniu emocji, które – szczególnie u osób młodszych – są niezwykle ważne dla procesu uczenia się. Zaryzykowałabym wręcz tezę, że – u dzieci – warunkują go.

Gra poprzez zastosowanie różnych mechanizmów, dobrze opisanych chociażby przez Pawła Tkaczyka w książce *Grywalizacja* [2013], ma możliwość wykorzystania rozmaitych stymulatorów emocji i motywacji: są to np. rywalizacja, wyzwania, questy, poziomy gry, możliwości interakcji z innymi graczami, fabuła, imersja, itd. Powodowani emocjami gracze angażują się w rozgrywkę, wchodząc głęboko w jej świat, co otwiera edukacyjne szanse:

- na pokazanie „od środka” zasad rządzących jakimś wycinkiem świata, być może to jest potencjalna szczególna korzyść dla turystyki kulturowej,
- na popełnienie błędów i odczucie ich bezpośrednich konsekwencji,
- na rozwijanie empatii poprzez zobaczenie odmiennych perspektyw,
- na promowanie pewnych postaw bądź przeciwnie – wykorzenianie niepożądanych nawyków, czy zachowań,
- na pobudzenie ciekawości poznawczej, itd.

Z kolei po rozgrywce, kiedy emocje już opadną, gracze, wychodząc z immersji, mają do dyspozycji świeżą pamięć tego, co sprawdziło się bądź nie jako strategia gry. Analizując te strategie, mogą wyciągać wnioski na przyszłość, przydatne również poza kontekstem gry. Przykładem są tu gry zespołowe, w których istotny jest element współpracy, czy komunikacji pomiędzy uczestnikami. Można zaryzykować tezę, że im więcej pójdzie nie tak, tym lepiej – bo tym więcej wniosków można wyciągnąć na przyszłość. W tym sensie gra jest również wygodnym narzędziem dla prowadzących – z reguły, poza momentem wprowadzenia zasad, gra toczy się sama, nie wymaga większych interwencji, a po jej zakończeniu, uczestnicy z łatwością, w sposób niewymuszony rozpoczynają rozmowę o strategiach i wnioskach, dzięki czemu cele szkoleniowe, czy też dydaktyczne łatwo jest zrealizować.

Przenosząc wszystkie te korzyści na obszar dziedzictwa, mogę wskazać, że dzięki grze umożliwia się graczom wejście w relację emocjonalną z wybranym elementem dziedzictwa. Można dość szczegółowo pokazać ją, korzystając z perspektywy „od środka”. Można uwrażliwić odbiorców na wybrane zagadnienia, czy problemy, np. danego obszaru, czy epoki. Można liczyć na lepsze zapamiętanie i zrozumienie faktów, ale również pobudzić ciekawość do dalszego zgłębiania tematu. Można wreszcie, dzięki rozgrywce rozpocząć dyskusję, sesję rozwiązywania problemów, czy kształtować pewne pożądanie postawy.

Piotr Knaś

*Małopolski Instytut Kultury w Krakowie
Animator i analityk kultury*

Z mojej perspektywy gry stanowią bardzo dobre „środowisko” do tworzenia sytuacji „zaangażowania”. Obecnie bardzo mocno utrudnione są wszelkie działania edukacyjne, animacyjne, dialogowe, dyskusyjne w związku z brakiem zaangażowania, rozproszeniem uwagi, nadmiarem różnego typu bodźców. W związku z tym bardzo trudno stworzyć sytuacje „obecności” i „zaangażowania”. Gry polegają na całościowym zagarnięciu uwagi graczy i wejściu w ich środowisko całościowo. Dla mnie to okazja do dobrych działań związanych z edukacją, prowadzeniem badań społecznych, konsultacji z partycypacją uczestników.

Dla młodych osób gry stanowią ich naturalny kod kulturowy, w którym dobrze się czują, zatem można z ich wykorzystaniem konstruować przyjazną przestrzeń na różnorodne działania, w tym te dotyczące dziedzictwa kulturowego. Z tej perspektywy np. gra *Hamernia* [2024] pomaga mi w wyjaśnieniu, czym jest rozwój lokalny, zarządzanie usługami publicznymi, jakie znaczenie ma i jaką rolę odgrywa kultura w budowaniu społeczeństwa obywatelskiego i poszerzaniu kompetencji społecznych. Nie muszę o tym opowiadać, ponieważ sami gracze, moi studenci, praktycznie przechodzą przez kurs tych kwestii, wystarczy potem to połączyć.

Łukasz Sułowski

Asystent edukatora na Wawelu. Student II stopnia relacji międzykulturowych. Od 2024 roku związany z Zamkiem Królewskim na Wawelu oraz próbami wprowadzenia nowych form edukacji do ofert instytucji muzealnych. Naukowo zainteresowany wpływem gier fabularnych na poznawanie mitów oraz legend.

Moje przemyślenia oraz obserwacje rozpocznę od krótkiego przedstawienia się. W naszej grupie zajmuję się projektowaniem gier: w oparciu o zebrane materiały

historyczne, tworzę całą konstrukcję oraz mechaniki gier. Następnie wyniki moich działań konsultujemy wspólnie z członkami naszego zespołu. Moje obserwacje dotyczą kilku zagadnień: idei gier edukacyjnych, konstrukcji i mechaniki gier, partycypacji uczestników oraz rezultatów.

Zaczynając od idei, spotkałem się wielokrotnie ze sceptycyzmem wśród grona starszych kolegów. Wszak jak można nauczyć czegokolwiek przez przeprowadzenie gier (różnego rodzaju). Okazuje się jednak, że ta idea prężnie się rozwija zarówno za granicą, jak i na naszym polskim „podwórku”. Od prostych zabaw terenowych po przeprowadzanie skomplikowanych eduLARPów, a skończywszy na dołączaniu chętnych do grup rekonstrukcyjnych. Dlatego właśnie tak przydatnym medium mogą być gry typu RPG (*role playing game*) oraz LARP (*live role playing game*). W obu formach należy zawsze przygotować odpowiedni scenariusz dla uczestników.

W przypadku Zamku Królewskiego na Wawelu potencjał jest wręcz nieskończony. Historia jest obfita w wiele wydarzeń, które można przekonwertować na scenariusze, karty postaci, a co za tym idzie całe gry edukacyjne lub nawet kampanie w RPGowym rozumieniu tego słowa. Dodatkowo bezpośredni udział uczestników może stymulować do poznawania historii, co jest naszym najważniejszym celem jako edukatorów. Kończąc tę krótką myśl, biorąc pod uwagę wszystkie wymienione czynniki, gry edukacyjne z wykorzystaniem dziedzictwa kulturowego mogą stanowić nowe i skuteczne narzędzie w zapoznawaniu młodzieży z historią.

Konstrukcja naszych gier opiera się na hybrydyzacji. Oznacza to, że łączymy samą grę ze standardową lekcją. Staramy się działać w dwu lub trzy osobowych zespołach w ramach jednych zajęć. Przez pierwsze 20 do 30 minut jeden z edukatorów przeprowadza zajęcia, zaś reszta przygotowuje salę oraz rekwizyty. Po wchłonięciu informacji z lekcji, przychodzi czas na zastosowanie jej w praktyce. Uczestnicy zostają poproszeni o wyjście ze swojej dotychczasowej roli i wcielenie się w postaci zarówno historyczne, jak i semi-historyczne lub nawet fikcyjne. Następnie dostają odpowiednie karty postaci oraz zarys całej sytuacji, w ramach której będą odgrywać swoje role. W naszym przypadku, skupię się na opisie gry *Królewski sąd*. Grupę dzielimy na dwa stronnictwa: polskie oraz ruskie. Celem obu grup jest dojście do konsensusu w sprawie spadku po Ilii Ostrogskim, który ginie w skutek ran zadanych przez Zygmunta Augusta na turnieju z okazji ślubu Izabeli Jagiellonki oraz Jana Zapoly. Ilia pozostawił swoją ciężarną żonę Beatę Ostrogską, główną postać po ruskiej stronie, która domaga się sprawiedliwości oraz zapewnienia opieki dla siebie i nienarodzonego spadkobiercy Ilii.

W tym celu na dwór polski przybywa z licznymi dworzanami, którzy potencjalnie mogą jej pomóc lub wręcz zaszkodzić. W tym miejscu należy zwrócić uwagę na trzy kategorie postaci. Historyczne postaci występujące w grze to: król Zygmunt I Stary, Zygmunt August (Książę) oraz Beata Ostrogska. Mają one przede wszystkim konstytuować całe wydarzenie i stanowią odpowiednią ramą dla graczy. Kolejną kategorią są postaci semi-historyczne, czyli postaci historyczne, które zostały lekko zmodyfikowane lub wprowadzone do kontekstu całej rozprawy, np. arcybiskup Piotr Hamrat, który rzeczywiście nazywał się Piotr Gamrat. Zmianom nie uległo jedynie imię, ponieważ w naszej grze jest on potencjalnym sojusznikiem Habsburgów i ma możliwość szerzenia chaosu w Polsce, co zwykle wybierają nasi uczestnicy. Takie postaci mają na celu przekazanie pewnej idei. W przypadku Arcybiskupa chcemy pokazać, iż Habsburgowie w XVI wieku byli mocno związani z Kościołem katolickim, co potencjalnie mogło prowadzić do nadużyć i manipulacji. Trzecia kategoria to postaci ahistoryczne, czyli rycerze, szlachcice, dworzanie, najczęściej stanowiący po prostu pewne archetypy osób epoki, np. wpływowy magnat, który chce się dorobić na tragedii, renesansowy myśliciel, który próbuje pokojowo rozwiązać spór. Każdy z uczestników ma za zadanie odegranie swojej roli, lecz oczywiście na swój wyjątkowy sposób. Zawijają się sojusze, występują intrygi lub nawet pojedynki, o których będzie jeszcze mowa.

Rozgrywka jest podzielona na dwa etapy: naradę oraz rozprawę. Narada pozwala uczestnikom na odgrywanie swoich postaci, mogą wtedy się konsultować, zawierać jawne lub niejawne sojusze, ale co najważniejsze, dobrze przy tym bawią. W tej części edukatorzy starają się doradzać graczom oraz wyjaśniać niejasne dla nich elementy. Istotne jest, aby edukator był zawsze obecny i mógł kontrolować przebieg narad, aby uniknąć nieporozumień oraz stymulować graczy. Edukator może w tym przypadku wcielić się nawet w postać, choć w takim przypadku w zależności od grupy istnieje niebezpieczeństwo zaburzenia rozgrywki. Po tym etapie, najczęściej mamy już wyklarowane pewne frakcje po obu stronach (im większa partycypacja tym bardziej wyraziste) i można przejść do procesu, który prowadzi Zygmunt Stary. Wynik procesu zależy od tego, co zostało ustalone na etapie narad. Może się skończyć zarówno na sprawiedliwej rekompensacie, jak i na pojedynku, który ma zadecydować o losie spadku oraz wdowy. W przypadku pojedynków podeszliśmy do tematu bardziej RPGowo, to znaczy zastosowaliśmy system kości sześciennych, zamiast pozwalać na

odgrywanie pojedynku. Większy wynik od przeciwnika może go ranić lub nawet zabić zależnie od sumy wyniku zwycięskiego rzutu.

Królewski sąd kończy się podsumowaniem, w którym jeden z edukatorów objaśnia rezultaty działań grupy oraz dziękuje im za rozgrywkę. Ten etap pozwala graczom poczuć, iż ich decyzje miały znaczenie i konsekwencje zarówno dobre, jak i złe. Pozwala im się poczuć jak uczestnicy tamtych wydarzeń, którzy również musieli podejmować trudne decyzje w oparciu o swoje cele oraz ambicje. Gra opiera się głównie na mechanice LARP, to znaczy uczestnicy odgrywają swoje role. Jedynie pojedynki są mechaniką typu RPG, czyli opartą na rzutach kostką do gry.

Biorąc powyższe informacje pod uwagę, warto w tym miejscu zwrócić uwagę na partycypację osób grających. Początki są zwykle problematyczne, ponieważ prosimy graczy o wyjście ze swojej „strefy komfortu”. Z moich obserwacji wynika, że w miarę wprowadzania w zasady rozgrywki osoby w grupie albo się szybko angażują, albo całkowicie zamykają. W pierwszym przypadku przy pomocy edukatorów, gracze zaczynają wchodzić w swoje role. Najczęściej jedna charyzmatyczna osoba pociąga za sobą pozostałe. Oczywiście stopień odgrywania postaci zależy od tego, jak komfortowo będą się czuli gracze. Zwykle rzeczywiście widać, iż są w tym momencie owym szlachcicem, czy rycerzem lub dwórką. W drugim przypadku, niezależnie od starań edukatorów, osoby w grupie nie podejmują aktywnego udziału w lekcji. Najczęściej jest to spowodowane tym, iż nie wiedzieli wcześniej, w czym będą brali udział lub po prostu nie czują się dobrze w odgrywaniu ról. Na szczęście dla nas, większość grup jest skłonna do zabawy. Tak jak wzmiankowałem wcześniej, im większe zaangażowanie tym więcej tworzy się sojuszy oraz występuje intryg. Taki stan rzeczy w dużej mierze oddaje to, jak wyglądało życie dworskie w XVI wieku. Liczne mocarstwa o znaczeniu lokalnym i globalnym realizowały swoją politykę zarówno jawnie, jak i niejawnie za pośrednictwem swoich przedstawicieli. Gracze to czują i się tym bawią, co jednocześnie sprawia przyjemność zarówno im, jak i edukatorom. Równocześnie gracze zadają często pytania o to, czy coś jest historyczne, czy mogą coś zrobić w taki sposób. Takie zachowania pokazują iż nasza gra wywołuje w nich chęć poznania epoki.

Z mojej perspektywy, najistotniejszy dla partycypującej i chętnej grupy jest rezultat. Uczestnicy czują bowiem wtedy, że rzeczywiście ich decyzje miały wpływ na przebieg całej sprawy. Widać to zwłaszcza, gdy po zakończeniu gry spotykamy grupę gdzieś na zamku, a ona dalej dyskutuje na temat rozegranych wydarzeń. Jednocześnie przeprowadzamy ankiety, które do tej pory pokazały pozytywny odzew wśród

uczestników. Uzyskaliśmy też informacje, jak możemy rozwijać naszą grę. Najważniejsze dla mnie jest jednak to, kiedy słyszę, że ktoś dzięki naszej grze zainteresował się historią, jakimś elementem dziedzictwa kulturowego. Oczywiście na całą grupę będzie to jedna lub dwie czy trzy osoby – może być ich więcej, nie każdy jednak jest na tyle odważny by wprost o tym mówić. Opinie samych uczniów są jednak bardzo ważne, ponieważ dowodzą, że nasza gra działa i ma na nich wpływa. Zarówno nauczyciele, jak i uczniowie są zadowoleni, że grupa mogła wziąć udział w niestandardowej lekcji. Dotychczas odnotowaliśmy tylko jeden przypadek nauczycielki zirytowanej zachowaniem swoich uczniów, choć i ona pomysł gry pochwaliła.

Podsumowując, aktywny udział młodych uczestników rozgrywkach ma jak najbardziej pozytywne rezultaty. Pozwala im na partycypowanie w wydarzeniach historycznych oraz jednocześnie osobisty i zaangażowany kontakt z historią i dziedzictwem kulturowym. Przeżywanie historii w taki sposób, wywołuje w nich chęć do poznawania omawianych wydarzeń, a potencjalnie nawet do poznawania ogólnej historii. Jako edukator wydaje mi się, że mechanika oraz konstrukcja gry działa i przynosi pozytywne rezultaty w zakresie edukowania. Przy okazji łączenie standardowej lekcji z komponentem rozgrywki nie zaburza w dużym stopniu poprzednich schematów działania lekcji w muzeach.

Kamil Błach

Krakus z urodzenia i wyboru. Od 2022 roku student psychologii na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu Jagiellońskiego. Od 2024 roku przewodnik i edukator w Zamku Królewskim na Wawelu, zafascynowany zabytkami, historią i kulturą. Historyczne larpę postrzega jako doskonałe narzędzie do rozbudzania w młodzieży zainteresowania historią, zwłaszcza w tej młodzieży, która tymczasowo nie widzi w niej nic ciekawego.

Gracze podchodzą do gry różnie. Ci, którzy nie chcą za bardzo brać w niej udziału lub w inny sposób są do niej uprzedzeni – co w przypadku dużych grup szkolnych może się zdarzać – raczej niewiele z niej wyciągają i niewiele z niej czerpią. Traktują ją po prostu jak szkolne zadanie, które z konieczności trzeba wykonać i można o nim zapomnieć. Jednak ci, którzy chcą się w nią zaangażować lub są do niej dobrze nastawieni, czerpią wiele – przynajmniej krótkoterminowych korzyści. Po pierwsze, zdają się całkiem nieźle bawić, a wcielanie się w daną postać, odgrywanie jej i prowadzenie intrygi sprawia im wiele przyjemności i satysfakcji. Co więcej, osoby pozytywnie nastawione do gry, zdają się naprawdę mocno wczuwać w postać, są

rzeczywiście zaangażowani w podejmowane działania, prowadzone rozmowy, czy tworzone intrygi. Zależy im też na osiągnięciu swoich lub wyznaczonych przez przełożone względem nich postacie, celów i wykazują znaczącą i szczerą chęć ich osiągnięcia. Starają się też w miarę możliwości dobrze odegrać postać, aktywnie brać udział w rozgrywce i przyczynić się do sukcesu, jeśli cel jest drużynowy. Oczywiście występują różnice w tym, jak odgrywają swoje postacie, niektórzy są w tej materii trochę zdolniejsi niż inni. Łatwiej wczuwając się w rolę, prowadzą bardziej przemyślane intrygi, a także rozmawiają i dyskutują w sposób znacznie bardziej charyzmatyczny i merytoryczny niż inni gracze, znacznie łatwiej jest im też improwizować, uzasadniać swoje racje, czy przekonywać do nich pozostałych graczy. Takie osoby zdają się być najbardziej usatysfakcjonowane rozgrywką, ze względu na nią samą, najlepiej się bawią i wychodzą z zajęć najbardziej zadowolone. Pozostali zaangażowani uczestnicy raczej też nie uważają czasu za zmarnowany i potencjalnie dobrze się bawią, ale nie czerpią z tego aż tak dużej przyjemności, większą satysfakcję niż z samej intrygi czerpiąc z interakcji społecznych, zabawniejszych sytuacji, obserwacji rozgrywki innych (i potencjalnym włączaniu się w nie), czy kreowaniu sytuacji w ich postrzeganiu zabawnych.

Nie można też pominąć aspektu integracyjnego. Rozgrzywka polega na interakcji i rozmowie, a wspólna zabawa, intryga, czy dyskusja, może pozytywnie wpływać na wzajemne postrzeganie siebie w grupie, sprzyjać nawiązywaniu relacji, zwłaszcza w przypadku grup słabiej zintegrowanych, czy znających siebie nawzajem. Gra stanowi też temat do późniejszych rozmów czy dyskusji, już po zakończeniu rozgrywki.

Gra może też stanowić przyczynek do zainteresowania historią i dziedzictwem kulturowym, jakim jest Wawel. Grający mają bowiem możliwość zaangażowania w wydarzenia z przeszłości, wcielając się w role jako ich potencjalni lub faktyczni uczestnicy. Rozgrzywka może też kształtować miłe skojarzenia z tym miejscem lub daną grupą. Co więcej, warstwa merytoryczna w połączeniu z zabawą, może bardziej „trafiać” do uczestników, bardziej angażować ich w dane zagadnienie, czy wzbudzać nim ciekawość. W tym kontekście warto podkreślić konieczność prowadzenia ewaluacji, badań, a przede wszystkim rozmów z osobami w grupie.

Podsumowując, gra przede wszystkim sprawdza się jako zabawa oraz pokazanie historii i dziedzictwa kulturowego jako czegoś ciekawego. Sprawia ona dość dużo przyjemności, może nawet radości, a także satysfakcji zaangażowanym w nią uczestnikom. Stanowi ona dobre narzędzie do integracji i sposób „odskoczni”

od standardowych zajęć. Może dobrze wpłynąć na zainteresowanie historią i Wawelem, choć z perspektywy obiektu trudno to stwierdzić ze względu na brak kontaktu z osobami z grupy w późniejszym czasie.

Marke Majcherczyk

Osoba edukatorska na Zamku Królewskim na Wawelu. Interesuje się odkrywaniem nowych możliwości kształcenia dzieci, młodzieży i dorosłych o dziedzictwie kulturowym. Interesuje się grami typu larp i RPG. Posiada kwalifikacje z zakresu pisania scenariuszy narracyjnych do gier historycznych oraz interpretacji dziedzictwa. Kocha dzielić się swoją pasją do historii i zabytków.

Współcześnie powstają specjalne narzędzia do tego, by zmienić zwykłe zwiedzanie w grę. Warto w tym miejscu wskazać np. aplikację ActionTrack. Jest to platforma umożliwiająca tworzenie własnych gier: miejskich, terenowych, czy quizów i testów. Dodatkowo na stronie Goodgames jesteśmy w stanie zapoznać się z przykładową grą stworzoną przez bibliotekę, fundację lub inne podmioty. Dzięki temu mamy dużą różnorodność tematyczną i jeśli sami nie mamy możliwości takiej gry stworzyć, możemy pobrać grę już dostępną z bazy. Fundacja Good Culture prowadzi również różnego rodzaju szkolenia dla animatorów, edukatorów czy bibliotek, zachęcając do edukowania z wykorzystaniem gier.

Narzędzia i rozwiązania te można wykorzystywać także w obszarze turystyki kulturowej. Nic więcej oprócz naładowanego telefonu i aplikacji nie potrzeba, aby móc zagłębić się w świat gry. Należy jednak pamiętać o możliwości promowania tego typu rozwiązań. W przypadku miast mogą to być plakaty z kodem QR odsyłającym do treści, ulotki w instytucjach zarządzanych przez miasto, informacji publicznej bądź obiektach znajdujących się na szlaku kulturowym.

Inną możliwość stanowią zadania/karty pracy do pobrania właśnie w informacji turystycznej bądź obiektach turystycznych. Mogą one być związane z jakimś konkretnym szlakiem lub artystą, a atrakcyjna grafika i zadania będą zachętą do odwiedzenia większej liczby miejsc.

Przede wszystkim jednak, warto mieć na uwadze do jakiego odbiorcy kierujemy nasze treści. Najłatwiej tworzy się coś dla dzieci/rodzin z dziećmi. Nie możemy jednak zapominać o osobach dorosłych (uznajmy, że osoby dorosłe to osoby 20+) oraz seniorach (60+), którzy wybierając się na wycieczki, mają możliwość wzięcia udziału w grze dostosowanej do ich poziomu wiedzy. Dzięki temu nasza oferta stanie się szeroka i my sami nie wykluczymy dużej grupy ludzi.

Jest na pewno jeszcze sporo rozwiązań, które można wprowadzić. Podany przykład wydaje mi się najprostszy do wdrożenia z uwagi na powszechną dostępność do telefonów komórkowych oraz Internetu. Tworząc oferty turystyczne w formie gier, warto się zastanowić, dla kogo je przygotowujemy oraz pamiętać, że dzieci nie powinny być jedyną grupą docelową. Myślę, że w przypadku gier takie ograniczenia stanowią najczęstszy błąd.

Anna Żalińska

Muzeum Ziemi Tarnowskiej

Fundacja EUROS

Gry, o które chodzi w temacie dyskusji – w domyśle przede wszystkim gry miejskie i terenowe (choć nie tylko) – są zjawiskiem coraz bardziej popularnym, a przy tym pojęciem rozumianym różnorodnie przez co dosyć pojemnym. Rozwój technologii i powszechność Internetu dają możliwości rozegrania gry terenowej bez wychodzenia z domu. Jest to ważne przede wszystkim z perspektywy osób z niepełnosprawnościami czy innego rodzaju ograniczeniami, dla których samodzielne przemieszczanie się w terenie byłoby utrudnione lub wykluczone. Można wyobrazić sobie grę opartą na dźwiękach, zapachach, bodźcach dotykowych – skierowaną do wąskich grup odbiorców ze szczególnymi potrzebami. Jednak na gruncie tradycyjnym – wobec wszechogarniającej cyfryzacji i częstego przemieszczania się środkami lokomocji nawet na krótkie odległości – zaproszenie do gry w fizycznej przestrzeni turystycznej okazuje się niezwykle atrakcyjne, bez względu na wiek i status.

Jako archiwista i muzealnik, edukator pracująca zwłaszcza z młodzieżą w przestrzeni muzealnej i miejskiej, chcę dodać swój głos do dyskusji na kanwie doświadczeń własnych. Tekst poniższy jest próbą syntetycznego zebrania przemyśleń powstałych podczas organizacji gier miejskich. Przedstawiam go w formie poradnika: czyli co zrobić by stworzyć udaną grę terenową?

Pierwszymi kwestiami, jakie porusza się na etapie kreatywnym gry, są pytania o cel, o przedmiot i przestrzeń. Gra może opierać się na działaniach mających na celu:

- krajoznawstwo, np. prezentacja lokalnych zabytków;
- promocję sportu i turystyki, np. gry z rajdem rowerowym czy gry oparte o szlaki turystyczne i ścieżki edukacyjne;

- edukację, np. przekazanie konkretnej wiedzy historycznej, w myśl idei, że uświadomienie przeszłości daje poczucie tożsamości i lepsze zrozumienie teraźniejszości, np. gra o tematyce niepodległościowej;
- wzbudzenie emocji, uwrażliwienie na pewne zagadnienie, problem społeczny, np. gra poświęcona migrantom wojennym;
- zapoznanie z wąskim aspektem rzeczywistości lub osobą, np. gra dotycząca twórczości konkretnego poety, albo poświęcona nowoczesnym stylom w sztuce, albo zabytkom określonego rodzaju jak np. szlak ceramiczny;
- cel rozrywkowy i integracyjny, np. gra rodzinna, wielopokoleniowa – nastawiona głównie na interakcje w grupie, gdzie przedmiot może pozostać trywialny np. wspólne poszukiwanie króliczków wielkanocnych.

Powyższy katalog nie jest zamknięty, ponadto tworzącemu grę zwykle przyświeca więcej niż jeden z wymienionych celów, które w naturalny sposób wiążą się ze sobą. Aby przygotować grę, należy jednak na początku jasno określić jeden, dwa główne cele – czyli ustalić, co finalnie chcemy osiągnąć. W pytaniu o celowość gry mieści się także określenie grupy docelowej. Inny rodzaj narracji i zadań (wyzwań) kierować będziemy do dzieci, inny do młodzieży w określonym wieku, inny do osób dorosłych, jeszcze inny do grup wielopokoleniowych. Inaczej komunikować będziemy się z mieszkańcami danego terenu, którzy mają już pewne zaplecze wiedzy i doświadczeń otoczenia, a inaczej z turystami. Czasami przedmiot gry okaże się tak niszowy, że ta sama narracja trafi w równym stopniu zarówno do mieszkańców, jak i do turystów.

Ustalić także należy z góry, czy gra przeznaczona będzie do samodzielnej rozgrywki czy też zespołowej, a może będzie to opcjonalne. Jeśli wyniki uczestników gry mają być oceniane i porównywane, należy zadbać o równe szanse – czyli jeśli decydujemy się na rozgrywkę w grupach, to należy przyjąć pewne optymalne zróżnicowanie liczebne, tak aby zachować element uczciwej rywalizacji. Warto, aby finalnie przygotowane zaproszenie do gry (plakat, ulotka, post w Internecie itd.) zawierało jasne wezwanie do przyjętej grupy docelowej lub kluczowe informacje, które zawęzą liczbę odbiorców. Unikniemy wtedy nieporozumień i kłopotliwych sytuacji (gdy np. do gry miejskiej rozgrywanej na czas i zakładającej przejazd komunikacją publiczną lub autem, zgłosi się osoba na wózku inwalidzkim, nieświadoma czekających ją wyzwań; albo też na trasę gry liczącej 3,5 km zgłosi się grupa seniorów). Na początku warto też określić, czy gra ma mieć charakter jednorazowego wydarzenia czy jej formuła będzie pozwalała na rozegranie w innych terminach niż premiera.

Określając cele i grupę odbiorców, w zasadzie jednocześnie prowadzi się dyskusję nad przedmiotem gry i formułą, czyli co ma być tematem przewodnim i w jakim ujęciu. Jeśli chcemy przeprowadzić grę edukacyjną np. w obszarze edukacji historycznej – motywem przewodnim będzie jakieś wydarzenie historyczne czy proces dziejowy – lokalny lub globalny. Najbardziej atrakcyjne są zwykle ujęcia lokalne w grze kierowanej czy to do autochtonów, czy do turystów – czy do obu tych grup.

Ważnym punktem jest określenie przestrzeni gry. Zwykle po terenie gry przemieszczamy się pieszo, ale możliwe jest też wyznaczenie trasy rowerowej (zob. np. tegoroczny rajd rowerowy z grą terenową śladami Marszałka Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim) lub nawet samochodowej. Należy przy tym wziąć pod uwagę fizyczne możliwości przemieszczania się uczestników – teren gry przeznaczony do pieszej rozgrywki nie powinien być zbyt rozległy. Przyjmujemy określony czas gry, czyli szacujemy, jak długo może zająć przeciętnemu uczestnikowi rozegranie gry, oceniamy ile trwać będzie fizyczne przemieszczanie się po terenie gry wraz z czasem potrzebnym na poszczególnych punktach do rozwiązania zadań (wyzwań). Zwykle optymalnym czasem jest godzina, półtorej, maksymalnie do dwóch godzin – dla rozgrywki pieszej. W przestrzeni miejskiej równa się to trasie ok. 2,0 do 3,0 km. Jeśli mówimy o grze miejskiej trasa krótsza niż 1,5-2 km może okazać się zbyt szybka do przejścia, a zatem niezbyt satysfakcjonująca, z drugiej strony zbyt długa – będzie nużąca i zbyt obciążająca fizycznie. Jeśli terenem gry jest jeden obiekt – np. sale muzealne – wtedy można wziąć pod uwagę trasę urozmaiconą, zakładając wielokrotny powrót do tych samych pomieszczeń w celu zbadania coraz to innych obiektów lub spojrzenia na te same eksponaty lecz pod innym kątem. Rajd rowerowy można sobie łatwo wyobrazić jako całodzienne wydarzenie. Bierzemy pod uwagę możliwości fizyczne grupy docelowej (dla seniorów czy małych dzieci ten czas może być krótszy) i wymagania terenu. Zakreślamy wówczas pewien fizyczny obszar gry, np. jedna dzielnica, centrum miasta, jeden park, teren jednej wsi itp., a następnie wyznaczamy punkty zatrzymania, przy których uczestnicy będą wykonywać swoje zadania. Ich liczba najczęściej waha się od kilku do kilkunastu. Oczywiście miejsca te mogą ulegać dynamicznym zmianom w trakcie tworzenia narracji i opracowywania zadań, jednak dobrzy przyjąć pewien stan wyjściowy. Ważnym jest, aby trasa i formuła gry była ustalona w ten sposób, żeby unikać wielominutowych „pustych” przemarszów, kluczenia i kołowania, bezcelowego powracania w te same miejsca. Najlepiej sprawdzają się proste trasy od punktu A do punktu Z, z punktami zatrzymania ustalonymi w dosyć regularnych

odstępach, albo też trasy, które początek i koniec mają w tym samym punkcie, czyli zataczają koło. Ponadto należy pamiętać o uszanowaniu prywatnej przestrzeni, ewentualnie uzgodnieniu przejścia uczestników gry przez prywatne parcele i przestrzeń instytucji publicznych.

Reasumując, najlepiej tuż po wyznaczeniu przestrzeni i trasy gry, po prostu przejść ją samodzielnie i ocenić realność przyjętych założeń. Niewykluczone, że przejście trasy gry i jej modyfikacja będą odbywać się więcej niż jeden raz.

Wybierając przedmiot i teren gry, dyskutuje się nad jej formułą. Czy ma być ona fabularyzowana, a jeśli tak, to czy fabuła będzie ciągła na poszczególnych punktach, czy narracja na każdym z nich będzie odrębna. Czy przyjmujemy postać jednego narratora – fikcyjnego czy rzeczywistego, czy wprowadzamy wielu. Warto przemyśleć, czy rozwiązania zadań na poszczególnych punktach będą miały charakter zamknięty testowy, otwarty z kluczem, czy otwarty bez klucza. Jeżeli otwarty – jakie będą kryteria oceny i porównania wyników? Czy gra będzie modułowa czy ciągła, możliwa do przejścia tylko od punktu A do Z w określonej kolejności, czy zadania będą o różnych stopniach trudności, itp. Należy na tym etapie zdecydować, jakim kanałem będziemy komunikować się z uczestnikami gry, czyli czy materiały do gry będą przygotowane w postaci papierowej czy też elektronicznej. A może w obu postaciach opcjonalnie? Od przyjętej platformy przekazu zależy praca nad przygotowaniem treści narracji i zadań w grze.

Ważnym rozstrzygnięciem na wstępnym etapie jest to, czy na trasie gry pojawiają się aktorzy/animatorzy, czy też uczestnicy przechodzą rozgrywkę zupełnie samodzielnie. Atutem gry z aktorami jest jej ogólna atrakcyjność – jako istoty społeczne lubimy wchodzić w interakcje międzyludzkie, ponadto animator na punkcie może mobilizować do dalszej rywalizacji, służyć doraźną pomocą wobec trudności. Obecność aktorów na punktach zatrzymania (miejscach wykonywania zadań) daje możliwość włączenia przebrań/kostiumów (np. z epoki), użycia rekwizytów, nawiązania dialogu, zadania zagadki i bezpośredniej weryfikacji odpowiedzi. Zadania z aktorami są po prostu ciekawsze. Minusem takiego rozwiązania jest trudność w zapewnieniu obsługi punktów, w sytuacji gdy rozgrywka ma charakter stały, tj. gra jest dostępna do rozegrania nie tylko danego dnia ale np. w ciągu roku od premiery. Rozwiązaniem tego problemu może być zatrudnienie aktorów na punktach w dniu premiery gry, ale też dostosowanie narracji i zadań w grze do przejścia samodzielnego w terminie

późniejszym. Jest to możliwe pewnym wysiłkiem organizacyjnym i sprawdza się w praktyce.

Zaangażowanie aktorów pozwala na wprowadzenie dodatkowego elementu na trasie, jakim może być poczęstunek. Szczególnie, gdy gry rozgrywamy porą letnią, warto zadbać o wodę czy świeże owoce – rozdawane np. przez handlarkę ubraną w strój z epoki, jeśli pozostajemy na gruncie gry historycznej. Poczęstunek może dotyczyć tematyki gry (np. pizsinger lub torcik wiedeński w grze o tematyce galicyjskiej) i nie musi, choć może, być związany bezpośrednio z punktem zatrzymania i zadaniem stawianym uczestnikom.

Ostatnim elementem zamykającym etap wstępnych przygotowań powinno być stworzenie regulaminu. Warto wzorować się na istniejących regulaminach już rozegranych gier. Na pewno w pierwszych punktach określamy organizatora, podajemy temat gry (tytuł i przedmiot), wskazujemy grupę docelową i zasady, na których kwalifikujemy uczestników. Możemy zawrzeć warunek wcześniejszego zgłoszenia, choć osobiście jestem zwolenniczką gier z rejestracją nieobligatoryjną. Dla organizatorów z pewnością jest to bardziej kłopotliwe i wprowadza element niepewności – ilu finalnie uczestników należy się spodziewać, z drugiej strony potencjalnym zainteresowanym daje możliwość podjęcia spontanicznej decyzji o uczestnictwie.

Gra ma w swoich założeniach element rywalizacji. Ważnym zatem punktem powinna być metoda oceny i sposób gratyfikacji, które podajemy w regulaminie. Zwykle gry rozgrywane są na czas, decyduje także poprawność wykonania zadań na poszczególnych jej punktach. Oczywiście można zrezygnować z tego elementu. Czy jednak, rezygnując z rywalizacji i nagrody, nadal pozostajemy na gruncie gry czy raczej oferujemy spacer historyczny czy ścieżkę edukacyjną? Najprostszą formą nagradzania jest umieszczenie w tabeli rankingowej. Oczywiście pojawić mogą się nagrody rzeczowe – przynajmniej w dniu rozgrywki premierowej. Gry zawierające element gratyfikacji w postaci podium i nagród (w tym „nagród pocieszenia” rozdanych wszystkim uczestnikom) zdecydowanie cieszą się większym zainteresowaniem, zaś uczestnicy mają większą motywację do ukończenia rozgrywki, jeśli napotykają na trudności.

Regulamin gry powinien zostać opublikowany jednocześnie z zaproszeniem do gry, a na pewno przed jej premierą, aby potencjalni uczestnicy i osoby zainteresowane miały okazję z nim się zapoznać odpowiednio wcześniej. Zaproszenie należałoby wystosować chyba nie wcześniej niż miesiąc, a nie później niż dwa tygodnie przed planowaną rozgrywką. Zaproszenie warto przekazać różnymi kanałami – radio, punkt

informacji turystycznej, plakaty, ulotki, Internet (samodzielna strona gry lub strona na portalu społecznościowym, utworzone wydarzenie), marketing szeptany. Pracując nad regulaminem, warto do niego dołączyć albo też rozdać uczestnikom w dniu premierowej rozgrywki ankiety (anonimowe) z przemyślanym zestawem kilku pytań (zamkniętych i otwartych) na temat gry. Warto zadać pytania o to, co się podobało, a co nie, co sprawiło trudność, co zdaniem uczestników należałoby zmienić. Taka informacja zwrotna może być pomocna przy dostosowaniu treści gry do rozgrywki stałej po dniu premiery, a także w przyszłości do jeszcze lepszego tworzenia kolejnych gier.

Do tej pory świadomie pomijałam kluczowy element przygotowania gry – opracowanie treści (fabuły/zadań). Oczywiście w chwili wystosowania zaproszenia do gry, jej treść powinna być już w pełni skonstruowana i raczej nie ulegać znacznym modyfikacjom. Z doświadczenia jednak wynika, że kwerenda jest procesem, który zapoczątkowuje i jednocześnie zamyka pracę nad grą, trwając nieustannie przez wszystkie etapy przygotowań. Oczywiście możliwe jest, a może i pożądane, wczesne zebranie materiałów źródłowych, na których będziemy pracować, jednak należy być otwartym na to, że baza źródłowa będzie się powiększać w trakcie pracy. Tak wyglądała moja dotychczasowa praca przy grach historycznych – samo pojawienie się koncepcji gry zakłada istnienie już pewnej podstawowej podbudowy wiedzy, na której się bazuje. W trakcie kwerendy pojawiają się coraz to nowe szczegóły i ciekawostki, które można zgłębiać i wykorzystywać w zasadzie w trakcie całego procesu tworzenia do momentu finalnego opracowania narracji i treści zadań. Etap zbierania materiałów do gry trwa więc od początku do momentu, w którym twórca zdecyduje, że ilość zgromadzonej wiedzy i baza źródłowa jest wystarczająca, by stworzyć narrację. Osobiście zachęcam do gier narracyjnych i opartych na bazie źródłowej, nawet jeśli dodajemy elementy fikcyjne, róbmy to z zachowaniem autentyzmu, poszanowaniem prawdy historycznej i prawdy jako takiej. W grach poświęconych dziedzictwu kulturowemu – szczególnie jeśli jest to dziedzictwo nie do końca „nasze” (np. mniejszości narodowych czy etnicznych, do których nie należymy; czy mieszkańcy regionu, z którego nie pochodzimy itp.), warto spotkać się lub zaprosić do współpracy, w miarę możliwości, przedstawicieli interesującego nas środowiska. Chodzi o to, aby uniknąć pewnych powszechnych przekłamań czy uproszczeń, a także nieufności ze strony grupy, której dziedzictwem się zajmujemy. Oczywiście wyobrażam sobie gry zanurzone

w dziedzictwie i obfitujące w narrację zupełnie bajkową lub zadania czysto testowe. Wszystko jednak zależy od celu, który przyświeca grze i grupie docelowej odbiorców.

Wracając zatem wprost do pytania zadanego w temacie dyskusji: jak możliwa jest gra dziedzictwem? należy stwierdzić, że nie tylko jest ona możliwa, ale wręcz wskazana jako forma urozmaicenia dyskusji i nauczania o dziedzictwie. Wiedza podawana w formie rozrywkowej zawsze jest atrakcyjniejsza i łatwiej przyswajalna.

Dr hab. Magdalena Banaszkiewicz, prof. UJ

Uniwersytet Jagielloński

<https://orcid.org/0000-0002-4020-6308>

Grywalizacja jako narzędzie interpretacji dziedzictwa w turystyce kulturowej nie jest niczym nowym. Jeśli odwołać się do kulturoznawczej definicji zabawy zaproponowanej przez Johanna Huizingę w książce *Homo ludens* [1985] dostrzec w niej można wiele wspólnego z ujmowaniem turystyki jako doświadczenia liminalnego. Takie ogólne ramy pozwalają stwierdzić, że turystyka sama w sobie zawiera cechy konstytutywne gry, jest więc szczególnie podatna na rozwiązania stosowane w mechanice gier. Oczywiście, analiza różnych typów gier i przeprowadzenie analogii pomiędzy nimi a turystyką byłaby tematem na szerokie opracowanie naukowe, jednak postawione w ramach Forum pytanie zachęca do bliższej refleksji nad polami zazębiania się świata gier i świata turystyki. Interakcje te mają charakter wieloaspektowy i odnoszą się zarówno do przestrzeni realnego doświadczenia turystycznego, jak i tego wirtualnego.

Dziedzictwo i turystyka inspirują twórców gier, dostarczając tematów, historii i scenerii zaczerpniętych z rzeczywistych lokalizacji dziedzictwa kulturowego. Gry często odwzorowują lub na nowo tworzą wyobrażenia o miejscach turystycznych, pozwalając graczom na ich wirtualną eksplorację. Przykładowo, historyczne miasta i kultowe punkty orientacyjne pojawiają się w grach takich jak *Assassin's Creed*, łącząc rozrywkę z edukacją kulturową.

Gry służą jako narzędzia promocyjne, przyciągając zainteresowanie konkretnymi lokalizacjami poprzez pokazanie ich atrakcyjności we wciągających, interaktywnych formatach. Dobrym przykładem może być *S.T.A.L.K.E.R.*, który przyczynił się do turystycznego rozwoju Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia [Banaszkiewicz, Duda 2020].

Jednym z kluczowych cech gier jest immersja, czyli zanurzenie się w świat gry. Wirtualne przestrzenie, eksplorowane w sposób, który coraz mocniej oddaje

sensoryczne i cielesne doświadczenie świata realnego, to wciąż jeszcze bardziej nowinka technologiczna niż codzienne uzupełnienie „prawdziwego” podróżowania. Dostrzega się jednak, że taka alternatywa może być traktowana jako interesująca propozycja włączająca dla osób o ograniczonej mobilności (np. z niepełnosprawnościami) lub destynacji, które są z jakiegoś względu niedostępne. Próba odpowiedzi na pytanie jak możliwa jest gra dziedzictwem w turystyce kulturowej, to także konieczność podjęcia refleksji nad zjawiskiem wirtualnej turystyki kulturowej, czy tego jak wirtualne światy stymulują turystykę kulturową.

Zapewne nie myślimy o tym, że przecież nasze aktywności w mediach społecznościowych tak istotne dla doświadczenia turystycznego (zarówno w fazie podróży wyobrażonej, jak przeżywanej czy wspominanej) także w dużym stopniu opierają się na zasadach, z którymi spotykamy się w grach. Czym bowiem są systemy ocen gwiazdkami, punkty lojalnościowe, „lajki”, jak nie żetonami budującymi status gracza w rywalizacji o wygraną?

Kolejnym wątkiem jest włączanie mechanik gier do procesu poznawczego w turystyce kulturowej, czy to indywidualnej, czy zorganizowanej i grupowej. Skoro turystyka jest kluczowym sektorem gospodarki doświadczeń a doświadczanie turystyczne to nie produkt a usługa, zatem konieczne jest podjęcie refleksji nad projektowaniem usług traktowanych jako doświadczenie holistyczne. Doświadczenie to, to co się nam przydarza, doznania, odczucia a także wiedza i umiejętności zdobyte w trakcie podróży. Usługa (czyt. podróż) ma wartość dla turysty, o ile ten zaspokoi swoje oczekiwania, a konkurencyjną ofertą jest taka, która przynosi korzyść dodatkową, czyli tworzy wartość dodaną doświadczenia.

We współczesnym myśleniu o turystyce zarówno w ujęciu zarządczym, jak i w perspektywie kulturoznawczej trudno zaprzeczyć, że turystów nie można traktować jako konsumentów. Przez to, że z całą swoją złożoną tożsamością są podmiotami uczestniczącymi w wymianie kulturowej i dynamice społecznej, traktować ich należy jako prosumentów – współtworzących usługę. To dlatego gra o dziedzictwo w turystyce jest coraz częściej właśnie grą a nie opowieścią – komunikatem nadawanym biernemu odbiorcy. Turyści, aby wynieść korzyść z doświadczenia, muszą przeżyć coś, co będzie inne, angażujące, rozwijające i nierzadko zaskakujące ich zachłanność poznawczą. Ileż razy można oglądać gotyckie kościoły, próbować lokalnego sera czy słuchać koncertu? Grywalizacja osadza doświadczenie turystyczne w przestrzeni innego świata, nawet jeśli jest to świat znajomy, buduje nowy wymiar relacji międzyludzkich przez wejście

w rolę, wprowadza ekscytację rywalizacją i gotowość do wysiłku poznawczego ze względu na oczekiwaną wygraną.

Na zakończenie, pozwolę sobie na odesłanie czytelnika do dwóch projektów, które w mojej opinii doskonale poszerzają problematykę zasygnalizowaną w postawionym przez moderatorów Forum pytaniu.

Pierwszym z projektów jest cykl edukacyjny typu MOOC (Massive Open Online Course) pt. *Dziedzictwo i gry cyfrowe*, zrealizowany w Critical Heritage Studies Hub działającym na Uniwersytecie Jagiellońskim (<https://crihestu.id.uj.edu.pl/chsh>). Kurs ten jako drugi z cyklu (po kursie *Dziedzictwo kulturowe: fenomen, badania, wyzwania*) poszerza tematykę dziedzictwa w odniesieniu do jego obecności w świecie cyfrowym właśnie w wymiarze grywalizacji. Zachęcam do śledzenia platformy Copernicus College (<https://www.copernicuscollege.pl/>), gdzie wkrótce nastąpi premiera kursu.

Drugim przedsięwzięciem, które nie tylko stanowić może przykład włączania mechanik gier do tworzenia oferty turystyki kulturowej, ale stanowi moje osobiste zaproszenie do zaangażowania w ten obszar badawczy, jest projekt „Miasto idealne. Gra o dziedzictwo”. Przedsięwzięcie było realizowane w ramach współpracy Uniwersytetu Jagiellońskiego z otoczeniem społeczno-gospodarczym¹. Partnerami projektu były następujące instytucje: Małopolski Instytut Kultury, Muzeum Krakowa – Oddział Muzeum Nowej Huty, Ośrodek Kultury im. C.K. Norwida w Krakowie.

Celem projektu było stworzenie gry edukacyjnej osadzonej fikcyjnie w Nowej Hucie (dzielnica Krakowa zaplanowana jako niezależne miasto przemysłowe pod koniec lat 40. XX wieku). Gra ma w angażujący sposób zaprezentować problematykę zarządzania dziedzictwem dzielnicy jako siecią interesów różnych podmiotów w obliczu wyzwań związanych z lokalnymi i globalnymi zjawiskami determinującymi życie w mieście.

Przyjęte założenia pozwoliły dostosować mechanikę gry *Hamernia*², będącej wersją bazową dla opracowanego projektu pilotażowego do celów nakreślonych przez zespół badawczy. Istotną kwestią było takie zmodyfikowanie założeń, by jak

¹ Materiały edukacyjne zostały sfinansowane ze środków Wydziału Studiów Międzynarodowych i Politycznych w ramach Programu Strategicznego Inicjatywa Doskonałości w Uniwersytecie Jagiellońskim.

² *Hamernia* to edukacyjna gra planszowa opracowana przez Małopolski Instytut Kultury, która pozwala graczom wcielić się w rolę zarządców fikcyjnego miasteczka zwanego Hamernią. Celem gry jest przywrócenie świetności miejscowości poprzez odpowiednie zarządzanie jej zasobami, uwzględniając aspekty związane z ochroną dziedzictwa kulturowego, zrównoważonym rozwojem i potrzebami lokalnej społeczności [Hamernia 2024].

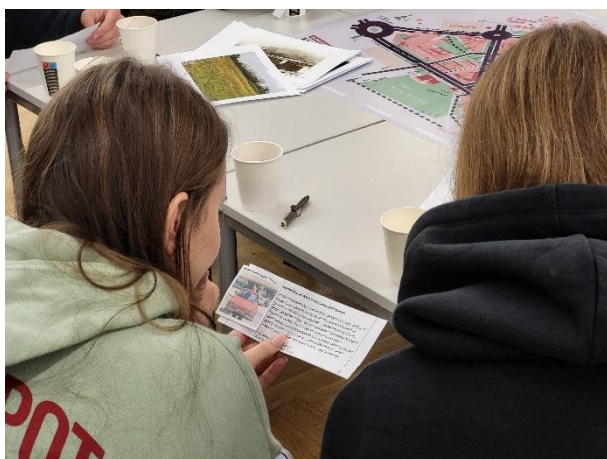
najprecyzyjniej oddać procesy charakterystyczne dla środowiska Nowej Huty bez utraty potencjału przyjemności rywalizacji będącej jedną z podstawowych funkcji grywalizacji. W wyniku analizy danych zastanych zidentyfikowano 95 wyzwań/problemów, które pojawiły się w ostatnich latach w przestrzeni Nowej Huty i znalazły rezonans w mediach (w tym mediach społecznościowych) oraz/lub projektach proponowanych do finansowania w ramach budżetu obywatelskiego. Problemy te można pogrupować zgodnie z obszarami zrównoważonego rozwoju jako: społeczne/kulturowe, gospodarcze/ekonomiczne, środowiskowe/ekologiczne. Miejskie tereny poprzemysłowe, ukształtowane przez procesy takie jak rewitalizacja i turystyfikacja, stały się ważnym polem badawczym [Golinowska 2021; Konior 2021]. W badaniach dzielnic postsocjalistycznych brakuje jednak systematycznej analizy znaczenia dziedzictwa kulturowego dla rozwoju społeczności miejskiej, zwłaszcza w kontekście wyzwań związanych z transformacją ekologiczną, społeczną i cyfrową, które można ujmować jako zazębiające się wymiary globalizacji [Robertson 1992].

Koncepcja gry dopracowywana była na etapie rozgrywek pilotażowych realizowanych w partnerstwie ze szkołami oraz środowiskiem akademickim. Gra przeznaczona jest dla różnych grup wiekowych i może być wykorzystywana jako narzędzie integracji, poznawania dzielnicy oraz rozwijania pracy zespołowej (myślenie krytyczne, kreatywność, rozwiązywanie problemów). Gra jest odpowiedzią na potrzebę rozgrywek w nowohuckich szkołach, umożliwiając uczniom lepsze poznanie dzielnicy i rozwój kompetencji obywatelskich oraz pracy zespołowej. W przypadku dorosłych, gra inspirowa do świeżego spojrzenia na dzielnicę i wspólnego generowania rozwiązań lokalnych problemów. Gra poszerza wiedzę o Nowej Hucie i innych częściach miasta, budząc zainteresowanie najbliższą okolicą i może pobudzić postawy aktywistyczne. Dla turystów i środowiska akademickiego gra łączy edukację z promocją, ukazując specyfikę Nowej Huty jako dynamiczną wizytówkę dzielnicy, dzięki interaktywnemu doświadczeniu stanowiącemu alternatywę dla tradycyjnych form prezentacji.

Jedną z konkluzji płynących z projektu pilotażowego było zdiagnozowanie potencjału poszerzenia gry o element zwiedzania dzielnic (fabularyzowanego, typu quest) oraz zastosowanie gry jako uzupełniającej opcji dla grup zorganizowanych (zwłaszcza zagranicznych) odwiedzających Nową Hutę w formule *study tour*.

Projekt gry będzie dalej testowany i rozwijany, dlatego zachęcam do zapoznania się z tym przedsięwzięciem oraz kontaktu. Jestem przekonana, że wymiana dobrych

praktyk i współpraca w zakresie gry dziedzictwem (gry o dziedzictwo?) stanowią dużą szansą dla rozwoju zrównoważonej i odpowiedzialnej turystyki kulturowej.



Fot. 1-6. Rozgrywka testowa z grupą Studentek i Studentów kierunku: Turystyka i rekreacja Akademii Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu; w ramach projektu „Miasto idealne. Gra o dziedzictwo”, 19.09.2024, Nowa Huta, Ośrodek Kultury im. C.K. Norwida w Krakowie. Fot. Paweł Plichta

Bibliografia:

- Banaszkiewicz M., Duda A., 2019, *To be a S.T.A.L.K.E.R.: On architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl exclusion zone*, [w:] M. Gravari-Barbas, N. Graburn, J.-F. Staszak (ed.), *Tourism fictions, simulacra and virtualities*, Routledge, New York, s. 197-210
- Bostal M., 2019, *Medieval video games as reenactment of the past: a look at Kingdom Come: Deliverance and its historical claim*, [w:] M. Moreno Seco, R. Fernández Sirvent, R. A. Gutiérrez Lloret (red.), *Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante 20-22 de septiembre de 2018*, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Alicante
- Golinowska K., 2021, *Paradoksy dziedzictwa. Postindustrialne przestrzenie w optyce kulturoznawczej*, Wydawnictwo Nauk Społecznych i Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens: Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa
- Khan I., Melro A., Amaro A. C., Oliveira L., 2020, *Systematic Review on Gamification and Cultural Heritage Dissemination (December 29, 2020)*, „Journal of Digital Media & Interaction”, Vol. 3, No. 8, s. 19-41, <https://doi.org/10.34624/jdmi.v3i8.21934>
- Kołodziejczyk K., 2023a, *Rozwój turystyki kulturowej w dolinie Sázavy (Republika Czeska)*, „Turystyka Kulturowa”, nr 2, s. 31-77
- Kołodziejczyk K., 2023b, *Kierunki rozwoju turystyki, ze szczególnym uwzględnieniem turystyki kulturowej, w dolinie Sázavy (Republika Czeska)*, „Turystyka Kulturowa”, nr 4, s. 93-144
- Konior A., 2021, *Zarządzanie dziedzictwem kulturowym w kontekście procesu rewitalizacji obszarów przemysłowych*, Wydawnictwo Attyka, Kraków
- Kulczykowski M., 1972, *Andrychowski ośrodek płócienniczy w XVIII i XIX wieku*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław i in. Prace Komisji Nauk Historycznych, nr 31
- Majewski J., 2022, *The voice of authority? Lore management strategies in Kingdom Come: Deliverance*, „Homo Ludens”, nr 1, s. 141-154
- Marques C. G., Pedro J. P., Araújo I., 2023, *A Systematic Literature Review of Gamification in/for Cultural Heritage: Leveling up, Going Beyond*, „Heritage”, No. 6, s. 5935-5951, <https://doi.org/10.3390/heritage6080312>
- Mikos von Rohrscheidt A., 2011, *Klasyczne i nowoczesne formy zorganizowanego zwiedzania miasta*, [w:] A. Mikos von Rohrscheidt (red.), *Obcy w Poznaniu. Historyczna metropolia jako ośrodek turystyki kulturowej*, Proksenia, Kraków – KulTour.pl, Poznań
- Neumann M., 2019, *Representation of Medieval Realia in PC game: Kingdom Come: Deliverance*, „Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal”, No. 2, s. 6976, <https://doi.org/10.5817/cphpj-2019-020>
- Nowacki M., 2020, *Interpretacja dziedzictwa w XXI wieku: kreatywność, ko-kreacja i publiczny dyskurs w ekonomii doświadczeń*, „Turystyka Kulturowa”, nr 3, s. 12-40
- Połucha I., 2015, *Turystyka jako gra – innowacje w aktywizacji turystycznej*, „Ekonomiczne Problemy Turystyki”, nr 1, s. 57-71
- Robertson R., 1992, *Globalization: Social Theory and Global Culture*, Sage, London
- Sagan I., 2011, *Miasto dla mieszkańców, miasto dla gości. Turystyka miejska w polityce rozwoju miast na przykładzie Trójmiasta*, [w:] S. Kaczmarek (red.), *Miasto. Księga jubileuszowa w 70. rocznicę urodzin Profesora Stanisława Liszewskiego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź

- Samółyk M., 2013, *Geocaching – nowa forma turystyki kulturowej*, „Turystyka Kulturowa”, nr 11, s. 17-31
- Tkaczyk P., 2013, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice
- Wacięga S., 2019, *Gryfikacja wiedzy historycznej w edukacji kompetencyjnej*, [w:] M. Makowiec, A. Witoszek-Kubicka (red.), *Grywalizacja w edukacji i biznesie*, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Kraków, s. 91-102
- Wacięga S., 2015, *Interpretacja dziedzictwa Małopolski jako źródło edukacji kompetencyjnej*, „Małopolska”, t. 17, s. 303-313
- Warcholik W., 2014, *Turystyka kulturowa – na krakowskiej planszy gry miejskiej*, „Turystyka Kulturowa”, nr 7, s. 6-19
- Warcholik W., Leja K., 2012, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica”, t. 3, s. 87-97
- Wright A., 2020, *Honour, Deliverance, Legacy: Representations of the Middle Ages in Digital Gaming*, masters thesis, University of Huddersfield
- Żyto A., 2018, *Gry turystyczne jako narzędzie promocji dziedzictwa militarnego Poznania*, „Turystyka Kulturowa”, nr 1, s. 26-46

Źródła internetowe:

- CSB, 2024, Chłopska Szkoła Biznesu, [w:] Małopolski Instytut Kultury w Krakowie, [online:] <https://csb.mik.krakow.pl/pl/opis%20gry/>, dostęp: 8.12.2024
- Goroff M., 2018, *Kingdom Come: Deliverance review*, [w:] Electronic Gaming Monthly, [online:] <https://egmnow.com/kingdom-come-deliverance-review/>, dostęp: 16.12.2024
- Hamernia 2024, [w:] Małopolski Instytut Kultury w Krakowie, [online:] <https://mik.krakow.pl/dzialania/hamernia/>, dostęp: 8.12.2024
- Kachniewska M., 2013, *Play tourism – czyli aplikacja, której jeszcze nie ma*, cz. I, [w:] Travel Marketing, 27.12, [online:] <https://travelmarketing.pl/play-tourism-czyli-aplikacja-ktorej-jeszcze-nie-ma-cz-i/>, dostęp: 16.10.2024
- Kachniewska M., 2014, *Play tourism – czyli aplikacja, której jeszcze nie ma*, cz. II, [w:] Travel Marketing, 3.01, [online:] <http://travelmarketing.pl/play-tourism-czyli-aplikacja-ktorej-jeszcze-nie-ma-cz-ii/>, dostęp: 16.10.2024
- Kingdom Come: Deliverance*, 2018, [online:] www.kingdomcomerpg.com/, dostęp: 16.12.2024
- Waldowski T., „Jose”, 2014, *Źródło – inspiracja czeka w Sieradzu. Recenzja*, [w:] For2players, blog, 6.05, [online:] <http://www.for2players.pl/2014/05/zrodo-inspiracja-czeka-w-sieradzu.html>, dostęp: 8.12.2024
- Webster A., 2018, *Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy*, „The Verge”, [online:] <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>, dostęp: 16.12.2024