

Elżbieta Twardy

Biblioteka Główna
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

Edukacyjny i performatywny aspekt działalności biblioteki. *Casus* bibliotecznej gry terenowej zorganizowanej w ramach Małopolskiej Nocy Naukowców 2019

27 września 2019 r. odbyła się kolejna edycja Małopolskiej Nocy Naukowców. Podobnie jak w poprzednich latach do aktywnego udziału w organizacji eventu włączyli się pracownicy Biblioteki Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie: Bartłomiej Duda, Agnieszka Folga, Joanna Kołakowska, Piotr Milc, Elżbieta Twardy (Oddział Informacji Naukowej) oraz Jan Bator i Aleksandra Więk (Oddział Udostępniania). Sprawdzona w latach 2017 i 2018 konwencja bibliotecznej gry terenowej zyskała nowy motyw przewodni w postaci baśni o Czerwonym Kapturku. Za wybór leitmotivu oraz fabularyzację gry odpowiedzialny był Jan Bator, koordynatorem projektu została Agnieszka Folga.

Gra biblioteczna została przygotowana z myślą o młodzieży szkolnej powyżej 12 roku życia, cieszyła się jednak dużym zainteresowaniem także wśród osób dorosłych. Uczestnicy rywalizowali w grupach 4 lub 5 osobowych. Co pół godziny w sześciu turach do zmagania dołączał kolejny zespół. Każdy z nich miał za zadanie przejść przez poszczególne oddziały Biblioteki Głównej (które na czas zmagania zostały zaadoptowane odpowiednio na: pokój Czerwonego Kapturka, chatę Leśniczego, pokój Babci w domu opieki dla seniorów, jaskinię Wilka oraz pokój skarbów), rozwiązując zadania i szukając wskazówek, które miały go doprowadzić do wyjaśnienia baśniowej zagadki. W zależności od liczby oraz charakteru odnalezionych fantów uczestnicy mieli wskazać ich zdaniem najbardziej prawdopodobne zakończenie zainicjowanej przez organizatora opowieści. Charakterystyczny dla struktury gry mechanizm dający możliwość podejmowania wyboru miał na celu zaangażowanie odbiorcy w świat gry, a co za tym

idzie wejście w interakcje z jej środowiskiem. Osoba wyznaczona do roli Mistrza gry dysponowała gotowym scenariuszem, jednak to działania i decyzje graczy decydowały o ostatecznym kształcie historii¹. Koreluje to z poglądem Jaspera Juula, który definiuje grę jako „oparty na regułach system formalny o zróżnicowanym i policzalnym wyniku, gdzie [...] gracz podejmuje wysiłek mający na celu wywarcie wpływu na wynik i czuje przywiązanie do wyniku, a konsekwencje działania są opcjonalne i podlegają negocjacji”².

W obrębie gry fabularnej możemy wyróżnić trzy struktury: formalną, społeczną i kulturalną. Struktura formalna odnosi się do zasad obowiązujących uczestników, społeczna do relacji między graczami, kulturalna do płynności zjawisk zachodzących w ponowoczesnej rzeczywistości, która pozwala na łączenie różnych elementów: literatury i filmu, kultury wysokiej i kultury masowej³.

Treść baśni Charlesa Perraulta jest powszechnie znana. Mała dziewczynka, ze względu na charakterystyczną pelerynę zwana Czerwonym Kapturkiem, zostaje wysłana przez mamę z koszykiem pełnym łakoci do chorej babci, która mieszka na drugim końcu lasu. Mimo ostrzeżenia mamy, by nie przystawać i nie rozmawiać z nieznanymi, schodzi z głównej drogi w poszukiwaniu polnych kwiatków. Spotyka wilka, który uprzejmie wypytuje ją o cel podróży. Wilk, kierując się wskazówkami dziewczynki, biegnie na skróty do chatki babci, atakuje staruszkę i pożera ją. Następnie przebiera się w jej ubranie, kładzie do łóżka i czeka na niespodziewającego się niebezpieczeństwa Czerwonego Kapturka. Dziewczynka dziwi się zmianom, jakie zaszły w wyglądzie i sposobie bycia babci, nie podejrzewa jednak zasadzki. Kiedy zbliża się do wilka na niebezpieczną odległość podziela los krewnej. Po obfitym posiłku drapieżnik zasypia. Jego głośnie chrapanie słyszy przechodzący pod oknem chatki leśniczy. Zaniepokojony wchodzi do domu, zabija wilka, rozpruwa mu brzuch i ratuje dziewczynkę oraz jej babcie.

Taka konstrukcja opowieści realizuje schemat fabularny bajki magicznej⁴. Zaczyna się od pewnej sytuacji początkowej, która daje wyobrażenie o przyszłym bohaterze, jego cechach oraz motywacji (charakterystyczny wygląd, skłonność do bagatelizowania nakazów matki). Kolejnym elementem morfologicznym jest odejście jednego z członków rodziny z domu, w tym przypadku Czerwonego Kapturka. Bohater otrzymuje zakaz — ostrzeżenie matki, by nie zatrzymywała się i nie rozmawiała z nieznanymi. Dochodzi do naruszenia zakazu, gdyż dziewczynka zafascynowana oświeconą słońcem łąką postanawia nazbierać kwiatków i zrobić wianek. Tymczasem antagonistą (czarny charakter) posta-

¹ Zob. Filiciak Mirosław, *Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa, 2006, s. 53.

² Juul Jasper, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*. W: Filiciak Mirosław (oprac.), *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa, 2010, s. 45.

³ Porczyński Dominik, *Gry fabularne: wielowymiarowość zjawiska*. W: Skowronek Katarzyna, Leszczyńska Katarzyna (red.), *Performatywne wymiary kultury*, Kraków, 2012, s. 432.

⁴ Zob. Propp Władimir, *Morfologia bajki magicznej*, Kraków, 2011, s. 27–54.

nawia dokonać zwiadu. Jest nim wilk, który niespodziewanie podchodzi do dziewczynki i wypytuje, dokąd idzie. Antagonista otrzymuje informacje o swojej ofercie, gdyż Czerwony Kapturek niefrasobliwie odpowiada na wszystkie jego pytania. Czarny charakter wyrządza krzywdę jednemu z członków rodziny bohatera — pożera babcię. Dochodzi do konfrontacji pomiędzy głównym bohaterem a antagonistą. W tym miejscu następuje odejście od schematu fabularnego bajki magicznej, gdyż Czerwony Kapturek zostaje pożarty, a pomoc nadchodzi z zewnątrz w postaci czujnego gajowego. Kolejne zdarzenia nie stanowią już jednak wariantywnego modelu morfologicznego — antagonistą zostaje pokonany, zaś negatywne skutki jego działalności usunięte. Zarówno Czerwony Kapturek, jak i jego babcia zostają oswobodzone z brzucha wilka. Dziewczynka staje się bogatsza o jedno doświadczenie życiowe.

Konstruując schemat fabularny gry terenowej, Jan Bator dokonał kilku istotnych zmian. Zburzył na przykład dotychczasowy schemat działań poszczególnych postaci, w tym także dobrze znaną chronologię zdarzeń. Dzięki temu uczestnicy gry zostali „wrzuceni” w sam środek akcji, w dodatku zupełnie nieznaną, bo osadzoną w nowych realiach. Przechodząc z pokoju do pokoju zapoznawali się z otrzymanymi od Mistrza gry fragmentami opowieści, która brzmi następująco:

Pewnego brzydkiego dnia, kiedy krople deszczu z łoskotem uderzały o szyby mieszkania w bloku, Czerwony Kapturek niechętnie zwlokła się z łóżka około południa. Spojrzała w lustro, krytycznie oceniła swój wygląd, po czym z zadumą godną filozofa stwierdziła — „To nie jest mój dzień”. Podeszła do wieszaka, leniwie ubrała swoją ulubioną czerwoną pelerynę oraz żółte gumki, po czym włożyła kilka przedmiotów do koszyka i wyszła z mieszkania. Ruszyła do Domu Starców, gdzie niedawno umieszczono jej Babcię. Przemknęła obok portiera, który właśnie uciął sobie drzemkę i poszła prosto do pokoju staruszki. Drzwi nie były zamknięte (Babcia nie bała się innych, to inni bali się Babcy). Babcia wyglądała niepokojąco. Spod jej długiej koszuli wystawały włochate kaptcie przypominające łapy wilka. Oczy miała przekrwione, podkrążone, jakby większe. Kiedy Czerwony Kapturek postawiła koszyk na stole, Babcia z ogromną zwinnością i niemal niezauważalnie zapakowała do koszyka kilka rzeczy. Staruszka szybko przebrała się w wygodny strój i buty i razem z wnuczką spuściły się po rynnę, cichaczem uciekając z domu starców. Ruszyły w stronę leśnego domku, gdzie miał na nie czekać Leśniczy. Ogromny mężczyzna przywitał je przyjaźnie, po czym założył kurtkę oraz traperskie buty. Tymczasem Czerwony Kapturek wsunął coś niepostrzeżenie do koszyka. Gdy wyszli, zapadał mrok. W oddali zagrzmiało i znów zaczął padać deszcz. Całą grupą ruszyli wprost do kryjówki wilka. Czerwony Kapturek zerknął do koszyka i pomyślał: „Jeśli najwięcej rzeczy mam oznaczone kolorem zielonym, to na końcu drogi pogłaszczę pająka, jeśli w kolorze niebieskim, obudzę śpiącego giganta, a jeśli w czerwonym — to zjem muchomora...”

W tym miejscu historia nagle się urywa. Jakie były dalsze losy całej czwórki? Jakie zakończenie ma ta nowa odsłona dobrze znanej bajki? Wszystko zależy od graczy, którzy podążając po śladach drobnych stóp dziewczynki, traperów leśniczego, trzewików babci oraz łap wilka odnajdują wskazówki dotyczące przed-

miotów, które Czerwony Kapturek i jego Babcia włożyły do koszyka. Nie wszystkie fanty udaje się odnaleźć, nie wszystkie też muszą mieć zdaniem uczestników istotne dla przebiegu zdarzeń znaczenie. Gracz musi na bieżąco dokonywać wyborów. Oczywiście sytuacje wyboru są konstruowane przez grę, co oznacza, iż jednocześnie podlegają i służą jej mechanizmom⁵. Wpływ na decyzje mają także elementy dekoracji, które wskazują na złożony charakter bohaterów i mają w założeniu podważyć dotychczasowe wyobrażenia o ich rolach. Umiejętność dostrzegania takich wieloznacznych, często sprzecznych ze sobą elementów, a także ich interpretacji zależy od wiedzy i doświadczenia uczestników, ich czytania, umiejętności rozpoznawania elementów kultury popularnej, masowej, a także przenikających doń elementów kultury wysokiej. Co warto podkreślić, to przede wszystkim kompetencje kulturowe były brane pod uwagę przy wyznaczaniu celów dydaktycznych oraz tworzeniu scenariusza gry.

W pokoju Czerwonego Kapturka zostały ukryte kable i druty miedziane, garść plastikowych torebek oraz prosty przepis na babeczki. Odnalezienie tych rzeczy nie było łatwe, gdyż każda z nich została w pomysłowy sposób ukryta. Kable i druty miedziane schowano we wnętrzu francuskojęzycznej książki. Przezroczyste plastikowe torebki jednorazowego użytku przyklejono taśmą klejącą na spodzie parapetu, zaś prosty przepis na babeczki został umieszczony na pendrive w kształcie serduszka, który wyglądał jak zwykły dziewczęcy wisior. Na szczęście do pokoju podrzucono także podpowiedzi: karteczkę z szyfrem, stronicę książki w języku francuskim, „magiczny” długopis z latarką na podczerwień. Włączono także komputer znajdujący się na biurku, by zachęcić do zainteresowania się pendrivem. Zagadki były trudne, tylko nielicznym udało się powiązać wszystkie fakty, zwłaszcza że w pokoju było także wiele mylnych tropów: nóż pod poduszką, książki o przestępczości zorganizowanej oraz największych dyktatorach świata, niepokojący plakat grupy heavy metalowej ukryty pośród plakatów ze słodkimi psiakami i kociakami. W pokoju Babci ukryto nasiona i sadzonki, „nalewkę bardzo wiśniową” oraz zapalnik. Schemat powtórzono w chatce Leśnika, gdzie schowano z kolei: bilet lotniczy, TNT i kajdanki. Na użytkownika czekały tam łamigłówki, gry logiczne oraz klucz zamknięty w plastikowej wysokiej tubie, który można wyciągnąć tylko za pomocą (również ukrytego) magnesu. Oczywiście to tylko przykłady zadań i podpowiedzi, z którymi zetknęli się uczestnicy bibliotecznej gry terenowej.

W efekcie na mocy *licentia poetica* łagodne i nieco niefrasobliwe dziewczę z dobrze znanej każdemu dziecku baśni Charlesa Perraulta okazywało się być (1) zbuntowaną nastolatką, która zaangażowała się uczuciowo w związek z nieodpowiednim, starszym od siebie mężczyzną, (2) członkiem jednego z konkurujących ze sobą gangów, a nawet (3) groźnym dilerem narkotyków, bezwzględnie rozpra-

⁵ Żmuda Michał, *Poetyka światów możliwych. Paragrafowa gra „Bałwochwał” w kontekście modalności*. W: Iskra-Paczkowska Agnieszka, Gałkowski Stanisław, Stanisław Marek (red. nauk.), *Filozofia w literaturze. Literatura w filozofii. 2, Światy możliwe. Projekty*, Rzeszów, 2016, s. 205.

wijającym się z konkurencją. Dobrotliwa Babcia przeobraziła się w: (1) przebiegłą staruszką pomagającą wnuczce w ucieczce z nieakceptowanym przez rodzinę ukochanym, (2) przywódczynią gangu lub (3) producenta narkotyków. Wilk, baśniowy czarny charakter, w zaproponowanej przez Bibliotekę alternatywnej historii zyskał rolę: (1) nieco tajemniczego ukochanego nastolatki, (2) dilerę narkotyków, (3) szefa konkurencyjnego gangu. Leśniczy natomiast stał się: (1) późną miłością Babci, (2) związanym z gangiem Babci specjalistą od materiałów wybuchowych, (3) policjantem pracującym pod przykrywką.

Po sprawdzeniu, jakiego koloru elementy znalazły się w koszyku Czerwonego Kapturka, uczestnicy udawali się do jaskini Wilka, gdzie mogli dostrzec charakterystyczne wizerunki: pająka, śpiącego giganta oraz muchomora. Po dotknięciu wybranego elementu następował moment kluczowy, niemal magiczny – ściany rozstępowały się, a uczestnicy mieli możliwość wejść pomiędzy przesuwne regały, gdzie z kolei odnajdywali schowek z pendrivem. Zawierał on zakończenie bajki wraz z ostatnią wskazówką, która zdradzała szyfr (patrz: zakończenie romantyczne) i prowadziła do pokoju skarbów. Tam następowało wręczenie nagród.

Jeżeli gracz ocenił, iż w koszyku Czerwonego Kapturka było najwięcej fantów oznaczonych kolorem zielonym i nacisnął wizerunek pająka, odnajdywał zakończenie, które nazwiemy romantycznym:

Wszyscy ostrożnie zbliżali się do siedziby wilka, co chwilę sprawdzając, czy nikt ich nie śledzi. Gdy wreszcie dotarli na miejsce, zobaczyli Wilka malującego płot przed domem. Gdy Czerwony Kapturek go zobaczyła, rzuciła się pędem przez zarośla, dobiegła do niego, rzuciła mu się na szyję i zasypała pocałunkami. Wilk odwzajemnił jej czułość i długo trwali w uścisku. Babcia z Leśniczym, widząc tę piękną scenę miłości, wzięli się za ręce, ciesząc się wraz z młodymi. Następnie wyjęli z koszyczka nalewkę, babeczki i zasiedli do stołu, by omówić szczegóły ucieczki. Całą akcję nakreśliła Babcia. Miała już dość swojej rodzinie, która oddała ją do domu starców i rozdzieliła z ukochaną wnuczką. Rodzinka była też przeciwna młodzieńczej miłości Czerwonego Kapturka i Wilka, a także już nie tak młodzieńczemu uczuciu Babci do Leśniczego. Staruszka postanowiła więc działać... Teraz zebrali się wszyscy, wzięli z koszyczka bilety lotnicze i wyruszyli w stronę zachodzącego słońca, pozostawiając wszystkie swoje skarby temu, kto będzie w stanie złamać szyfr.

Jeżeli gracz zdecydował, iż najwięcej elementów w koszyku Czerwonego Kapturka oznaczonych jest kolorem niebieskim i zainteresował się wizerunkiem śpiącego giganta, odnalazł zakończenie gangsterskie:

Wszyscy ostrożnie zbliżali się do siedziby wilka, co chwilę sprawdzając, czy nikt ich nie śledzi. Gdy wreszcie dotarli na miejsce, wypakowali z koszyczka kable i druty, zapalnik oraz materiały wybuchowe. Leśniczy zrećnie zaczął składać bombę. Gang Babci oraz gang Wilka już od dawna rywalizowały ze sobą o tereny śródmieścia, ale to Babcia była tu pierwsza i to ona postanowiła wreszcie skończyć z tym raz na zawsze. Gdy Leśniczy skończył składać ładunek, włożył go do koszyczka i podpiął zapalnik do jego wieka. Czerwony Kapturek zwinnie przemknęła przez zarośla, obserwując co się



Zdj. 1. Fot. Marcin Kania.

Zdj. 2. Fot. Marcin Kania.





Zdj. 3. Fot. Marcin Kania.

Zdj. 4. Fot. Marcin Kania.



stanie. Jakiś kwadrans później nad lasem przetoczył się głuchy łoskot, jakby beknięcie podziemnego giganta. Z drzew podniosły się stada czarnych gawronów, falując i kracząc w bezsilnym proteście, że ktoś zakłóca im drzemkę.. W miejscu, gdzie niedługo była nora Wilka, unosił się ognisty grzyb. Dla Wilka to też nie był dobry dzień.

Jeżeli gracz uznał, iż najwięcej elementów w koszyku Czerwonego Kaptura ma kolor czerwony i w związku z tym należy zainteresować się ilustracją muchomora, odkrył zakończenie dilerkie:

Wszyscy ostrożnie zbliżali się do siedziby wilka, co chwilę sprawdzając, czy nikt ich nie śledzi. W drodze Leśniczy – który tak naprawdę był policjantem pracującym pod przykrywką – dziękował dziewczynce i Babci za to, że pokazały mu miejsce, gdzie ukrywa się groźny diler narkotyków o ksywce „Wilk”. Mężczyzna już od dawna chciał z nim zrobić porządek. Gdy wreszcie dotarli na miejsce, Babcia odwróciła uwagę Leśniczego, pokazując mu wejście do nory Wilka. W tym momencie dziewczynka wyciągnęła z koszyka paralizator i zniecacka poraziła mężczyznę prądem. Gdy ten padł nieprzytomny, zawołały Wilka, wspólnie zapakowali tajniaka do samochodu, a następnie zepchnęli z urwiska. „Leśniczy” już od dawna przeszkadzał im w interesach, a ostatnio był coraz bliżej wykrycia ich działalności, trzeba było więc działać. Teraz znów wszystko powinno być jak dawniej. Babcia uprawiała roślinki, Wilk je przerabiał na narkotyki, a Czerwony Kapturek roznosił po okolic w koszyku. Tak, to z pewnością był złoty interes. Babcia nawet zaczęła się zastanawiać, czy nie kupić wnuczce rowerka, co jeszcze bardziej usprawniłoby handel...

Istotą, elementem konstytutywnym gry, były działania uczestników, możemy więc mówić o performatywnym charakterze przedsięwzięcia. Przyglądając się strukturze fabuły dostrzeżemy także podobieństwa do sztuki teatralnej. Rzeczywistość, w której toczy się akcja gry, opiera się na zasadach i scenariuszu stworzonym przez autora, jednak to działania uczestników nadają owej rzeczywistości ostateczny kształt i sens. Gra opiera się na interakcji społecznej. Uczestniczące w niej grupy tworzone są przez jednostki, które wzajemnie na siebie wpływają i w konsekwencji modyfikują swoje zachowania⁶. Bliskie staje się jej pojęcie roli społecznej⁷. Z jednej strony uczestnicy przyjmują rolę detektywów odtwarzających przebieg zdarzeń, z drugiej tradycyjną rolę graczy pozostającą w relacji do Mistrza gry. Performatywność gry terenowej dotyczy dwóch wymiarów: estetycznego (gra stanowi rodzaj przedstawienia) oraz społecznego (tworzenie i modyfikowanie rzeczywistości we wspólnym działaniu graczy).

⁶ Blumer Herbert, *Interakcjonizm symboliczny: perspektywa i metoda*, Kraków, 2007, s. 52.

⁷ Zob. Znaniecki Florian, *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, Warszawa, 2001.