

Wspólnota opowieści. Jak interaktywne narracje mogą kształtować relację ojciec-syn...

I jaka w tym rola biblioteki?



Materiały opracowane na podstawie webinarium „Wspólnota opowieści – jak interaktywne narracje mogą kształtować relację ojciec-syn?”, prowadzonego przez Sebastiana Kochańca w dn. 17.06.2025 r.

Przede wszystkim należałoby zadać sobie pytanie czy jest tytułowa wspólnota opowieści? W moim przekonaniu – i na nim będę tutaj bazował – jest to przestrzeń w której funkcjonują różnorodne narracje i treści, których wspólnym mianownikiem jest polifoniczność i skrajna demokratyczność objawiająca się w tym, że niwelują wydawałoby się klasyczny już podział na młodych i starszych odbiorców. To przestrzeń, w której jedni i drudzy mogą czerpać radość z obcowania i doświadczania tej samej treści.

Taką przestrzenią dziś jest współczesna popkultura, która poza różnorodnymi trendami stricte przypisanymi do kultury XXI wieku, w dużej mierze opiera się na powrotach, a ściślej rzecz ujmując na remasterowaniu dawnych form i treści. Innymi słowy dziś trendy jest to, co już było w latach 90. Kultura młodzieżowa żyje więc poniekąd tym, czym żyli rodzice obecnych dzieci i nastolatków, co tworzy swoisty pomost, na którym można oprzeć różnorodne działania angażujące jednych i drugich.

Takim pomostem jest obecnie współczesna popkultura, która w dużej mierze opiera się na nostalgii i powtarzaniu dawnych wzorców.

KULTURA RETRO

- ojcowie chętnie dzielą się grami, w które grali jako dzieci – Mario, Contra, Pac-Man, Tetris, Prince of Persia, Boulder Dash, Doom...
- to **emocjonalne cofnięcie się w czasie** – pokazanie dziecku: „zobacz, to mój świat, kiedy miałem tyle lat co ty”.
- retro fascynuje młodych ludzi: wracają walkmany, kasety, granie na kineskopowym tv, pytania o to, co to jest “Piractwo” itp.
- pretekst do rozmowy: porównywanie gier dawniej i dziś: grafika, fabuła, emocje.

Jak to wykorzystać?

Wspólne wspomnienia to fundament silnych relacji. Kultura retro – gry wideo z lat 80., klasyczne filmy VHS, winyle czy kultowe komiksy – może stać się mostem między pokoleniami. Ojciec, który dorastał przy "Gwiezdnym wojnach" czy grał na Pegazusie, może wprowadzić syna w swój świat, pokazując mu, co kształtowało jego dzieciństwo. To nie tylko wspólna zabawa, ale i autentyczne rozmowy o wartościach, emocjach, dawnych marzeniach.

Biblioteka może stać się miejscem, które te relacje wspiera. Organizując wieczory z grami retro, pokazy filmowe, wystawy starych książek czy warsztaty budowania konsol DIY, tworzy przestrzeń, w której ojcowie i synowie mogą spędzić czas razem. To okazja do odbudowania więzi lub stworzenia ich na nowo – poprzez wspólną pasję, śmiech i wzruszenia zakłęte w przeszłości.

Nowy wizerunek ojca – wspólna gra, wspólna relacja

Współczesny ojciec to już nie tylko symbol autorytetu czy odpowiedzialności. To ktoś, kto potrafi połączyć dojrzałość z autentycznym luzem, emocjonalną dostępnością i gotowością do bycia „tu i teraz” – z własnym dzieckiem. Taki ojciec nie „pomaga w wychowaniu” – on w nim uczestniczy, z zaangażowaniem i świadomością swojej roli. Ma pasję, ale nie zamyka ich w swoim świecie – dzieli się nimi, zaprasza dziecko do wspólnego przeżywania, pokazując, że dorosłość nie wyklucza bycia ciekawym i „fajnym”.

Jednym z najbliższych dzieciom kanałów porozumienia są dziś gry. I tu pojawia się ojciec, który nie tylko toleruje cyfrowe hobby swojego syna, ale aktywnie w nim uczestniczy. Wspólna rozgrywka w „Minecrafta”, emocje przy „Mario Kart”, odkrywanie światów w „Zeldzie” czy współpraca w „It Takes Two” – to nie tylko zabawa, ale prawdziwe budowanie relacji. Takie doświadczenia uczą współpracy, rozmowy, wspólnego radzenia sobie z wyzwaniami. A przede wszystkim – tworzą wspomnienia, które zostają na całe życie.

Biblioteka może być miejscem, które te relacje wzmacnia. Organizując rodzinne turnieje gier, retro wieczory czy strefy współczesnej rozrywki, daje przestrzeń, gdzie ojcowie i synowie mogą razem spędzać czas – nie jako odbiorcy, ale jako partnerzy. To tu kultura cyfrowa spotyka się z edukacją, a wspólna gra staje się początkiem prawdziwej rozmowy.



Ważność popkultury dla relacji interpersonalnych

- Towarzyszy nam każdego dnia. Uprzyjemnia chwile, jest tematem pogawędek a nawet dyskusji, dostarcza rozrywki a nawet wywołuje konflikty
- Popkultura jest istotna w rozwoju relacji ojciec-dziecko ponieważ zawiera elementy, na których konsumowanie ojciec ma w tej chwili pieniądze
- Kształtuje język za pomocą którego opisujemy rzeczywistość, jest pretekstem do zawiązywania znajomości i tworzenia grup społecznych

Jak pokazywać bibliotekę ojcom i dzieciom?

- Jako przestrzeń kreatywną: miejsce do wspólnych, ciekawych działań i spędzania czasu: np. **półki czy afisze** - „Tata poleca”, „Czytałem z synem”, „Przygoda dla dwóch”. **Elementy gamifikacyjnych wyzwań dla ojców**
- Akcje czytelnicze związane z tym, jakie pasje często łączą ojców z synami - mecze piłkarskie = tworzenie działań wokół tych zainteresowań
- Pokazać bibliotekę jako miejsce działania, przygody, zaprosić ojców jako bohaterów historii – nie tylko opiekunów.

Język gier i język relacji

Gry – zarówno te cyfrowe, planszowe, jak i paragrafowe – mogą stać się czymś znacznie więcej niż tylko formą rozrywki. W dobrze wykorzystanej formie stają się językiem porozumienia, narzędziem budowania zaufania i prawdziwego partnerstwa między ojcem a synem.

Gry paragrafowe i planszowe rozwijają wyobraźnię, stwarzają okazję do wspólnego podejmowania decyzji i rozmowy o wartościach – często pod płaszczykiem przygody. Gry wideo zaś pozwalają odkrywać wspólne cele, przechodzić przez wyzwania ramię w ramię – jak w „It Takes Two” czy „Minecraft”. To wszystko zbliża. Syn nie widzi ojca tylko jako „dorosłego” – widzi go jako towarzysza, z którym można się bawić, przegrywać, planować i świętować sukcesy.

Biblioteka, która udostępnia gry i organizuje wspólne rozgrywki, warsztaty czy rodzinne turnieje, daje rodzinom narzędzie do budowania więzi. W bezpiecznej, otwartej przestrzeni ojcowie i synowie mogą odkrywać siebie nawzajem – bez presji, ale z ogromnym potencjałem na bliskość, która zostaje na długo.

Komunikaty, które trafiają do ojców:

- zabierz dziecko do świata, który znasz z dzieciństwa...
- wspólna przygoda to najlepszy prezent, jaki możesz dać!
- kiedy ostatni raz budowałeś historię razem z dzieckiem?

Propozycje działań w Bibliotece:

1. turnieje planszówkowe, gier wideo (FC25), Minecraft
2. warsztaty tworzenia map fantasy z książką „Atlas miejsc literackich”
3. zrób swoją grę przygodową – rodzinne warsztaty RPG

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego.

