

Agnieszka Brzostowska

Uniwersytet Warszawski

e-mail: brzostowska.mail@gmail.com

Współtworzenie działań animacji czytelnictwa z młodzieżą na przykładzie Literackiego *Escape Roomu* w Gminnej Bibliotece Publicznej im. Marii Dąbrowskiej w Komorowie

DOI: <http://dx.doi.org/10.18778/0860-7435.29.07>

Abstrakt: Okres nastoletniości to czas poszukania siebie i kształtowania własnej drogi życiowej, często związany z buntem i negowaniem tego, co pochodzi od osób dorosłych. Powszechnie uważa się, że nastolatki to grupa uczniów, do której najtrudniej trafić z pozaszkolnymi działaniami edukacyjnymi. To właśnie w tym okresie literatura może bardzo pomóc w spojrzeniu na problemy z dystansu, znalezieniu rozwiązań i uformowaniu własnej osobowości. Próbując zachęcić współczesną netgenerację do obcowania z tekstami literackimi oraz spędzania czasu w bibliotece, bibliotekarze coraz częściej rozszerzają ofertę związaną z najnowszymi technologiami czy warsztatami wykorzystującymi multimedia. Dostępność takich rozwiązań jest zależna od możliwości finansowych i lokalowych placówki. Mniejsze biblioteki publiczne potrzebują mniej kosztownych rozwiązań dla zwiększenia frekwencji młodych ludzi w instytucji kultury.

W artykule przedstawiono możliwości pracy z młodzieżą w bibliotece publicznej poprzez zaproszenie jej do współtworzenia działań na przykładzie zrealizowanego projektu Literackiego Pokoju Zagadek im. Marii Dąbrowskiej w Gminnej Bibliotece Publicznej w Komorowie.

Powodzenie włączenia nastolatków w działania przyniosło wiele korzyści wolontariuszom, okolicznym uczniom oraz samej bibliotece. W trakcie trwania projektu udało się zachęcić uczestników do przyścia do biblioteki, jak

również do zapoznania się, z satysfakcją, z dziełami i życiorysem Marii Dąbrowskiej. Wolontariusze tworzący opisany Pokój Zagadek także po zakończeniu tego projektu przychodzą do biblioteki i planują następne działania.

Słowa kluczowe: Literacki *Escape Room*, animacja czytelnictwa, młodzież w bibliotece publicznej, współpraca z młodzieżą, Gminna Biblioteka Publiczna w Komorowie im. Marii Dąbrowskiej

Zagadnienia animacji czytelnictwa pojawiły się w środowisku polskich bibliotekarzy na początku lat 90. XX w. na łamach czasopism „Biblioteka w Szkole” i „Poradnik Bibliotekarza”. Joanna Papuzińska użyła wtedy sformułowania *Animacja w Bibliotece*, przekładając praktyki animacji społeczno-kulturalnej na pracę z książką i czytelnikiem. Dzisiaj powstaje coraz więcej publikacji dotyczących zachęcania dzieci, młodzieży i dorosłych do obcowania z tekstami literackimi. Animatorzy czytelnictwa stają przed nowymi wyzwaniami. Starają się konkurować ze światem oferującym lekką i hipnotyzującą rozrywkę poprzez różnego rodzaju aplikacje i multimedia pełniące jedynie funkcję relaksującą i wypełniającą biernie czas. Szukając inspiracji, każdy bibliotekarz może skorzystać z gotowego lub stworzyć własny scenariusz zajęć animacyjnych. W literaturze fachowej znajdują się propozycje konkursów, tygodni z książką, szkolnych klubów dyskusyjnych, godzin baśni, głośnego czytania, akcji typu *bookcrossing*, tworzenia gry miejskiej, *storytelling*’u czy *story-line* (Jąder, 2010, s. 44–45), budowania szkolnego atelier (Papuzińska, 1992, s. 1–7), programowania e-książek (Boryczka, 2012, s. 12–14), warsztatów tworzenia opowiadań fanfiction, wydawania z uczniami gazetki, malowania graffiti, prowadzenia koła miłośników książek, inscenizacji bajek i inne. Zajęcia związane z tekstem literackim powinny być prowadzone w interesujący sposób, ze szczególnym uwzględnieniem zasady pogładowości i aktywizacji uczniów. Warto stosować wciągające, nawet niestandardowe metody dydaktyczne, łączyć teorię z praktyką i przyjemnością uczenia się (Lipińska, 2017, s. 78). Coraz częściej włącza się w ten proces najnowsze technologie. Nadażając za współczesnością, zaczęto podejmować różne formy grywalizacji działań edukacyjnych skierowanych do młodzieży, jak na przykład gry miejskie, terenowe czy interaktywne lekcje, muzea i wystawy. Bazując na założeniach pedagogiki przygody oraz neurodydaktyki pedagogzy podpowiadają, jak włączyć w proces nauki przeżycia i emocje, sam proces nauki zamieniając w przygodę. Tego typu formy pracy odbywają się na różnym terenie – od jachtu przemierzającego morze po zamknięty pokój czy też przestrzeń internetową (Palamer-Kabacińska & Leśny, red., 2012). Misją zajęć animacyjnych prowadzonych przez bibliotekarza jest nie tylko przyciągnięcie użytkownika do biblioteki,

zainicjowanie kontaktu z tekstami literackimi, ale również wzmacnianie poczucia własnej wartości, przybliżanie tradycji, rozbudzanie wyobraźni, ćwiczenie umiejętności myślenia, także twórczego, ćwiczenie rozumienia tekstu oraz umiejętności poszukiwania informacji, integracji lokalnej społeczności wokół książki i biblioteki (Lipińska, 2017, s. 75). Animator, pracując z czytelnikiem, sięga do form spokrewnionych z zabawą, w których uczeń uczestniczy dobrowolnie, nie jest oceniany, nie wykonuje poleceń, ale pracuje bardziej twórczo i swobodnie. Podczas takich zajęć treść książki zostaje wprowadzona w świat doznań i potrzeb dziecka, powiązana z otaczającym światem i faktycznym przeżyciem (Tamże, s. 77). Warto zwrócić uwagę szczególnie na dwie ostatnio wydane publikacje: *Dziecko w dialogu z tekstem literackim* autorstwa Danuty Świerczyńskiej-Jelonek i Grażyny Walczewskiej-Klimczak (2015) oraz pracę zbiorową wydaną przez Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich *Rozumienie świata: o warsztatach pracy z książką i czytelnikami* (Kulik i in. 2017).

Kiedy Joanna Papużyńska pierwszy raz w Polsce wspomina o animacji czytelnictwa, we Włoszech powstają już pierwsze (istniejące do dzisiaj) ludoteki (od *ludu* – zabawa), łączące w swoim założeniu książki ze wzbudzaniem ciekawości otaczającego świata poprzez różne zmysły, jak dotyk i słuch (Papużyńska, 1992, s. 1–7). W USA, dużo wcześniej, bo już w pierwszej połowie XX w., zaczynają powstawać publiczne wypożyczalnie dla niedorosłych, przyjazne poprzez dogodną, prospołeczną aranżację przestrzeni. Natomiast już pod koniec poprzedniego wieku, właśnie w USA, poddano refleksji potrzebę zmian charakteru biblioteki związaną z powszechnym użytkowaniem nowych mediów (Zajac, 2013, s. 157–159). W Polsce technologie te dopiero zaczynały być dostępne dla każdego obywatela. Dzisiaj w amerykańskiej bibliotece można skorzystać (poza oczywiście dużym księgozbiorem, nowościami technologicznymi) z rozmaitych nietypowych zajęć jak: „poczytaj psiakowi” czy treningów jogi (*Na randkę do biblioteki*, 2015). Obecnie w Szwecji, wychodząc naprzeciw współczesnym użytkownikom, zaaranżowano w niektórych bibliotekach specjalne kuchnie do wspólnego gotowania, zachęcając czytelników do korzystania z książek kucharskich czy tworzenia własnych przepisów. Co więcej, w TioTretton, przeprowadzane są wśród młodzieży badania preferencji nie tylko na temat zakresu księgozbioru, aranżacji przestrzeni, ale również kompetencji pracowników (Hoflin, 2015, s. 57–58). Pozwala się w ten sposób młodym użytkownikom mieć realny wpływ na charakter publicznej biblioteki. W Polsce zaczyna się zwracać coraz większą uwagę na użytkownika należącego do netgeneracji, czyli w wieku od 6 do 19 roku życia, który sprawnie działa z nowoczesnymi technologiami i przetwarza in-

formacje bardziej sieciowo niż linearnie (Zajac, 2013, s. 169)¹. W większych miastach, między innymi we Wrocławiu (*Mediateka Wrocław*, 2019) czy Warszawie (*Multimedialna Biblioteka...*, 2019), dostępne są już biblioteki multimedialne z dostępem do sali kinowej, drukarki 3D, zajęciami z programowania czy *Lego Mindstorms*. Przykładem może być również nowo powstała Mediateka w Grodzisku Mazowieckim (*Mediateka Grodzisk Mazowiecki*, 2019), w której dla przyciągnięcia młodych ludzi do użytkowania biblioteki stworzono specjalną salę *Youmedia* (MK, 2019) z technologiami rozszerzonej rzeczywistości. Wizja biblioteki 2.0 (Zajac, 2013, s. 164), a nawet 3.0 (Wojciechowski, 2014, s. 90) jest nam coraz bliższa.

Nastolatki i młodzi dorośli głównie już sami podejmują aktywności cyfrowe. W tym wieku zmniejsza się wpływ wychowawczy rodziców na rzecz oddziaływania przez rówieśników. Czas edukacji szkolnej i licealnej kojarzony jest z poszukiwaniem siebie i kształtowaniem własnej drogi życiowej, często związanym z buntem nastoletnim i negowaniem tego, co pochodzi od osób dorosłych. Powszechnie uważa się więc, że jest to grupa uczniów, do której najtrudniej trafić z różnego rodzaju działaniami edukacyjnymi. Jednocześnie jest to jeden z wrażliwszych okresów w życiu ucznia. Kształtowanie własnej osobowości przysparza wielu problemów, które dla nastolatka wydają się być dramatem rzutującym na całe życie. To właśnie w tym okresie życia człowieka literatura może stanowić istotną pomoc w znalezieniu rozwiązań, spojrzenia na problemy z dystansu i uformowaniu własnej osobowości. Co więcej, angażowanie ludzi dorastających i osiągających dojrzałość (między 10 a 20 rokiem życia) sprzyja tworzeniu niezbędnych kompetencji komunikacyjnych i wyrobieniu umiejętności odbiorczych (Wojciechowski 2000, s. 99).

Często jednak proponowane przez bibliotekarza zajęcia dla netgeneracji spotykają się z mniejszą frekwencją niż te organizowane dla uczestników najmłodszych czy dużo starszych. Powoduje to w środowisku bibliotekarskim przeświadczenie, że najtrudniej dotrzeć właśnie do nastoletnich użytkowników, którzy preferują spędzanie czasu z rówieśnikami, a nie działania z dorosłymi, jak bibliotekarz czy nauczyciel. W moich dotychczasowych spotkaniach z młodymi ludźmi (podczas tworzenia diagnozy środowiska lokalnego warszawskiej gminy Solec wokół Młodzieżowego Ośrodka Kultury Łazienkowska², prowadzeniu działań przy budowie Ochockiego Modelu Dialogu Obywatelskiego (*Ochocki Model...*, 2016), czy badań własnych wokół funk-

¹ Michał Zajac w 2013 r. określenia „netgeneracja” używa do użytkowników 6–13 lat, tym samym 6 lat później owi użytkownicy mają już 19 lat.

² Diagnoza środowiska lokalnego przeprowadzona w 2011 r. w ramach zajęć uniwersyteckich „Diagnoza i animacja grup i środowisk lokalnych” pod kierunkiem dr Grażyny Walczewskiej-Klimczak.

cjonowania bibliotek szkolnych (Brzostowska, 2013), na pytanie o niską frekwencję na zajęciach w instytucjach kultury wymieniali oni brak oferty odpowiadającej młodemu pokoleniu, zgodnej z aktualnymi trendami i zachęcającej do uczestnictwa, gdzie mogliby partycypować w tworzeniu działań. Przedstawiali równocześnie własne propozycje akcji, które, przynajmniej deklaratywnie, chętnie zorganizowałyby razem z nauczycielem czy bibliotekarzem, i w których sami wzięliby udział (jak na przykład w brzmiącej nietypowo „nocy w bibliotece”). Podawali również pomysły, w jaki sposób zachęcić innych do przyścia do biblioteki czy czytania książek. Trafnym rozwiązaniem zatem byłoby zapytanie młodzieży o preferencje działań i umożliwienie własnej organizacji różnych przedsięwzięć poprzez udostępnienie sali, materiałów i opieki merytorycznej oraz pomoc w promocji wydarzenia. Istnieje prawdopodobieństwo, że gdyby biblioteka oferowała bardziej stymulujące dla współczesnego nastolatka zajęcia, znacznie zwiększyłaby się liczba uczestników niedorosłych. Dodatkowym atutem dla bibliotekarza może być wykorzystanie portali społecznościowych i innych nowych mediów komunikacji. Te przypuszczenia sprawdziły się w poniżej opisanym projekcie.

Egzemplifikację współtworzenia działań animacji czytelnictwa z młodzieżą omówiono na przykładzie zrealizowanego projektu *escape roomu* w Gminnej Bibliotece Publicznej im. Marii Dąbrowskiej w Komorowie (*Pokój zagadek Pani Marii*, 2017). Komorów to wieś w podwarszawskim powiecie pruszkowskim, w gminie Michałowice. Biblioteka zatrudnia 6 pracowników, w tym 3 bibliotekarzy oraz animatora kultury (*O bibliotece*, 2016). Jako biblioteka w gminie wiejskiej ma mniejsze możliwości lokalowe i finansowe niż multimedialne biblioteki w większych miastach, ale to właśnie w tej bibliotece powstał pierwszy w Polsce, niekomercyjny, stały (działający przez rok) Literacki Pokój Zagadek.

W trakcie trwania projektu udało się nie tylko zachęcić uczestników do przyścia do biblioteki, ale również do zapoznania się, z satysfakcją, z dziełami i życiorysem Marii Dąbrowskiej. Co więcej, wolontariusze, tworzący Pokój Zagadek, także po zakończeniu tego projektu przychodzą do biblioteki i planują następne działania.

Jak podaje wiodący portal zrzeszający polskie firmy zajmujące się pokojami zagadek:

Escape room to rodzaj gry polegającej na tym, że gracze zamykani są w pomieszczeniu, z którego muszą się wydostać w określonym z góry czasie po rozwiązaniu powiązanych ze sobą zagadek lub zadań manualnych; grę tę obserwuje mistrz gry, z którym można się kontaktować w celu uzyskania podpowiedzi; czasem wewnątrz, oprócz graczy, znajdują się aktorzy, którzy wchodzą w interakcję z graczami; każdy *escape room* ma swoją tematykę

(np. kryminalną, przygodową, podróżniczą itp.). W środku należy zmierzyć się wspólnie z przygotowanymi wcześniej zagadkami: logicznymi, na sprężliwość, na kreatywność a także wymagającymi odrobiny sprytu czy też sprawności fizycznej (*Co to jest escape room?*).

Taka forma zabawy jest dzisiaj niezwykle modna wśród młodzieży, ale też u dorosłych. Pracownikom biblioteki „pozwała (...) na wciągnięcie czytelników w działanie wokół wcześniej nieznanymi im treści lub wiedzy. To także po prostu świetna okazja do wspólnej zabawy, ale i spojrzenia na swoje miejsce pracy z zupełnie nowej, odkrywczą perspektywą” (Mitzner).

Pierwszy *escape room* w Polsce powstał w 2013 r. we Wrocławiu (Kowalik, 2015). W 2018 r. istniało już 978 komercyjnych pokoi w 359 lokalizacjach (*Ranking escape room*). Poza płatnymi pokojami zagadek pojawiają się inne niekomercyjne (najczęściej krótkotrwałe – jednorazowe) przygotowane przez dorosłych jako forma edukacyjna, głównie dla dzieci. Przykładem może być Filia Zalesie Dolne Biblioteki w Piasecznie, gdzie w lipcu 2018 r. organizowano spotkania „Poszukiwaczy skarbów” (*Gdzie jest skarb?*, 2018). W tym roku powstał również stały pokój w bydgoskiej bibliotece pod nazwą „Klub Enigma” (*Pokój zagadek*, 2019).

Koncept przedsięwzięcia w Komorowie powstał podczas spotkania przedstawicielek Fundacji Edukacji Międzykulturowej (Agnieszki Dziarmagi-Czajkowskiej i Małgorzaty Chojeckiej) oraz Gminnej Biblioteki Publicznej im. Marii Dąbrowskiej w Komorowie (Natalii Kremplak i Katarzyny Walichnowskiej), które wspólnie postanowiły włączyć młodzież w życie biblioteki³. Następnym krokiem było znalezienie instytucji chętnych do udziału w projekcie, zarówno skłonnych udostępnić miejsce, jak i sprawować opiekę nad wolontariuszami (umowy wolontariackie, ubezpieczenie) oraz finansować działania⁴. W porozumieniu z Fundacją Edukacji Międzykulturowej, Gminną Biblioteką Publiczną im. Marii Dąbrowskiej w Komorowie oraz GOPSem Gminy Michałowice udało się zainaugurować prace.

Pierwszy *escape room* stworzony przez młodzież w bibliotece na terenie gminy Michałowice rozpoczął się od zebrania wolontariuszy poprzez rozpowszechnienie informacji o planowanej inicjatywie na plakatach, które za-

³ Pomysł organizacji działań dla młodzieży na współuczestnictwo w życiu Gminnej Biblioteki Publicznej w Komorowie – Małgorzata Chojecka (Fundacja Edukacji Międzykulturowej, Polska Sekcja IBBY, ABC XXI Cała Polska Czyta Dzieciom). Pomysł na stworzenie Escape Roomu – Natalia Kremplak (koordynator wolontariuszy, GOPS Gminy Michałowice, Gminna Biblioteka Publiczna w Komorowie).

⁴ Opieka merytoryczna i finansowanie: Fundacja Edukacji Międzykulturowej (Agnieszka Dziarmaga-Czajkowska), Gminna Biblioteka Publiczna im. Marii Dąbrowskiej (dyrektor Katarzyna Walichnowska) i GOPS gminy Michałowice (kierownik Iwona Radzińska).

Współtworzenie działań animacji...

mieszczono zarówno w przestrzeni wirtualnej, jak i fizycznej. Zainteresowanie było większe niż wyznaczony limit trzydziestu miejsc. Głównym animatorem i motorem przedsięwzięcia została pełniąca wtedy obowiązki dyrektora biblioteki Marta Matusiak wraz z koordynatorem wolontariuszy, Natalią Kremlak. Wspólnie dbały zarówno nie tylko o stronę formalną przedsięwzięcia, jak i o umowy z wolontariuszami, prowadzenie budżetu, zdobywanie środków od gminy na realizację, udostępnienie miejsca na spotkania, prowadzenie sprawozdań, umieszczanie informacji na stronie, promocję wydarzenia, kontakt z wolontariuszami, umawianie spotkań i organizowanie wyjść, ale również o dobrą atmosferę panującą w grupie.

Zajęcia wstępne miały za zadanie zainteresować nastolatków proponowanym działaniem, wdrożyć w tematykę oraz zapoznać wolontariuszy ze sobą nawzajem oraz animatorami projektu. Na spotkanie rozpoczynające projekt przybyło około 15 osób, dla których została przygotowana tak zwana przez młodzież „zajawka”, czyli jednorazowy Literacki *Escape Room*. Motywem przewodnim była *Koralina* Neila Gaimana. Chętni zostali podzieleni na dwie drużyny, które równolegle w oddzielnych pomieszczeniach bibliotecznych rozwiązywały zagadki, aby odnaleźć klucz i rekwizyty niezbędne do wyjścia z pokoju. Dla niektórych uczestników było to pierwsze spotkanie z tego typu rozrywką. Następnie odbyła się integracja i rozmowa o oczekiwaniach oraz wstępne opracowanie harmonogramu spotkań. Na planszy z poleceniem do końca zdania „Mam nadzieję, że ten projekt...” pojawiły się m.in. takie oczekiwania:

- „da mi dużo wspomnień”,
- „będzie zabawny”,
- „nauczy mnie czegoś”,
- „będzie dobrą zabawą”,
- „będzie super nową rzeczą”,
- „będzie wyzwaniem”,
- „będzie interesujący”,
- „pozwole mi poznać nowe osoby”,
- „będzie udany”,
- „wiele mnie nauczy”,
- „pozwole ogarnąć strach”.

Otrzymane odpowiedzi sugerowały zainteresowanie i chęć wzięcia udziału w projekcie. Dalej, mając chętnych uczestników, należało sprostać oczekiwaniom. Kierując się sugestią wolontariuszy, komunikacja odbywała się poprzez portal społecznościowy Facebook.

Następne działania miały na celu przede wszystkim zebranie doświadczenia przez uczestników. Było to odwiedzenie wybranych warszawskich *escape roomów* – wydostanie się z komercyjnego pokoju oraz rozmowa z właścicielami na temat tworzenia i funkcjonowania pokoju. Ponieważ opisana Gminna Biblioteka znajduje się w budynku, w którym dawniej mieszkała patronka tego miejsca⁵ zdecydowano, że scenariusz pokoju będzie dotyczył życia i twórczości autorki *Nocy i Dni*. Dlatego też w następnym tygodniu wolontariusze zwiedzili Muzeum Marii Dąbrowskiej znajdujące się w Warszawie. Aby zebrać inspiracje na fabułę poza czasem spędzonym na wspólnych działaniach, poznawali także dostępne dzieła M. Dąbrowskiej, zwłaszcza *Dzienniki*.

Następnie grupy wymieniły się doświadczeniami oraz pomysłami na własny pokój zagadek. Kolejne stacjonarne spotkanie było poszukiwaniem możliwych do zastosowania technologii i zbieraniem pomysłów na zagadki. Podczas spotkania z ekspertem Marcinem Mitznerem (przedstawicielem Games Development, który szczegółowo zarysował niezbędne cechy scenariusza i sposoby tworzenia) uczestnicy poznali ścieżki rozwiązywania zagadek, tworzenie linii fabularnej, możliwe sposoby połączenia elementów, co pozwoliło zebrać poszczególne komponenty w całość i przekuć luźne pomysły w realny scenariusz gry.

Mając gotowy koncept, rozpoczęto aranżację pokoju i uzupełniono wyposażenie w niezbędne do gry rekwizyty. Każdy z wolontariuszy miał okazję zaprezentować i wykorzystać swoje pasje, szczególnie techniczne, informatyczne, fotografowania czy filmowania. Do wolontariuszy należało nie tylko umiejscowienie zagadek, ale również pomoc w rewitalizacji pokoju, montowaniu sprzętu, mebli, ścianek, kamer, tworzenie relacji z przebiegu prac oraz promowanie wydarzenia. Młodzież szybko sama podzieliła się obowiązkami według własnych umiejętności i zainteresowań. W tym punkcie dorośli liderzy jedynie nadzorowali działania, ingerując tylko w niewielkim stopniu, bardziej służąc pomocą czy radą. Wszystkie działania (planowanie i realizowanie) należały już do wolontariuszy, którzy od początku mieli pełny wpływ na scenariusz i wygląd pokoju. Wykorzystano różne pomysły na lamigłówki, jak światło ultrafioletowe, kontaktrony czy ekran ze zdjętą folią polaryzacyjną.

Spotkania projektowe miały odbywać się raz na dwa tygodnie. Jednak szybko okazało się, że uczestnicy wyrażają chęć i potrzebę częstszych wspólnych wizyt w bibliotece (w ostatnich etapach budowy pracowali codziennie). Z 808 zaplanowanych godzin działań spędzili tam łącznie 983 godziny szlifując, malując, wiercąc, przykręcając, nagrywając, montując. Gotowy *escape room*

⁵ Wcześniej w pomieszczeniu przeznaczonym na pokój zagadek mieściła się wystawa dotycząca Marii Dąbrowskiej.

wymagał testowania, w którym wzięli udział bliscy znajomi wolontariuszy. Po ostatnich poprawkach uroczyste otwarcie pokoju odbyło się w Noc Bibliotek w czerwcu 2017 roku. W międzyczasie wolontariusze opowiadali o projekcie m.in. w lokalnym radiu, gazecie i cyberprzestrzeni (głównie na portalach społecznościowych). Podczas oficjalnego otwarcia Pokoju Zagadek im. Marii Dąbrowskiej twórcy otrzymali publiczne podziękowania m.in. od wójta gminy Michałowice. Do końca projektu zostało 17 aktywnie uczestniczących wolontariuszy (w wieku od 10 do 20 lat).

Pokój zagadek w Komorowie funkcjonował przez rok (czerwiec 2017 – czerwiec 2018) w każdą pierwszą sobotę miesiąca, zawsze z kompletem graczy⁶, którzy później często wypożyczali książkę lub zapisywali się na inne wydarzenia. Zapisy odbywały się telefonicznie, osobiście lub poprzez portal Facebook. Każde wejście graczy musiało być przygotowane i nadzorowane przez przynajmniej dwóch wolontariuszy, którzy przedstawiali fabułę, służyli podpowiedziami, nadzorowali uczestników i czas, oraz gratulowali zwycięzcom. Po każdej grupie następował czas przygotowania rozgrywki dla następnych zawodników. Wymagało to sporej wprawy, aby nie pomylić rozłożenia zagadek czy doboru klódek. Zagadki i szyfry powiązane były z życiem Marii Dąbrowskiej: kody znaczyły ważne daty w jej biografii (o czym uczestnicy dowiadawali się w trakcie gry), a zagadki dotyczyły biografii pisarki, między innymi odbytych podróży czy wydanych dzieł. Motywem przewodnim było odnalezienie ukrytych w pokoju ostatnich rozdziałów niedokończonej historii, których odkrycie mogłoby przynieść sławę czy pieniądze. Na znalezienie niepublikowanego dzieła drużyna miała 60 minut, a nagrodą za przejście była przeczyta przygoda, satysfakcja z wygranej oraz prawdziwa informacja o szukanej, niedokończonej książce. W trakcie dostępności pokoju zagadek dla użytkowników wolontariusze co kilka miesięcy przeprowadzali ewaluację, usprawniając i ulepszając zagadki.

Sukces całego przedsięwzięcia, mierzony zgłoszeniami publiczności do przejścia pokoju oraz zainteresowaniem mediów (nie tylko lokalnych) sprawił, że osoby zaangażowane w projekt nie zamierzają poprzestać i zaplanowały już kolejne działania. Tak duże powodzenie jednego przedsięwzięcia sprzyja chęci stworzenia czegoś następnego, aby znów poczuć satysfakcję z realizacji projektu. Efekt tym cenniejszy, że w większości były to osoby, które pierwszy raz uczestniczyły w wolontariacie, a dzisiaj angażują się w nowe wyzwania zarówno proponowane przez bibliotekę, jak i inne instytucje. Młodzież partycypująca w projekcie do dzisiaj niejednokrotnie jest zapraszana do opowiedzenia o swoim sukcesie np. na Gminnych Dniach Wolontariusza oraz konferen-

⁶ W ciągu jednego dnia wchodziły do pokoju przynajmniej 4 drużyny graczy.

cyjach dla wolontariuszy. Natomiast Biblioteka im. Marii Dąbrowskiej w Komorowie stała się dla uczestników ważnym miejscem.

Najważniejsze implikacje projektu wynikające z zaangażowania młodzieży w tworzenie działań to reklama bezpośrednia – poszczególni uczestnicy rozpowszechniali informacje rozmawiając ze swoimi znajomymi czy zamieszczając tak zwane posty na portalach społecznościowych oraz stosując tagi miejsca czy wydarzenia (Zając, 2013, s. 175). Reklama bezpośrednia ma największą siłę oddziaływania, tym samym można spodziewać się sporej frekwencji.

Nastolatkom mając poczucie, że tworzą coś sami, biorą za to większą odpowiedzialność niż jedynie uczestnicząc w działaniu przygotowanym przez dorosłego. Poczucie, że to jest ich, a nie tylko dorosłych (nauczycieli czy bibliotekarzy) projekt, powoduje, że uczestnicy rzadziej rezygnują w trakcie jego trwania i dbają o swoje dzieło. Młodzież współtworząca projekt jest także pewnym beneficjentem działań. Nawet jeżeli frekwencja ostatecznego działania skierowanego do szerszej grupy okazałaby się niska, to możemy uznać projekt za udany przynajmniej dla budujących pokój wolontariuszy. Szczególnie w kwestii integracji i tworzenia wspólnoty lokalnej – zespołowy sukces lub porażka, najbardziej zbliża ludzi. Pozostali uczniowie okolicznych szkół chętniej odwiedzają propozycje przygotowane przez rówieśników, spodziewając się czegoś ciekawego, zgodnego z upodobaniami młodzieży.

Powodzenie stworzonego *escape roomu* wspomogło również realizację wymienionych przez prof. J. Wojciechowskiego ważnych celów biblioteki publicznej dla współczesnego użytkownika. Przede wszystkim pracownicy Gminnej Biblioteki Publicznej im. Marii Dąbrowskiej zaktywizowali do pracy okolicznych wolontariuszy zyskując ich zaufanie (Wojciechowski, 2000, s. 73; 2014, s. 212) dzięki temu nie tylko poznając ich zainteresowania i preferencje, ale również wyrabiając w wolontariuszach nawyk odwiedzania biblioteki w Komorowie (Gęborska, 2017, s. 1). Poprzez realizację opisanego projektu została ona wypromowana wśród lokalnej społeczności jako biblioteka nowoczesna, przyjazna młodym ludziom (Wojciechowski 2014, s. 119), wychodząca naprzeciw oczekiwaniom współczesnej mody (Tamże, s. 187–188). Przełamała w ten sposób stereotypy bibliotekarza jedynie oferującego książkę czy materiał do wypożyczenia (Tamże, s. 51–52). Jednocześnie realizacja opisanego projektu przybliżyła nastolatkom historię miejsca oraz życiorys znanej pisarki tworząc, mimo ograniczeń lokalowych i finansowych, przestrzeń edukacyjną sprzyjającą twórczemu myśleniu oferując ponadusługową, ale niebanalną rozrywkę (Tamże, s. 49).

Na podstawie doświadczeń z tworzenia przedstawionego *escape roomu* autorka artykułu określiła najważniejsze zasady i wskazówki dla animatora obowiązujące w działaniach z młodzieżą, które zwiększają skuteczność działań.

Najistotniejszą determinantą trafienia do młodych ludzi z animacją czytelnictwa jest zbadanie preferencji i zapytanie samych beneficjentów, jaka akcja wzbudziłaby ich zainteresowanie. Współcześnie pedagodzy wielokrotnie wypowiadają się pejoratywnie o najnowszych technologiach narzekając, że młodzież preferuje korzystanie ze smartfonów niż inne oferowane zajęcia. Aby zachęcić młodych do odwiedzenia biblioteki można zatem stworzyć działania związane z nowymi technologiami, jak na przykład tworzenie aplikacji, memów czy e-książek. Warto poszukać inspiracji w Internecie dla swoich działań i dowiedzieć się, co obecnie jest „trendy” wśród nastolatków. Należy prowadzić grupę zgodnie ze współczesnymi przyzwyczajeniami uczniów: ogłoszenia, promocję wydarzenia i komunikację z uczestnikami można przenieść do mediów społecznościowych. Współtworząc projekt z młodymi wolontariuszami nie należy narzucać im swoich pomysłów i jedynie negocjować podawanych przez nich propozycji (oczywiście w ramach poczynań akceptowalnych społecznie). Animator po wdrożeniu do działań powinien jedynie nadzorować prace, a większy wpływ na przebieg i ostateczną realizację oddać uczestnikom. Poczucie odpowiedzialności za działanie zwiększy ich zaangażowanie.

Podsumowując przedstawione tło i ewaluację przeprowadzonego projektu warto zwrócić uwagę, że wbrew powszechnej opinii bibliotekarzy młodzież chętnie angażuje się w inicjatywy i zajęcia proponowane przez bibliotekę, jeżeli tylko są one zgodne z ich obecnymi zainteresowaniami czy modą. Najlepszą metodą stworzenia działania z młodzieżą jest wspieranie pomysłów samych nastolatków i pozwolenie na względną samodzielność w realizacji, traktowanie młodych ludzi bardziej jako partnerów mających wpływ na przebieg, komunikację oraz finalny efekt całego przedsięwzięcia. Dotyczy to zarówno projektów rozrywkowych, jak i edukacyjnych. Nawet jeśli koncepcje proponowane przez młodzież z początku wydają się zbyt nietypowe dla przestrzeni bibliotecznej, to właśnie takie działania mogą wspomóc egzystencję, szczególnie małej czy średniej biblioteki (Wojciechowski, 2014, s. 51–52, 113).

Bibliografia

- Boryczka, Bożena (2012). E-książeczki pomysł na pracę z czytelnikiem. *Biblioteka – centrum informacji*, 3, 12–14.
- Brzostowska, Agnieszka (2013). *Organizacja pracy bibliotek szkolnych oraz realizacja założeń animacji czytelnictwa w opinii uczniów klas gimnazjalnych oraz bibliotekarzy szkolnych*. Praca magisterska przygotowana na Wydziale Pedagogicznym Uniwersytetu Warszawskiego pod kierunkiem dr hab. Anny Wilkomirskiej, prof. UW. Warszawa: Zakład Animacji Kultury.
- Co to jest escape room? (b.d.). Pobrane 10 września 2018, z: <https://lockme.pl/co-to-jest-escape-room/>

- Gdzie jest skarb? (2018). W: Biblioteka Twórców, Filia Zalesie Dolne Biblioteka Piaseczno. Pobrane 10 września 2018, z: <http://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/gdzie-jest-skarb/>
- Gęborska, Marlena (2017). *Model biblioteki aktywnie promującej książkę dziecięcą*, [Rozprawa doktorska]. Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <http://www.bc.us.edu.pl/publication/15280>
- Gminna Biblioteka Publiczna im. Marii Dąbrowskiej w Komorowie (b.d.). Pobrane 10 września 2018, z: <https://www.facebook.com/GBPkomorow/>
- Hoflin, Katti (2015). Biblioteka to dobry społeczny biznes, rozmowa z K. Hoflin, przepr. K. Tubylewicz. W: K. Tubylewicz, A. Diduszko-Zyglewska (red.), *Szwecja czyta. Polska czyta* (s. 53–64). Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Jąder, Mariola (2010). *Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi*. Kraków: Impuls.
- Kowalik, Anna (2015). Ucieczka od pieniędzy. *Forbes*, 9.03.2015. Pobrane 10 września 2018, z: <https://www.forbes.pl/pierwszy-milion/escape-roomy-podbijaja-polske/661rybg>
- Kulik, Maria i in. (2017). *Rozumienie świata: o warsztatach pracy z książką i czytelnikami*. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Lipińska, Anna (2017). Metoda KLANZY jako praktyka działania z książką i czytelnikiem. W: M. Kulik, A. Lipińska, G. Walczewska-Klimczak (red.), *Rozumienie świata O warsztatach pracy z książką i czytelnikami* (s. 75–87). Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Mediateka Grodzisk Mazowiecki (2019). Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <https://mediateka.grodzisk.pl/>
- Mediateka Wrocław (2019). Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <http://www.biblioteka.wroc.pl/mediateka>
- Mitzner, Marcin (b.d.). Literacki Escape Room. Pobrane 10 września 2018, z: <https://nocbibliotek.org/article/literacki-escape-room>
- MK (2019). Niesamowita sala Youmedia zaprasza! Gratka dla miłośników nowych technologii. Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <http://zachodniemazowsze.info/2019/06/niesamowita-salayo-media-zaprasza-gratka-dla-milosnikow-nowych-technologii/>
- Multimedialna Biblioteka dla dzieci i młodzieży nr XXXI (2019). Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <http://www.mbddim.pl/>
- Na randkę do biblioteki (2015). Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <http://www.papugazameryki.pl/2015/02/05/na-randke-do-biblioteki/>
- O bibliotece (2016). Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <http://www.biblioteka-komorow.pl/biblioteka/o-bibliotece>
- Ochocki model dialogu społecznego (2016). Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <http://pts.org.pl/ochocki-model-dialogu-obywatelskiego/>
- Palamer-Kabacińska, Ewa & Leśny, Agnieszka (red.) (2012). *Edukacja przygodą. Outdoor i Adventure w Polsce: teoria, przykłady, konteksty*. Warszawa: Fundacja Pracownia Nauki i Przygody.
- Papuzińska, Joanna (1992). Animacja w bibliotece. *Biblioteka w szkole*, 12, 1–7.
- Pokój zagadek (2019). Pobrane 31 sierpnia 2019, z: <https://pbw.bydgoszcz.pl/pokoj-zagadek/>
- Pokój zagadek Pani Marii (2017). Pobrane 10 września 2018, z: <http://www.bibliotekakomorow.pl/biblioteka/escape-room>
- Ranking escape room (b.d.). Pobrane 10 września 2018, z: <https://lockme.pl/pl/ranking-escape-room>
- Świerczyńska-Jelonek, Danuta & Walczewska-Klimczak, Grażyna (2015). *Dziecko w dialogu z tekstem literackim*. Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.

- Wojciechowski, Jacek (2000). *Praca z użytkownikiem w bibliotece*. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Wojciechowski, Jacek (2014). *Biblioteki w nowym otoczeniu*. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Zajac, Michal (2013). Bibliologiczne i bibliotekoznawcze szkiełko i oko. W: G. Leszczyński, M. Zajac, *Książka i młody czytelnik* (s. 157–285). Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.

Co-creating activities of reading animation with young people on the example of the Literary Escape Room in the Komorów's Communal Public Library named after Maria Dąbrowska

ABSTRACT: The teenage period is the time to search for oneself and shaping one's own life path, often associated with rebellion and negation of what comes from adults. It is widely considered that teenagers are a group of students that is most difficult to reach with out-of-school educational activities. It is during this period that literature can help a lot in perceiving problems from a distance, finding solutions and forming one's own personality.

Trying to encourage contemporary netgeneration to relate with literary texts and to spend time in the library, librarians are increasingly expanding their offer associated with the latest technologies or multimedia workshops. The availability of such solutions depends on the financial and housing capabilities of the facility. Smaller public libraries need less costly solutions to increase the attendance of young people in cultural institutions.

The article presents the opportunities to work with young people in a public library by inviting them to co-create activities on the example of the completed project of the Maria Dąbrowska's Literary Room of Riddles in the Communal Public Library in Komorów.

The successful inclusion of teenagers in activities has brought many benefits to volunteers, local students and the library itself. During the project, participants were encouraged to come to the library, as well as to get to know, with satisfaction, the works and biography of Maria Dąbrowska. Volunteers who create the described Escape Room also come to the library after the end of this project and plan their next activities.

KEYWORDS: Literary Escape Room, readership animation, young people in Public Library, Cooperative creation with young people, the Komorów's Communal Public Library named after Maria Dąbrowska