

Gry i zabawy w instytucjach kultury. 0 (nie)możliwości utworzenia ludotek w Polsce

Games and play in cultural institutions. About the (im)possibility of creating toy libraries in Poland

Magdalena Litwin

Uniwersytet Szczeciński | magdal.litwin@gmail.com

Abstract: The concept of the toy library – a well-functioning institution in many countries – is little known in Poland, both in theoretical and practical terms. There are few libraries that enable access to games, and no library is devoted exclusively to this purpose.

The paper presents the functions that games and play have in cultural institutions. Furthermore, the article depicts the occupation of the toy librarian as a combination of three professions: educator, game researcher and librarian. The aim is also to demonstrate the benefits that toy libraries bring to users as well as to game scholars and designers. If it is not possible to organize toy libraries in Poland, it is worth considering the idea that games should be made available in traditional libraries and other institutions.

Keywords: toy libraries, libraries, games

Warto propagować gry i zabawy, ponieważ płyną z nich liczne korzyści; ludologów nie trzeba do tego przekonywać. Ze świadomości ważnego wpływu gier i zabaw na rozwój dzieci oraz ich relacje społeczne narodziła się idea ludoteki, przechowującej i udostępniającej właśnie ten rodzaj zbiorów. Jednak w Polsce tego rodzaju instytucji nie tworzy ani władza centralna, ani samorządy. W nielicznych przypadkach gry udostępniane są w bibliotekach, można też odnaleźć przykłady inicjatyw prywatnych funkcjonujących podobnie do zagranicznych instytucji.

Warto przyjrzeć się koncepcji ludoteki, jej znaczeniu dla ludologów i twórców gier oraz rozważyć możliwość utworzenia takich miejsc w Polsce lub dołączenia ich do funkcjonujących struktur, głównie bibliotecznych.

1. Ludoteka – pojęcie, historia, zadania

Pojęcie ludoteki w brzmieniu łączącym łacińską „zabawę” z grecką „kolekcją” (*ludus i teka*), stosowane m.in. w języku francuskim, hiszpańskim i włoskim, dla języka polskiego zapożyczamy z niemieckiego określenia tej instytucji – *Ludothek* (Zajac, Janas 2013, s. 156). Angielski odpowiednik to *toy library*, stąd w polskiej literaturze można spotkać również nazwę „biblioteka zabawkowa” (por. Walczak-Niewiadomska, 2013). Ludoteka jest instytucją, która analogicznie do biblioteki zajmuje się gromadzeniem, przechowywaniem i udostępnianiem zbiorów; w tym wypadku nie są nimi jednak książki, lecz gry i zabawki. Przedstawione pojęcie łączy różne typy ludotek, zarówno tych, które wypożyczają zbiory, jak i tych, które umożliwiają korzystanie z nich wyłącznie na miejscu.

Renata M. Zajac i Magdalena Janas podają, że pierwszą ludotekę utworzono w 1935 roku w Stanach Zjednoczonych. Instytucja ta była reakcją na poważne problemy społeczne; miała przede wszystkim stanowić miejsce zabawy dla dzieci z ubogich rodzin, których z powodu kryzysu nie było stać na zakup zabawek. Po kilku latach ludotekom dodano kolejną istotną rolę – aktywizację osób niepełnosprawnych, angażowanych do naprawy zabawek. W Europie idea ta pojawiła się w latach pięćdziesiątych (Zajac, Janas, 2013, s. 161). Rozkwit ludotek na całym świecie datuje się na lata siedemdziesiąte i osiemdziesiąte (Walczak-Niewiadomska, 2013, s. 171).

O żywotności i rozwoju koncepcji ludoteki świadczy np. funkcjonowanie licznych stowarzyszeń zrzeszających te instytucje, których działanie na całym świecie koordynuje założone w 1990 roku International Toy Library Association (ITLA). Stowarzyszenia wspierają zakładanie i funkcjonowanie ludotek, organizują dla ludotekarzy spotkania w postaci różnych imprez, sympozjów i konferencji, a także kursy dokształcające. Ten ostatni aspekt jest szczególnie istotny w Szwajcarii, gdzie w ludotekach zatrudnionych jest około czterech tysięcy osób (Zajac, Janas, 2013, s. 162). Aby móc podjąć pracę w takiej instytucji, trzeba odbyć szkolenie organizowane właśnie przez Verein der Schweizer Ludotheken (s. 160).

1.1 *Play matters* – misja ludoteki

Play matters to hasło przewodnie założonego w 1972 roku brytyjskiego National Association of Toy and Leisure Libraries (Zajac, Janas, 2013, s. 161). Sformułowanie to wskazuje sedno przesłania ludotek. Według ITLA dwa główne cele tych instytucji to rekreacja i edukacja. W zakresie rekreacji najistotniejsza jest zabawa i radość z grania, ważną korzyść stanowią interakcje społeczne, zdobywanie umiejętności zaś jest korzyścią wtórną. Podkreśla się także, że w przypadku osób upośledzonych (dzieci i dorosłych) „właściwe zabawki prowadzą do poprawy jakości życia” (ITLA, bez daty). W wielu publikacjach podkreśla się ten cel, ludoteki mają służyć osobom niepełnosprawnym, mówi się też o rozwiązaniach, które ułatwiają korzystanie z tych instytucji dzieciom ze specjalnymi potrzebami (por. Rettig, 1998, s. 230).

Kiedy cel stanowi edukacja, gra staje się pośrednikiem w zdobywaniu umiejętności i wiedzy, choć nie zapomina się też o zaletach interakcji społecznych. Misją ludoteki jest również promowanie zabawy jako zjawiska korzystnego społecznie, rozwijającego rozmaite relacje (dziecko-rodzic, dziecko-dziecko, dziecko-dorosły itd.), a także kompetencje społeczne – w czym pomaga m.in. zrozumienie konieczności akceptowania przegranej (ITLA, bez daty). To miejsce rozrywki i miłego spędzenia czasu, ale bardzo istotne jest również akcentowanie wielu trwalszych korzyści, jakie przynosi zabawa. Martin Stone podkreśla, że użyteczność ludotek polega między innymi na tym, iż jest w nich więcej zabawek, niż dzieci mają w swoich domach, co pozwala rodzicom zaobserwować, jaki typ

zabawek najbardziej odpowiada ich dzieciom (Stone, 1983, s. 19). W wyborze mogą pomóc również ludotekarze.

2. Ludotekarz, czyli kto?

„Ludotekarz to znawca gier i zabawek, potrafiący je uporządkować i skatalogować, wyjaśnić zasady zabawy i polecić każdemu użytkownikowi właściwy dla niego materiał” (Zajac, Janas, 2013, s. 159). Taka osoba powinna umieć budować dobre relacje interpersonalne. Ludotekarz musi też posiadać kompetencje pedagogiczne i psychologiczne i potrafić wcielać się w rolę animatora społeczno-kulturalnego (s. 160).

Do prowadzenia ludoteki nie wystarczy sama znajomość gier, co wobec ich ogromnego rynku już i tak jest poważnym wyzwaniem. Trzeba mieć wiedzę teoretyczną z zakresu ludologii, kompetencje pedagoga i umiejętności bibliotekarza. Ludologia jest potrzebna m.in. do trafnej oceny jakości gier, zrozumienia potrzeb odbiorców i znalezienia tytułów odpowiednich dla określonych osób lub grup, a także do propagowania nauki przez zabawę (również w celu wyjaśniania potencjalnym użytkownikom, dlaczego warto grać). Cechy pedagoga są przydatne do wyjaśniania zasad gier, uczestniczenia w rozgrywkach i zabawach i umiejętnego inicjowania ich, a także do swobodnego kontaktu z najmłodszymi użytkownikami ludoteki. Wreszcie umiejętności bibliotekarza to katalogowanie i porządkowanie zbiorów, kontrola systemu wypożyczenia itd.

Wyłania się z tego obraz ludotekarza jako osoby otwartej, wszechstronnej i zaangażowanej. Jest to jeden z zawodów dla prawdziwych pasjonatów, ponieważ wymaga nieustannego poszerzania wiedzy (choćby poznawania nowych gier) i stałego kontaktu z ludźmi. Warto jednak zaznaczyć, że w niektórych ludotekach działają nie specjaliści, lecz wolontariusze – jest to tak zwany model brytyjski (Rettig, 1998, s. 230).

3. Znaczenie ludotek dla ludologów i twórców gier

Wspominano już, jaką rolę ludoteki pełnią dla użytkowników. Najczęściej z tej perspektywy analizują je badacze dziedzin takich jak pedago-

gika czy bibliotekoznawstwo. Warto jednak spojrzeć również od strony ludologii: jakie korzyści z istnienia ludotek mogliby czerpać badacze i twórcy gier? Renata M. Zając i Magdalena Janas (2013) wskazują, że ludoteki są przydatne dla pedagogów, ponieważ dają możliwość weryfikacji teorii pedagogicznych (s. 167). Sądzę, że podobną wartość stanowią dla ludologów – pozwalają badać rolę gier, ich popularność oraz kulturę zabawy.

Kształcenie ludologów jako potencjalnych ludotekarzy mogłoby mieć także wpływ na rozwój ludologii jako dziedziny akademickiej, której absolwenci byłiby gotowi do pracy w konkretnym zawodzie. Jako instytucja promująca korzyści płynące z gier i grania ludoteka mogłaby się przyczyniać do popularyzacji prac ludologicznych, które stanowiłyby dla ludotekarzy źródło wiedzy i inspiracji. Ponadto zarówno dla badaczy, jak i twórców gier takie instytucje mogą być doskonałym miejscem do testowania nowych produktów. Na przykład niemiecka ludoteka przy Studienbibliothek der Pädagogischen Hochschule Steiermark część zbiorów otrzymuje od wydawnictw bezpłatnie właśnie w tym celu (Zając, Janas 2013, s. 166). I wreszcie instytucja zajmująca się wypożyczaniem gier i zabawek jest ich stałym nabywcą, co przynosi korzyść tak twórcom, jak i dystrybutorom. Wydawcy gier mogą je z powodzeniem reklamować, czy to przez ulotki czy plakaty, czy organizację turniejów (taka forma promocji jest często stosowana np. na konwentach miłośników fantastyki). Liczne zalety ludotek skłaniają do ponownego stwierdzenia, że warto, by były one obecne również w Polsce.

4. Ludoteki w Polsce

Idea ludoteki istnieje od prawie osiemdziesięciu lat, od ponad czterdziestu jest obecna w Europie i popularyzowana na całym świecie. Ludoteki powstają w USA, Anglii, Szwajcarii, Danii, Rosji, Meksyku, RPA, Korei, Malezji i wielu innych krajach; w Polsce jednak nie istnieją, przynajmniej jako samodzielne instytucje. Przyczyną może być to, że najwięcej ludotek na świecie powstało w okresie, kiedy w Polsce Ludowej samorządność lokalna właściwie nie istniała, podobnie jak sektor organizacji pozarządowych. Działalność taka zaczęła się w naszym kraju rozwijać

stosunkowo niedawno, lata dziewięćdziesiąte były okresem prywatnych inicjatyw gospodarczych, dopiero później obywatele zaczęli więcej uwagi poświęcać przedsięwzięciom społecznym, które zyskały też odpowiednie regulacje prawne i wsparcie instytucjonalne (por. Rymusza, 2014). Nie jest to jednak argument rozstrzygający – inne kraje byłego bloku wschodniego zainicjowały funkcjonowanie ludotek, na przykład Węgry i Rumunia należą do ITLA (ITLA Europe Region, bez daty), a biblioteki zabawkowe pojawiają się m.in. również w Czechach (por. Lišková, 2014).

Agata Walczak-Niewiadomska (2013) pisze: „Biblioteki zabawkowe występują na wszystkich kontynentach, a ich organizacja jest podyktowana możliwościami danego państwa i innymi uwarunkowaniami społeczno-kulturalnymi” (s. 171). Czy Polska rzeczywiście nie ma takich możliwości? Ta sama autorka stwierdza: „W Polsce ze względu na stałe niedostatki finansowe państwa nie mamy co marzyć o tworzeniu specjalnych i autonomicznych «centrów zabawy i edukacji dla dzieci». Szansę na realizację idei należy upatrywać w rozwijaniu usług bibliotecznych [...]” (s. 179). Do gier i zabawek w bibliotece jeszcze wrócimy, tymczasem zatrzymajmy się na pierwszej części wypowiedzi.

Argument finansowy rzeczywiście zdaje się nie do zbiccia. W naszym kraju grami zajmują się na własny koszt pasjonaci i dzięki temu powstają takie organizacje jak warszawska Ludoteka Roszada, mobilna ludoteka, która udostępnia swoje zbiory na spotkaniach w kawiarniach czy przy okazji różnych imprez, na przykład na Przystanku Książka. Na stronie internetowej fundacji znalazła się informacja: „docelowo zakładamy otwarcie biblioteki gier, nie tylko planszowych, z której każdy będzie mógł skorzystać” (Ludoteka Roszada, bez daty). Istnieje też ludoteka polonijna, czyli Polska Ludoteka Rodzinna, mająca swoją siedzibę w Campiglia dei Berici we Włoszech; została ona wyróżniona przez prezydenta Bronisława Komorowskiego Flagą Rzeczypospolitej Polskiej (Polska Ludoteka Rodzinna, bez daty). Prawdopodobnie jest to jednak jedyne wsparcie z kraju, na jakie może liczyć. W Polsce gry udostępniane są również w pubach (takich jak krakowski Hex) oraz w wypożyczalniach gier funkcjonujących przy sklepach (w Szczecinie przykład stanowi Ires). To jednak nie są ludoteki, przede wszystkim dlatego, że nie działają samodzielnie, wspomagają tylko inny rodzaj działalności komercyjnej, nie są organizowane przez instytucje jak za granicą, a przede wszystkim – nie ma w nich

ludotekarzy. Wracamy zatem do pytania – czy w Polsce naprawdę nie ma możliwości utworzenia sieci bibliotek zabawkowych?

4.1. Możliwości organizacyjne

Przede wszystkim, żeby zorganizować tego typu instytucje w Polsce, należałoby skorzystać z doświadczeń innych krajów, co zapewne warto rozpocząć od kontaktów z ITLA. Nie jest potrzebne tworzenie od razu wielkich gmachów ze zbiorami liczonymi w setkach egzemplarzy. Wystarczyłaby spora sala, w której można by i przechowywać gry, i z nich korzystać. Co do zbiorów, początkowo wystarczyłby niewielki zakup, a kolejnych dokonywano by ze środków gromadzonych z wpisowego czy też symbolicznej opłaty za wypożyczenie (tę praktykę stosuje się w innych krajach – koszt wypożyczenia i tak jest znacznie niższy niż zakup gry, a zatem opłacalny dla użytkownika). Z czasem zbiory powiększyłyby się o dary. Być może osoby organizujące się dziś w ramach inicjatyw prywatnych byłyby skłonne do założenia ludoteki, w której znalazłyby się zbiory należące wcześniej do organizacji pozarządowej lub wręcz kolekcje prywatne.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych Michael A. Rettig (1998) pisał, że utworzenie ludoteki może być finansowane ze środków prywatnych lub przez organizacje. Chociaż jednak mogłyby to być fundusze na zainicjowanie działalności ludoteki, trudno byłoby je pozyskać na jej utrzymanie (s. 230). Spostrzeżenia te zdają się odpowiadać również obecnej sytuacji w Polsce. Sprawnie zarządzana instytucja przypuszczalnie mogłaby liczyć na dotacje ze środków Unii Europejskiej oraz międzynarodowych programów, ale z pewnością potrzebne byłyby też bardziej pewne i stałe źródła finansowania. Największy problem stanowi tutaj zatrudnienie ludotekarzy, na które trudno byłoby uzyskać środki; według Rettiga zatrudnienie obsługi ludoteki to największy koszt jej działalności (1998, s. 231). W kwestiach prawnych ludoteki mogłyby być regulowane przepisami wynikającymi z *Ustawy o prowadzeniu i organizowaniu działalności kulturalnej*.

Realizacja wskazanych pomysłów ułatwiłaby stworzenie ludotek. Niestety wobec znacznego niedofinansowania wielu funkcjonujących w naszym kraju instytucji trudno wyobrazić sobie możliwość zorganizowania kolejnej. Prawdopodobnie niemożliwe byłoby wygospodarowanie z budżetu krajowego czy budżetów lokalnych pieniędzy na utworzenie sieci

całkiem nowych instytucji. Oczywiście mogą pojawić się pojedyncze takie inicjatywy, ale nie będzie to na pewno instytucjonalna sieć i prawdopodobnie zjawisko nie wykroczy poza większe miasta (choć właśnie w mniejszych miejscowościach byłoby najbardziej potrzebne).

Być może jednak warto wierzyć, że stopniowo z jednostkowych działań wyłoni się coraz więcej ludotek. Tego rodzaju organizacje na świecie funkcjonują w wielu formach, nie wszystkie są samodzielnymi instytucjami (por. Zając, Janas, 2013, s. 158–159). Ludoteki mobilne czy organizowane przy spółdzielniach ludoteki międzysąsiedzkie mogą stanowić jeden z kierunków rozwoju. Możliwe, że nie należy się koncentrować tylko na możliwościach instytucjonalnych i obejmujących od razu cały kraj¹.

Załączków oddolnej działalności można się dopatrywać w wymienionych wcześniej przykładach, takich jak Ludoteka Roszada. Warto przywołać również odbywające się raz w miesiącu w Szczecinie Plantacje Cafe, zainicjowane przez Stowarzyszenie 4014. Spotkania mają miejsce w godzinach wieczornych w pubie (od swoich początków w 2009 roku trzykrotnie zmieniły miejsce) i polegają na bezpłatnym udostępnieniu kilkudziesięciu gier. Cech mobilnej ludoteki nadaje imprezie to, że organizatorami są znawcy gier, którzy pomagają wybrać tytuł i objaśniają zasady. Spotkań takich w całej Polsce jest wiele.

Popularność, jaką cieszą się w naszym kraju gry planszowe – zarówno wśród dzieci, jak i dorosłych – z pewnością przyczyni się do coraz większej liczby inicjatyw umożliwiających granie. W całej Polsce odbywa się coraz więcej „spotkań planszówkowych”, które przybierają charakter regularnych imprez. W internecie, głównie w portalach społecznościowych, funkcjonują też grupy ułatwiające prywatnym osobom spotkanie się w celu wspólnego grania. Są to działania oddolne, niepodlegające koordynacji ze strony żadnej instytucji (albo podlegające w niewielkim zakresie, na przykład z powodu korzystania z pomieszczeń szkolnych). Nie należy bagatelizować również kolejnej możliwości, która sprawdza się m.in. w Niemczech i Czechach: zaistnienia ludotek poprzez rozszerzenie zakresu działalności instytucji już funkcjonujących. Omówmy to na przykładzie bibliotek.

.....

1 Serdecznie dziękuję Pani Natalii Wajdzie i Pani Weronice Górskiej-Wolniewicz za dyskusje, które doprowadziły mnie do tych wniosków.

5. Gry i zabawy w bibliotece

Biblioteka jest instytucją, która funkcjonuje po to, żeby zaspokajać potrzeby użytkowników. „Biblioteka powinna być postrzegana przez lokalną społeczność jako przyjazna przestrzeń publiczna, w której należy bywać, ponieważ oferuje ciekawe formy spędzania wolnego czasu, jak również jest miejscem spotkań i tworzenia więzi społecznych” (Tokarska, 2013, s. 560). Biblioteka to już nie tylko miejsce wypożyczania książek, to instytucja kultury zajmująca się także spotkaniami autorskimi, organizacją wystaw, wykładów itd. Także zbiory są różnorodne: oprócz książek mogą to być m.in. kasety i płyty CD z audiobookami, płyty DVD czy nuty. Zmiany te mają zwiększać atrakcyjność bibliotek, powstrzymać odpływ użytkowników, którzy mają do dyspozycji wiele innych sposobów spędzania czasu.

W latach trzydziestych XX wieku indyjski badacz Shiyali Ramamrita Ranganathan stworzył pięć praw, które według niego powinny kierować funkcjonowaniem biblioteki. Drugie z nich brzmi: „Every person his or her book” (Ranganathan, 1931, s. 75); na język polski tłumaczone jest najczęściej jako „Dla każdego czytelnika właściwa książka” (Tokarska, 2013, s. 529). Prawo to podkreśla, że biblioteka służy odbiorcom i to dla nich tworzy się księgozbiór, to ich potrzebom ma on odpowiadać. W bibliotekoznawstwie trwa dyskusja nad pojęciem „czytelnik”, które od wielu lat bywa zastępowane nazwą „użytkownik”. Użytkownik korzysta nie tylko z książek, ale także z różnorodnych usług bibliotecznych, szczególnie z usług informacyjnych (por. Ganińska, Lepkowska, 2003). Być może zatem drugie prawo Ranganathana powinno obecnie brzmieć: „Dla każdego użytkownika odpowiednie zbiory”. Wychoząc naprzeciw potrzebom odbiorców, biblioteki powinny wcielić do swoich zbiorów również gry i zabawki, które nie wykluczają książek, lecz rozszerzają działalność danej instytucji i zwiększają jej atrakcyjność. Również organizacja IFLA (International Federation of Library Associations), która tworzy wytyczne dla bibliotek na całym świecie, podkreśla „konieczność dostosowywania nowoczesnych bibliotek do potrzeb małego dziecka, umieszczając wśród zbiorów zabawki i organizując atrakcyjne formy pracy z rodzinami” (Walczak-Niewiadomska, 2013, s. 170).

5.1. Dostępność gier w bibliotekach

W wielu krajach obecność różnego rodzaju gier w bibliotece nie jest niczym nowym. Przykładem może być duńska Odense Centralbibliothek, w której wypożyczane są między innymi podręczniki do narracyjnych gier fabularnych czy gry wideo. W Polsce trudno oszacować, ile bibliotek posiada tego typu zbiory (niezależnie od tego, czy są one tylko udostępniane na miejscu, czy również wypożyczane). Powstaje też pytanie, czy uwzględniać tylko gry planszowe, czy także narracyjne gry fabularne – jest ich niemało, ale podręczniki do nich są traktowane jak książki, nie eksponuje się ich jako gier. Nie stworzono żadnego wspólnego spisu polskich bibliotek z grami, takich informacji trzeba szukać bezpośrednio w poszczególnych placówkach (lub na ich stronach internetowych). Dlatego również w publikacjach specjalistycznych można znaleźć rozbieżne informacje na ten temat. Na przykład Renata M. Zając i Magdalena Janas piszą, że w Polsce tylko dwie biblioteki udostępniają gry (2013, s. 167), a Agata Walczak-Niewiadomska jako przykład podaje trzecią (2013, s. 169).

Wiele inicjatyw lokalnych promowanych jest tylko w gronie użytkowników danej biblioteki. Przykładem tego typu działalności są *Czwartki z grami planszowymi* organizowane w Gminnej Bibliotece Publicznej w Miłoradzu (filia w Kończewicach). Kiedy likwidowano Malborski Klub Fantastyki „Cegła”, posiadane przez niego gry zostały przekazane właśnie tej bibliotece (Butrykowski, 2013, s. 12). Bibliotekarz z własnej inicjatywy zorganizował zajęcia umożliwiające użytkownikom korzystanie z tych zbiorów (są one udostępniane na miejscu, bez możliwości wypożyczenia). Organizator podsumowuje tę działalność jako przynoszącą wiele korzyści: „Dzięki zajęciom uczestnicy nie tylko spędzili miło i pożytecznie wolny czas – szczególnie w trakcie wakacji – ale także nauczyli się współpracy i organizacji” (tamże, s. 21).

Takie inicjatywy są cenne zwłaszcza w małych miejscowościach, gdzie jest mniej możliwości spędzania wolnego czasu. Dla bibliotek gminnych powinno być to szczególnie istotne. Jednak wprowadzenie do nich gier może narażać wiele trudności natury organizacyjnej. Po pierwsze, bibliotekarze musieliby poświęcić czas na zapoznanie się z nowym rodzajem zbiorów, być może biblioteki byłyby nawet zmuszone do zwiększenia zatrudnienia (na co oczywiście również nie ma środków).

Trudne mogłoby się też okazać wygospodarowanie przestrzeni do grania; czytelnia nie jest odpowiednim miejscem, chyba że udostępniano by ją w tym celu w specjalnie wyznaczonym czasie. Równie niepewne byłyby możliwości przechowywania nowych zbiorów. Gry wprawdzie dużo łatwiej magazynować, nie wymagają tak specyficznych warunków jak książki, niemniej w wielu bibliotekach i na tradycyjne zbiory brakuje już miejsca, więc może go nie być dla kolejnych. Trzeba by także opracować system katalogowania.

Z pewnością jednak warto podjąć wysiłek, również dlatego, że wprowadzanie gier do bibliotek jest łatwiejsze niż tworzenie ludotek, a większa dostępność gier i zabawek – jak wykazano – byłaby korzystna. Biblioteki stałyby się też bardziej atrakcyjne dla użytkowników, mogłyby lepiej promować swoją działalność i zachęcać więcej osób do korzystania ze zbiorów.

6. Podsumowanie

Ludoteki to ciekawe instytucje, które przynoszą pożytek użytkownikom (edukacja, rozrywka, rozwój relacji społecznych), a także ludologom i twórcom gier (możliwość prowadzenia badań, popularyzowania dziedziny, testowania nowych produktów). Działają one sprawnie i cieszą się popularnością w wielu krajach na całym świecie. W warunkach polskich utworzenie ludotek jako sieci niezależnych instytucji wydaje się jednak niemożliwe, głównie ze względów finansowych. Dlatego warto pomyśleć nad szerszym wprowadzeniem gier oraz zabawek w innych instytucjach, szczególnie w bibliotekach, za czym przemawia argument, że w niektórych z nich taka działalność jest już prowadzona i przynosi wiele korzyści.

Literatura

Butrykowski, M. (2013). *Wykorzystanie gier planszowych w pracy biblioteki publicznej na przykładzie zajęć przeprowadzanych w Gminnej Bibliotece Publicznej w Miłoradzu, Filii w Kończewicach*. Gdańsk: niepublikowana praca dyplomowa.

- Ganińska, H., Lepkowska, E. (2003). *Użytkownik/klient i usługi biblioteczno-informacyjne w środowisku uczelni technicznej*. Online: <<http://ebib.oss.wroc.pl/matkonf/torun/ganinska.php>>.
- International Toy Library Association (bez daty). *About toy libraries*. Online: <http://www.itla-toylibraries.org/pages/toy_libraries/>.
- International Toy Library Association Europe Region (bez daty). Online: <<http://www.itla-toylibraries.org/pages/europe/>>.
- Lišková, D. (2014). *Ludotéka novinkou Městské knihovny Lanškroun*. Online: <<http://www.lanskroun.eu/cz/mesto/aktualne/z-lanskrounska/ludoteka-novinkou-mestske-knihovny-lanskroun/>>.
- Ludoteka Roszada (bez daty). Online: <<http://ludotekarozzadapl.blogspot.com/p/aktualnosc.html>>.
- Polska Ludoteka Rodzinna (bez daty). Online: <<http://www.polskaludoteka.it/p/gadget.html>>.
- Ranganathan, S. R. (1931). *The five laws of library science*. Madras: The Madras Library Association.
- Rettig, M. A. (1998). Guidelines for beginning and maintaining a toy lending library. *Early Childhood Education Journal*, 25(4), 229–232.
- Rymsza, M. (2014). Jaka Polska samorządna? Jakie społeczeństwo obywatelskie? Online: <<http://wiadomosci.ngo.pl/wiadomosc/989613.html>>.
- Stone, M. (1983). Toy libraries. *Day Care and Early Education*, 11(2), 19–21.
- Tokarska, A. (red.). (2013) *Bibliotekarstwo*. Warszawa: Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich.
- Walczak-Niewiadomska, A. (2013). Zabawki elementem edukacji w bibliotece. W: S. Skórka, E. Piotrowska (red.), *Biblioteka w przestrzeni edukacyjnej. Funkcje i wyzwania w XXI wieku* (s. 169–179). Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Zajac, R. M., Janas M. (2013). Edukacja w bibliotece poprzez zabawę. W: S. Skórka, E. Piotrowska (red.), *Biblioteka w przestrzeni edukacyjnej. Funkcje i wyzwania w XXI wieku* (s. 156–168). Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
30 czerwca 2015.

mgr Magdalena Litwin – absolwentka kulturoznawstwa, bibliotekarka w Bibliotece Głównej Uniwersytetu Szczecińskiego, doktorantka w Instytucie Polonistyki i Kulturoznawstwa Uniwersytetu Szczecińskiego.

Gry i zabawy w instytucjach kultury. O (nie)możliwości utworzenia ludotek w Polsce

Abstrakt: Idea ludoteki, instytucji sprawnie funkcjonującej w różnych krajach, jest w Polsce słabo znana, zarówno od strony teoretycznej, jak i praktycznej. Istnieje niewiele bibliotek udostępniających gry, a instytucji, które zajmowałyby się wyłącznie tym, nie ma wcale.

Artykuł ukazuje funkcje pełnione przez gry i zabawy w instytucjach kultury. Przedstawia również zawód ludotekarza jako połączenie profesji pedagoga, ludologa i bibliotekarza. Celem tekstu jest też wykazanie, jakie korzyści przynoszą ludoteki nie tylko użytkownikom, lecz także ludologom i twórcom gier. Jeśli nie da się spełnić postulatu utworzenia w Polsce ludotek funkcjonujących samodzielnie, warto przyrzeć się pomysłowi szerokiego wprowadzenia gier i zabawek do innych instytucji.

Słowa kluczowe: ludoteki, biblioteki, gry
