



**PORADNIK  
BARDZOMŁODO—  
—KULTURALNY**

**Miasto to gra –  
jak gry miejskie mogą  
promować kulturę,  
literaturę lub instytucję**

**KAROL BARANOWSKI**

W dzisiejszych czasach miasta nie są już tylko przestrzenią życia codziennego – stają się interaktywnymi planszami, na których rozgrywają się gry miejskie. Jako autor i twórca gier miejskich, miałem okazję przekształcić ulice, place i zaułki w sceny pełne przygód, które promują literaturę, kulturę i historię lokalną.

Gry miejskie poprzez swój charakter niecodziennej aktywności świetnie sprawdzają się także jako działania promujące instytucje publiczne (biblioteki, domy kultury, muzea, fundacje). Dobrze przygotowana i zaprojektowana gra miejska sprawia, że miejska rutyna ulega zmianie i na chwilę poprzez wybicie z rytmu „szarej” codzienności mieszkańcy miasta, nawet ci nie biorący udziału w grze, ale będący świadkami wydarzenia mogą znaleźć się w innym świecie. Świecie wykreowanym przez twórców gry.

W poniższym artykule, tudzież poradniku, chciałbym przybliżyć proces projektowania gier miejskich, ale także podać przyszłym twórcom i projektantom kilka wskazówek, które być może pomogą im podczas pracy nad grą miejską.

Przed rozpoczęciem tworzenia gry chciałbym usystematyzować terminologię i wprowadzić pewne zasady, którymi należy się kierować podczas procesu projektowania gry.

Gra musi mieć określony cel oraz jasno postawione warunki zwycięstwa i wygranej. Gracze powinni wiedzieć co muszą zrobić, żeby osiągnąć zamierzony cel.

Gra musi mieć również fabułę i narrację, która będzie towarzyszyć uczestnikom od jej początku do samego końca.

Gra musi też posiadać określone reguły i zasady, które należy przed rozpoczęciem przedstawić graczom i uczestnikom gry. Najlepiej zrobić to w formie regulaminu.

Gra musi stawiać określone wyzwania przed graczami (zagadki, zadania, przeszkody), które muszą pokonać, aby dojść do końca.

## Proces Tworzenia Gry Miejskiej

Tworzenie gry miejskiej to proces wymagający nie tylko kreatywności, ale i gruntownej wiedzy o miejscu, które ma stać się areną rozgrywki. Każda gra miejska rozpoczyna się od pomysłu, który następnie jest rozwijany w spójną fabułę. Twórca



gier powinien kłaść szczególny nacisk na dokładne badanie historii i kultury danego miejsca. To one stanowią fundament, na którym budowana jest narracja gry. Jeśli tworzy grę na podstawie danej książki, filmu czy gry komputerowej powinien dobrze znać treść materiału wyjściowego.

Jeśli chcecie tworzyć grę miejską najlepiej zacząć od wygenerowania jak największej liczby pomysłów. Na tematykę gry, miejsce gdzie się będzie odbywać, liczbę i rodzaj uczestników. Myślcie jak najbardziej kreatywnie i nieszablonowo. Dopiero później w trakcie tworzenia gry będziecie pomysły „przycinać” do waszych realnych możliwości. Pomysły mogą dotyczyć zagadnień wspomnianych wyżej – ważnej osoby, wydarzenia, książki, filmu, historii miejsca, mogą też być Wasze zupełnie autorskie.

---

**PRZYKŁAD:** Gra dotyczy odnalezienia testamentu Tadeusza Kościuszki. Chcecie aby jako element gry wystąpili aktorzy, wolontariusze odgrywający rolę kosynierów. Niestety nie ma w pobliżu oddziału rekonstrukcyjnego. Powoli więc zmieniacie formułę na może jednego aktora/wolontariusza z kosą na sztorc i w sukmanie. Kosa wcale nie musi być prawdziwa, może być np. tekturowa. I jak można dostrzec – z początkowego pomysłu oddziału przeszliśmy płynnie do ograniczeń narzuconych nam przez rzeczywistość.

---

## Skąd czerpać i brać pomysły na fabułę?

Fabuła zależy od wielu czynników – pomysł na grę może dotyczyć bardzo różnorodnych tematów. Wszystko zależy od intencji twórców gry, którymi Wy możecie się stać. Jak wspomniałem wyżej materiał wyjściowy może być z każdej dziedziny. Dobrze jest, gdy nasza gra ma walor edukacyjny i kulturotwórczy, więc szukając pomysłów na fabułę można przejrzeć wydarzenia historyczne związane z miastem, dzielnicą, ulicą. Dobrze, gdy fabuła gry wiąże się na przykład ze zbliżającą się rocznicą, jubileuszem określonego wydarzenia. Punktem wyjściowym może też być biografia, życiorys znanej postaci, ważnej osobistości, bohatera lokalnej historii.

Tworzenie gry powinno się opierać na zasadach storytellingu, czyli opowiadania historii. Fabuła gry wprowadza uczestników w jej świat. Ma być opowieścią, która zaintryguje, zainteresuje i wciągnie uczestników do świata gry. Nie musi być szczególnie rozbudowana i bogata w detale (oczywiście im ciekawsza tym lepiej), ale ważne jest, aby nadawała ton grze.



## Kilka praktycznych porad związanych z zagadnieniami technicznymi tworzenia gry

Jeśli pracujecie w grupie dobrze jest stworzyć sobie wspólną przestrzeń do pracy. I mam tu na myśli zarówno fizyczne miejsce, gdzie można się spotkać, pracować, tworzyć metodą na przykład burzy mózgów. Jak i przestrzeń wirtualną (współdzielony dokument, folder z materiałami), do którego będą mieli dostęp wszyscy zaangażowani w proces tworzenia gry.

Praca metodą burzy mózgów pozwala na generowanie jak największej liczby pomysłów, które następnie będą weryfikowane przez pracujących nad grą.

Przestrzeń wirtualna współdzielona pozwala pracującym nad grą dodawać, edytować, zbierać wszelkich materiałów związanych z grą. Zdjęcia, filmy, grafiki, artykuły, informacje – wszystkie te elementy może dodawać każdy członek zespołu projektującego. Oczywistym plusem tego rodzaju rozwiązania jest dostęp do materiałów w każdej chwili i dla każdego członka zespołu.

Z własnego doświadczenia wiem również, że warto sobie stworzyć scenariusz gry (może to być plik tekstowy), w którym zostaną wyszczególnione takie elementy jak:

- fabuła gry
- miejsca, w których gra będzie się toczyć
- cel gry (warunki zwycięstwa)
- grupa docelowa uczestników
- opisane wszystkie punkty w grze
- opisane wszystkie zadania, które twórcy gry postawią przed graczami
- data premiery gry

Praca nad scenariuszem może na początku wyglądać bardzo chaotycznie, ale w miarę coraz bardziej zaawansowanych prac, scenariusz będzie przybierał postać spójną, logiczną i składającą się w całość.

## Zadania dla Uczestników

Zadania w grach miejskich są różnorodne – od rozwiązywania zagadek, przez poszukiwanie wskazówek, mogą to być także łamigłówki, zadania zręcznościowe, aż po interakcje z postaciami non-playable characters (NPCs), które często są odgrywane przez aktorów lub wolontariuszu. Zadania te są tak projektowane,



aby uczestnicy nie tylko dobrze się bawili, ale również uczyli się o kulturze i historii miejsca, w którym gra się odbywa. Zadania muszą być także spójne z fabułą gry.

Podobnie jak przy tworzeniu zarysu fabuły samej gry, zachowujecie się przy generowaniu pomysłów na poszczególne zadania. Twórcie jak najbardziej szalone, kreatywne, nieszablonowe działania. I znów w trakcie pracy nad grą możecie zrobić selekcję najbardziej szalonych i jednak nierealnych do przeprowadzenia i je zmienić, albo zastąpić innymi.

Przykład: Zadaniem graczy miałyby być użycie prawdziwej kosi do rozcinania manekina z dynią zamiast głowy. Przeciwności losu: nie macie kosi na sztorc, gra jest przeznaczona dla dzieci więc zadanie nie może być niebezpieczne. Ewolucja zadania: zamiast rozcinania manekina prawdziwą kosą, każecie graczom wyciąć w jak najszybszym czasie kosi z szablonu, motywując to tym, że wojskom Kościuszki potrzeba jak najwięcej uzbrojenia.

Przy procesie projektowania i wymyślania zadań, bardzo ważne jest, aby zostały one przetestowane i sprawdzone przez twórców gry. Czyli tworząc zadania i mając już napisany scenariusz gry, wymyślcie wszystkie punkty pamiętajcie, aby przetestować już w terenie czy zadania są możliwe do wykonania. Zwłaszcza jeśli mamy zadania nie tylko logiczne, ale na przykład aktorskie czy też ruchowe.

### **Rodzaj zadań:**

- logiczne (zagadki, łamigłówki i tym podobne)
- wiedzowe (polegające na udzielaniu odpowiedzi na pytania i posiadaniu określonej wiedzy – mogą to być krzyżówki, quizy, wykreślanki)
- ruchowe i zręcznościowe (wprowadzające element sprawności fizycznej do gry)
- aktorskie (posiadające element happenignu ulicznego, który znacznie zwiększa atrakcyjność gry miejskiej)

O czym powinni pamiętać twórcy i projektanci gier – przede wszystkim o dostosowaniu zadań do wieku uczestników gry. W skrócie – jeśli tworzymy grę dla dzieci w wieku od sześciu do dziewięciu lat to powinniśmy tak dopasować zadania, aby były one możliwe do zrealizowania przez naszych dziecięcych graczy.

Przy pracy nad tworzeniem zadań należy też pamiętać, aby w grze miejskiej znalazły się zadania różnorodne. Poprzez różnorodność zadań rozumiem nie tylko ich zróżnicowanie pod względem trudności, ale także rodzajów. Dobrze jest jeśli w projektowanej grze znajdą się zadania z różnych zakresów, od zręcznościowych po te wymagające określonej wiedzy. Oczywiście nie ma nic złego w grze, która składa się z samych zadań związanych z wiedzą, ale moje doświadczenie mówi



mi, że atrakcyjność takiej gry jest znacznie mniejsza niż tej, w której występują różnorodne zadania.

Ja osobiście lubię zadania mające element happeningowy, który wytrąca z rytmu innych ludzi, którzy nie biorą udziału w grze.

Nowe technologie – warto pomyśleć przy tworzeniu zadań o wykorzystaniu nowych technologii, które mogą współistnieć z tradycyjnymi, analogowymi zadaniami. Poprzez nowe technologie rozumiem – smartfony, tablety, okulary do Wirtualnej Rzeczywistości, kody QR. Aplikacje na smartfony wykorzystujące rozszerzoną rzeczywistość, GPS, czy też aparat w telefonie mogą być skutecznie wplecione w fabułę i zostać wykorzystane do zadań.

---

**PRZYKŁAD:** W jednej z moich gier gracze wcielając się w rolę bibliotekarek i bibliotekarzy z lat powojennych (lata 50-te) mieli za zadanie przyprowadzić dożpuntu w grze ludzi z ulicy, z zewnątrz i sprawić, żeby zapisali się (oczywiście symbolicznie do biblioteki). Przygotowałem karty zapisu stylizowane na dawne lata, przechodnie przyprowadzeni przez graczy wypełniali karty używając pióra z atramentem, a całość okraszona była rekwizytami wprost z epoki.

---

## Znaczenie Fabuły

Fabuła jest bardzo istotna dla każdej gry miejskiej. To ona przyciąga uczestników i sprawia, że chcą oni kontynuować grę. W moich projektach związanych z pracą w bibliotece i pracą nad wydarzeniem na przykład Narodowym Czytaniem, skupiałem się na stworzeniu takiej fabuły gry, która wciągnie uczestników. Fabuła w grach miejskich bywa często inspirowana literaturą, co pozwala na głębsze zanurzenie się w świat książek i jednocześnie odkrywanie miasta. Przykładowo, uczestnicy mogli śledzić losy literackich bohaterów, odwiedzając miejsca z nimi związane, co tworzyło unikalne połączenie fikcji z rzeczywistością. Fabuła może dotyczyć określonego fragmentu miasta, budynku, ale też może być związana z wydarzeniami historycznymi, postaciami, które były ważne dla danego miejsca, biografiami znanych osób.

Fabuła gry również dotyczy celu jaki mają osiągnąć gracze. Czy będzie to odnalezienie skarbu, zaginionego rękopisu, uratowanie świata przed zagładą, odkrycie mordercy – wszystkie elementy gry miejskiej i jej fabuły mają pozwolić doprowadzić graczy do ich celu.

Przy pracy nad fabułą pamiętajcie, że musi być spójna i przekonująca dla uczestników gry. Fabuła musi być również dostosowana do wieku graczy, ich liczby,



potencjalnej wiedzy. Fabuła ma też za zadanie wprowadzać w świat gry i dostarczać graczom niezbędnych informacji potrzebnych do ukończenia gry.

---

**PRZYKŁAD:** Tworzycie zadanie matematyczna dla gry o Tadeuszu Kościuszcze. Może to być równanie z jedną niewiadomą. Musicie fabularnie wprowadzić to zadanie do gry. Niech to będzie szukanie liczby kos, które zostały wydane kosynierom, bez tej liczby gracze nie zaliczą kolejnego punktu.

---

## Metodyka i Profesjonalizm

W tworzeniu gier miejskich istotna jest metodyka, która pozwala na skuteczne przekazanie treści kulturowych. Gry muszą być dostosowane do wieku i zainteresowań uczestników, a także muszą uwzględniać logistyczne aspekty miejsca. Profesjonalizm objawia się w każdym aspekcie – od scenariusza, przez logistykę, aż po wykonanie.

Pamiętajcie jednak, że tworzenie gry, praca nad nią, wspólne dyskusje powinny Wam sprawiać radość i zabawę. Starajcie się, aby Wasza praca przynosiła Wam pozytywne emocje. Zaprojektowanie i stworzenie gry to ciężka praca, jej pomyślne przeprowadzenie to również ciężka praca, ale będzie znacznie łatwiejsza jeśli będziecie się przy tym dobrze bawić.

Ważna podczas pracy nad grą jest systematyczność i regularność. Gdy pracujemy nad grą regularnie i w określonych terminach mamy poczucie sprawczości i widzimy postępy. Dlatego dobrze jest ustawić sobie ramy czasowe i terminy związane z poszczególnymi etapami tworzenia gry. Należy też starać się tych terminów dotrzymywać nawet przed samym sobą.

- Z mojego doświadczenia wiem, że tak zwany „deadline”, czyli ostateczny termin ukończenia gry potrafi być bardzo stymulujący i motywujący do ciężkiej pracy, ale potrafi też być bardzo stresujący. Dlatego starajcie się unikać sytuacji, w których jest wiele rzeczy do zrobienia na ostatnią chwilę, gdyż wtedy z reguły najłatwiej jest popełnić błąd, nie przygotować materiałów czy też zapomnieć o czymś bardzo istotnym.

Profesjonalizm w przygotowaniu gry powinien się też objawiać w tym, że mając już przygotowany scenariusz, opisane zadania i miejsca w grze, fabułę – należy fizycznie i osobiście przejść się przez wszystkie miejsca, które zostały ujęte w naszej grze i przetestować zadania w przestrzeni. Moja podpowiedź jest również taka, że dobrze jest wziąć na taki test osoby, które zupełnie nic nie wiedzą o naszej grze. Ich spojrzenie na grę i uwagi mogą być bardzo pomocne. Taki test gry pozwoli





wychwycić błędy, zarówno związane z logistyką, jak i z fabułą czy też problemem ze zrozumieniem zadań. Dlatego gorąco namawiam na testowanie gier. I najlepiej robić taki test przynajmniej z tydzień przed datą gry, gdyż zyskujemy wtedy czas na wprowadzenie ewentualnych poprawek. W idealnym świecie, gra przed premierą powinna zostać przetestowana przynajmniej dwa razy. Dzięki temu zyskujemy produkt, który nie powinien mieć zbyt dużych wad.

## Promocja gry miejskiej

Klucz do sukcesu każdego wydarzenia leży w skutecznej promocji. Aby poinformować potencjalnych uczestników i zachęcić ich do udziału, należy wykorzystać zarówno nowoczesne, jak i tradycyjne narzędzia komunikacji.

Zidentyfikujcie grupę dla której będziecie tworzyć grę. Wiek uczestników, ma ogromne znaczenie. Już wcześniej wspominałem, że inaczej będziemy projektować zadania dla dzieci, inaczej dla młodzieży, a jeszcze w inny sposób podejmiemy do zadań dla dorosłych. Tak samo jest z promocją wydarzenia. Należy się zastanowić czy nasi uczestnicy to młodzi ludzie, rodziny, czy może entuzjaści określonej dziedziny? Wybór narzędzi promocyjnych powinien być dostosowany do ich preferencji.

Media społecznościowe są naturalnym nośnikiem informacji o naszej grze. Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, Youtube to platformy, które możemy wykorzystać do promocji gry. Ważna jest tutaj regularność w zamieszczaniu informacji, nieszablonowe podejście do tematów, odpowiedni dobór hashtagów i informacji zamieszczanych w związku z grą.

W zależności od grupy docelowej, warto również sięgnąć po tradycyjne metody, takie jak ulotki, plakaty, czy nawet osobiste zaproszenia. Telefon i kontakt bezpośredni mogą być nieocenione w budowaniu relacji z potencjalnymi uczestnikami.

Dobrze jest promować naszą grę podczas innych wydarzeń. Organizowanie lub współorganizowanie lokalnych wydarzeń może być doskonałą okazją do promocji. Udział w takich wydarzeniach pozwala na bezpośredni kontakt z publicznością i budowanie świadomości o Waszym wydarzeniu.

Profesjonalne media tradycyjne. Pamiętajcie o mocy mediów. Współpraca z lokalnymi stacjami radiowymi, telewizyjnymi i gazetami może znacznie zwiększyć zasięg. Udostępnianie relacji z wydarzeń w mediach przyczynia się do budowania wiarygodności i zainteresowania.





Oczywiście bardzo istotna jest kreatywność w informowaniu o grze. Każda forma promocji powinna być kreatywna i spersonalizowana. Niezależnie od wybranej metody, ważne jest, aby przekaz był atrakcyjny, jasny i przyciągający uwagę potencjalnych uczestników.

Pamiętajcie, że skuteczna promocja to nie tylko wybór odpowiednich narzędzi, ale także ich kreatywne wykorzystanie i dostosowanie do specyfiki wydarzenia oraz oczekiwań i potrzeb grupy docelowej. To połączenie sprawia, że Wasza gra miejska wyróżni się na tle innych i przyciągnie zainteresowanie, na które zasługuje.

## Gry miejskie dla młodzieży

Gry miejskie mogą Wam młodym ludziom dać możliwość wyrażenia siebie i eksploracji waszych problemów i wyzwań, ale także zainteresowań i pasji. Przez projektowanie gier, które odzwierciedlają Wasze życie i świat, możecie jako młodzi twórcy uczyć się nie tylko o historii i kulturze, ale również lepiej poznać samych siebie. To doświadczenie może być niezwykle wartościowe w Waszym rozwoju osobistym i społecznym.

## Pogoda

W przygotowanej grze miejskiej bardzo ważnym czynnikiem jest pogoda. Jeśli gra się toczy w przestrzeni miejskiej i nie ma zadań w środku budynków to dobra pogoda jest kluczowym elementem, który będzie decydował o sukcesie Waszego przedsięwzięcia. Dobrą porą roku do tworzenia gier miejskich jest sezon wiosenny, letni i jesienny.

Podczas procesu projektowania gry warto przygotować sobie plan awaryjny (znaleźć miejsca, gdzie można się schować przed deszczem, wiatrem czy ogólnie złymi warunkami pogodowymi). Jeśli będziecie planować grę późną jesienią pamiętajcie, że wcześniej robi się ciemno i przygotowane zadania mogą być nierealne do przeprowadzenia w wybranych przez was miejscach po zmroku.

## Premiera gry

Gdy stworzycie scenariusz, przetestujecie grę, przychodzi dzień premiery wydarzenia. Przyjmijmy, że wszystkie Wasze założenia zostały

spełnione – frekwencja wśród graczy dopisała, pogoda się udała, a aktorzy czy też wolontariusze doskonale wiedzą co mają robić. Nawet wtedy należy pamiętać, że uczestnicy gry będą grupą niejednorodną i będą w stanie Was zaskoczyć. Niespodzianki się zdarzają, a Wy jako organizatorzy i twórcy gry miejskiej powinniście być przygotowani. Wspominałem wcześniej o planie awaryjnym – warto być przygotowanym na sytuacje nietypowe i różnego rodzaju niespodzianki. Ważne jest też zachowanie spokoju i zimnej krwi w przypadku niespodziewanych zwrotów akcji.

## Ewaluacja gry

Dobrze też po skończonym wydarzeniu zebrać informacje zwrotne od uczestników naszej gry. Dowiedzieć się co im się podobało, co nie, jakie mieli oczekiwania i czy zostały one spełnione. Z mojego doświadczenia mogę powiedzieć, że jeżeli ponad 70 procent uczestników gry powie Wam organizatorom, że im się podobało to gra okazała się sukcesem.

## Wnioski

Gry miejskie to potężne narzędzie edukacji kulturowej, które w innowacyjny sposób promuje literaturę i historię. Jako autor, doświadczyłem, jak gry te mogą zmienić percepcję miejsca i wzbogacić doświadczenie mieszkańców oraz turystów. To fascynująca podróż, która przekształca miasto w żywą książkę, pełną tajemnic i odkryć.

Proces projektowania gry miejskiej może być niezwykłą przygodą, która pozwoli Wam zdobyć nowe umiejętności i w pełni wykorzystać te które już posiadacie. Chciałbym Wam napisać, że metoda projektu jaką się siłą rzeczy pracuje przy organizacji gry pozwala zobaczyć jak zmienia się proces kreacji. I bardzo często Wasza gra, która będzie gotowym produktem będzie zupełnie inną grą niż ta, którą zaczęliście projektować. To naturalny proces dający wiele satysfakcji i zadowolenia. Dlatego gorąco zachęcam do próbowania i tworzenia tego rodzaju aktywności.

---

## O AUTORZE

**Karol Baranowski** – Od czternastu lat bibliotekarz – nauczyciel w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej w Krakowie, a od dziewięciu lat w agencji Arteteka. Oprócz codziennej obsługi czytelników, prowadzi zajęcia dla seniorów, lekcje biblioteczne, warsztaty dla dzieci i młodzieży, organizuje gry miejskie i gry biblioteczne. Współorganizował, projektował i przeprowadził kilkadziesiąt gier miejskich (edukacyjnych, historycznych, literackich). Jest również współorganizatorem akcji „Odjazdowy Bibliotekarz” w Krakowie, od 2011 roku. W roku 2019 Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich uhonorowało go tytułem Ogólnopolskiego Bibliotekarza Roku.

Szczególnym obszarem jego zawodowych zainteresowań są nowoczesne technologie. W codziennej pracy wykorzystuje narzędzia multimedialne oraz mobilne (tablety, smartfony, komputery, narzędzia VR) oraz technologię Wirtualnej Rzeczywistości.

Stypendysta Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w roku 2019. W 2016 r. przez ponad miesiąc przebywał w Etiopii, gdzie w ramach międzynarodowej pomocy rozwojowej szkolił etiopskich nauczycieli, dyrektorów oraz rodziców z podstaw zarządzania, organizacji i prowadzenia bibliotek szkolnych.



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY



BARDZO  
MŁODA KULTURA  
woj. lubelskie

CSK

CENTRUM  
SPOTKANIA  
KULTUR  
W LUBLINIE