



+50 DO WSPÓŁCZYNNIKA **KULTURA.**

REPORTAŻ O ŚRODOWISKU
GRACZY W POZNANIU

Julia Czerniuk

Wśród poznaniaków nie brakuje także entuzjastów gier bitewnych, których cechuje zamiłowanie do strategii w czasie rzeczywistym. Najczęściej spotykają się oni nieformalnie, czasem jednak tworzą większe grupy.

Pod nazwą gildii, frakcji czy drużyny tworzą małe wspólnoty, działające na rzecz popularyzacji kultury w Poznaniu. Spotykają się co najmniej raz w tygodniu, rozmawiają o książkach, filmach, komiksach i grach, które dopiero co trafiły na półki sklepowe. Łączy ich wspólna pasja do odkrywania i kolekcjonowania rzadkich artefaktów, które choć na chwilę pozwalają im wymknąć się codzienności i uciec do miejsc z dziecięcych wyobrażeń.

Dobrze oświetlona sala. Stoły przykryte zielonymi makietami i ręcznie malowanymi modelami armii. Skupieni gracze pochylają się nad swoim wojskiem. Czwartą tura. Troll przebija cię na trzy, sejujesz się na cztery, ale kostka pokazuje jedno oczko. Część twojej kawalerii wyparowuje w zawrotnym tempie. Rozgrywka toczy się godzinami, gracze nie tracą zainteresowania ani zapалу.

Podobne opisy często się pojawiają na forach internetowych administrowanych przez społeczność miłośników gier bitewnych, popularnie zwanych bitewniakami. Opracowanie odpowiedniej strategii nie jest łatwe, dlatego po każdej rozgrywce pomocna okazuje się konsultacja zastosowanej taktyki z bardziej doświad-

czonymi graczami. Ta chęć rozmowy o nawet najdrobniejszych szczegółach swojej pasji łączy wszystkie środowiska zafascynowane grami.

Poznańska fantastyka zrzeszona

Poznański klub fantastyki Druga Era powstał właśnie z potrzeby dzielenia się swoimi zainteresowaniami z innymi. „Istniejemy od 1997 roku. Początkowo działaliśmy przy Akademii Ekonomicznej jako organizacja studencka. Od 2004 roku posiadamy status prawny stowarzyszenia, co znacznie ułatwia koordynację większych wydarzeń. Chcemy pokazać poznaniakom, że gatunek niszowy, jakim jest fantastyka, może być wartościową częścią kultury” – opowiada prezes klubu Piotr Derkacz.

Popularyzacja fantastyki odbywa się na wielu poziomach. W każdą środę członkowie Drugiej Ery spotykają się w klubie Amore del Tropico, by na bieżąco omawiać realizowane przez nich projekty. Jest to okazja do uzgodnienia szczegółów zbliżających się turniejów gier karcianych, planszowych lub bitewnych. Każdy, kto zawita do klubu, może liczyć też na ciekawą rozmowę na przykład o tym, po jakie pozycje literackie ze starszej i nowszej fantastyki warto sięgnąć, a które należy omijać szerokim łukiem. Inną sferę działalności klubu stanowią prelekcje tematyczne – jeśli więc ktoś chce się dowiedzieć, w jaki sposób mityczny Cthulhu ma przejąć władzę nad światem, gdzie lepiej nie zaglądać, aby nie natrafić na wampira lub co należy zrobić w wypadku inwazji zombie, powinien śledzić stronę domową Drugiej Ery (<http://drugaera.org/>). Znajduje się tam kalendarium najbliższych wydarzeń organizowanych przez klub. Poznańscy fantaści dysponują ponadto biblioteczką zaopatrzoną w kilkadziesiąt pozycji – książek, czasopism, komiksów, podręczników RPG, z których członkowie klubu mogą swobodnie korzystać.

Warto wspomnieć o nietypowym rytuale przyjmowania do stowarzyszenia nowych osób. „Mamy wśród nas zarówno sympatyków, jak i pełnoprawnych członków. Sympatyk to pierwszy stopień zrzeszenia, zupełnie niezobowiązujący, próbny. Jeśli taka osoba bardziej angażuje się w działalność stowarzyszenia: bierze udział w pracach nad konwentem, przygotowuje gry terenowe (LARPy) i prelekcje, wówczas po głosowaniu członków klubu wstępuje ona do Drugiej Ery. Urządzamy z tej okazji małe przebierane przedstawienie, na przykład utrzymane w konwencji pirackiej czy wampirycznej, i w kostiumach oficjalnie przyjmujemy kandydata do naszej organizacji” – opisuje Piotr Derkacz.

Kreatywność poznaniaków nie ogranicza się jednak tylko do przygotowywania widowiskowych uroczystości na cześć nowych członków. Popularne wśród graczy Drugiej Ery jest prowadzenie sesji gier narracyjnych (RPG), podczas których jedna osoba – Mistrz Gry – snuje opowieść, natomiast zadaniem pozostałych uczestników rozgrywki jest jak najwierniejsze wcielenie się w bohaterów historii. „Systemów RPG jest prawie tyle, co graczy. Każdy wybiera ten, który go interesuje. W naszym klubie jest podobnie – jednych zaciekawia Wampir i Świat Mroku, drudzy pograją w Dungeons and Dragons, trzeci – w Warhammera, a czwarci – w Wolsunga” – wylicza prezes Drugiej Ery. W poznańskich kręgach graczy nie brakuje także osób ściślej bądź luźniej związanych z teatrem. Od listopada 2006 roku, w ramach działalności klubu Druga Era, istnieje sekcja LARPowo-RPGowa Noctem. Zajmuje się ona promocją małych projektów quasi-teatralnych realizowanych przez osoby, które już wcześniej w rodzinnych miastach działały aktywnie w środowisku fantastycznym, a później rozpoczęły studia w Poznaniu. „Początkowo Noctem była to nieformalna grupa ludzi ze-

brana dookoła jednego projektu – cyklicznego LARPa Poznań Noctem, gry miejskiej bazującej na systemie RPG Wampir: Maskarada osadzonej fabularnie w Poznaniu. Było nas wtedy dziesięcioro. Rok później stwierdziliśmy, że mnożenie bytów i zakładanie kolejnego klubu fantastyki nie ma sensu, wzmocniliśmy więc szeregi stowarzyszenia Druga Era” – wspomina Anna Brożyna, stojąca na czele Noctem.

Rozpiętość tematyczna wydarzeń organizowanych przez sekcję jest ogromna. W tygodniu odbywa się około siedmiu sesji RPG prowadzonych przez różnych Mistrzów Gry. Aktualnie najbardziej popularnym systemem jest „Pathfinder”, który wyewoluował z popularnego Dungeons and Dragons. Członkowie Noctem starają się także angażować w swoje projekty nowe osoby zainteresowane grami RPG i LARP. Od 2011 roku realizowany jest projekt 10w10 – 10 systemów RPG w 10 miesięcy.

Ponadto co najmniej raz w miesiącu Noctem przygotowuje sesję LARPa. Sekcja zorganizowała już około 100 tego typu gier. „Naszą przygodę z teatralnymi grami fabularnymi rozpoczynaliśmy w gotycko-punkowych realiach Świata Mroku (Wampir: Maskarada). Prowadziliśmy gry o tematyce średniowiecznej Japonii (Legenda Pięciu Kręgów), zahaczające o różne aspekty legend ze współczesnego świata (Tajemnice), steampunkowe (Wolsung), baśniowe (Poznań we Mglach, Ars Vitae), pirackie (La Tortuga), bazujące na filmach (W służbie jej królewskiej mości, Doktor No), książkach (Alicja w krainie koszmarów) i wiele innych” – wylicza członkini Noctem. Niektóre LARPy odbywają się w pomieszczeniach, inne w przestrzeni miejskiej, dlatego też sekcja współpracuje z Centrum Kultury Zamek, Szkołą Języków Obcych Empik, Wydziałem Matematyki i Informatyki UAM oraz osiedlowymi domami kultury. Członkowie grupy starają się także doskonalić swój talent aktorski. „W drugim roku

działalności sekcji zorganizowaliśmy warsztaty aktorskie prowadzone przez Kristę Peters – studentkę Szkoły Teatru i Edukacji z Holandii. Krista miała wcześniej kontakt z LARPami i porównywała je do interaktywnych teatrów ulicznych, w których widownia otrzymywała role w spektaklu. Przykładowo przedstawienie obrazowało ucztę weselną, a publiczność siedziała przy stołach jako goście i mogła dowolnie ingerować w przebieg inscenizacji” – opowiada Anna Brożyna.

Siostrą LARPa jest scenka rodzajowa, wykorzystywana w szkoleniach zawodowych, których uczestnicy przyswajają sobie nowe umiejętności, wcielając się w różne role. „LARPy wymagają od graczy ośmielenia się, otworzenia na drugą osobę. Gry zmieniają ludzi, dając im odwagę do działania w życiu. Przez kilka lat istnienia Nocem zaobserwowałam taką zmianę u wielu osób” – komentuje przewodnicząca sekcji teatralnej.

Plansza, pionek i jest zabawa

Który dorosły nie pamięta, jakiej przyjemności dostarczało mu w dzieciństwie spędzanie czasu nad ulubioną grą planszową? Podwórkowe życie zamierało na chwilę, gdy jego mali mieszkańcy gromadzili się w domach, grając po kolacji w Eurobusiness czy Rummy. Mogłoby się wydawać, że podobna rozrywka może podobać się głównie dzieciom. Nic bardziej mylnego.

Poznańskie Stowarzyszenie Miłośników Gier Planszowych Gramajda i grono jego sympatyków tworzą ludzie grający w nowoczesne planszówki. Na początku nie było ich wielu, zbierali się głównie w prywatnych mieszkaniach, by rozpracować nową grę. Obecnie spotykają się w dużo większym gronie, co poniedziałek w pubie Alibi. Na wielkich stołach rozkładają zielone

plótna, przyniesione gry i grają do późnej nocy. Gramajda to otwarta grupa, do której może przyłączyć się każdy. Nie musi być zorientowany we współczesnym rynku gier, żeby się pojawić na którymś z poniedziałkowych spotkań, o których (a także o planszowych „ustawkach”) więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej grupy (www.gramajda.pl). Członkowie Gramajdy posiadają w swoich wspólnych zbiorach ponad 120 tytułów najróżniejszych gier. Coś dla siebie znajdzie zatem zarówno zainteresowany logiką i strategią, jak i ktoś, dla kogo najważniejsza jest baśniowa fabuła czy piękne wykonanie planszy i pionków. Przed przystąpieniem do każdej gry najpierw dokładnie wyjaśniane są jej zasady. Dzięki temu wszyscy obecni przy stoliku gracze startują z równych pozycji.

Wiele gier narracyjnych i bitewnych zostało przełożonych na gry planszowe. Wydają się one świetną alternatywą dla osób pracujących zawodowo, które nie mogą sobie pozwolić na wielogodzinne sesje parę razy w tygodniu. „W przypadku RPG potrzeba wiele czasu, żeby zebrać drużynę w jednym miejscu i sprawnie przeprowadzić rozgrywkę. Planszówki umożliwiają rozegranie jednego scenariusza w czasie nieporównywalnie krótszym niż RPG” – wyjaśnia związana z Gramajdą od paru lat Anna Kozłowska.

W tym miejscu warto dodać, że gry planszowe umownie dzielą się na ameritrashowe, eurogry oraz gry logiczne. Pierwszy typ obejmuje pozycje, w których nacisk położony jest na fabułę i atmosferę rozgrywki. Do tej grupy należy na przykład cały szereg gier z cyklu Arkham Horror, bazujących na prozie Howarda Phillipa Lovecrafta. Eurogry stawiają na proste zasady, krótki czas potyczki oraz eliminację elementu losowego. Wymagania te spełnia na przykład niezwykle popularna wśród początkujących niemiecka gra Osadnicy z Catanu. W grach logicznych natomiast zadaniem +

graczy jest przyjęcie taktyki zapewniającej im końcowe zwycięstwo.

Można powiedzieć, że w planszówkach kryje się także pewna magiczna moc. Joanna Suszyńska z Gramajdy tak to komentuje: „Gry planszowe zbliżają ludzi do siebie. Można przy nich usiąść i zwyczajnie podyskutować o rzeczach zupełnie z nimi nie związanych. Czasem niektórym trudno jest naturalnie rozpocząć rozmowę. Z grą w tle jest to łatwiejsze. W przypadku chwilowego zawieszenia dialogu można po prostu skupić się na rozgrywce”. Interakcja z drugim człowiekiem i emocje towarzyszące grze to niewątpliwie największe atuty tego typu rozrywki. Grom komputerowym, nawet tym dopuszczającym tryb dla wielu graczy, brakuje tego elementu.

Rynek gier planszowych nie jest już w Polsce mały. W wielu grach język nie odgrywa dużej roli, elementy planszy pozbawione są opisów. Problem jest jednak z instrukcjami bardziej skomplikowanych tytułów. Obecnie wydawnictwa takie jak Rebel, Bard czy Galakta tłumaczą coraz więcej zagranicznych pozycji. Zjawisko to przekłada się na wzrost zainteresowania grami instytucji dotąd nie kojarzonych z planszówkami. Za przykład mogą posłużyć dwie gry: Pospnania. Budujemy miasto, w której mapa stolicy Wielkopolski została przeniesiona na planszę do gry, oraz Kolejka, odtwarzająca życie w PRL-u. Członkowie Gramajdy zajmują się testowaniem gier będących w przygotowaniu, sprawdzają ich grywalność i podsuwają swoje propozycje na ich modyfikację. Dodatkowo niektórzy z gramajdowych graczy sami próbują swoich sił w projektowaniu całych gier bądź tworzeniu grafiki do gotowych już pomysłów. Przykładowo Łukasz Woźniak, który jest także autorem znanego w środowisku blogu recenzującego planszówki, stworzył przeznaczoną dla dzieci grę Szalone małpy. Działalność poznańskich miłośników planszówek nie ogranicza się tylko do spędzania czasu

w swoim towarzystwie. Gramajda współtworzy program dużych imprez, takich jak Pyrkon czy Polcon. Odpowiada tam za sprawne funkcjonowanie tak zwanych games roomów, do których każdy może przyjść i zagrać w interesującą go grę. To jednak nie wszystko. „Przygotowujemy spotkania dla dzieci w szkołach podstawowych i parafiach, współpracujemy z organizacjami wolontariackimi, zajmującymi się animacją czasu wolnego uczniów podczas wakacji” – wylicza Anna Kozłowska, po czym dodaje: „Naszym głównym celem jest propagowanie gier planszowych jako formy spędzania wolnego czasu, alternatywnej w stosunku do telewizji i gier komputerowych”.

Grupy docelowe działań Gramajdy są bardzo różne. Nikt przecież nie odrzuci propozycji miłej i rozwojowej rozrywki, niezależnie od tego, czy ma lat 5, czy 55. „Nasze gry wzbudziły duże zainteresowanie na juwenaliach w 2011 roku. Studenci chętnie przychodzili i pytali o ciekawe tytuły” – wspomina Joanna Suszyńska. „Proponujemy też możliwość zagrania w ramach Strefy Singla, comiesięcznych spotkań, na które zapraszamy każdego, kto chce miło spędzić wieczór”. Warto dodać, że zasięg projektów koordynowanych przez Gramajdę obejmuje także miejscowości podpoznańskie, między innymi Czerwonak, Koziegłowy, Mosinę czy Skórzewo. „Jeden z naszych sympatyków prowadzi w Kórniku kółko gier logicznych dla dzieci” – informuje Anna Kozłowska.

Gry planszowe bardzo często nawiązują do popkultury, są przekładem książek, filmów czy komiksów. Dzięki temu zamiłowanie do nich powoli przestaje być zjawiskiem niszowym. Członkowie Gramajdy starają się zarażać swoim hobby wszystkich wokół. Często występują też w roli ekspertów, polecając znajomym wart uwagi tytuł, który ci mogliby podarować komuś na urodziny lub z okazji innego święta.

Należy dodać, że Gramajda nie jest jedyną w Poznaniu grupą interesującą się grami planszowymi; powstaje ich w stolicy Wielkopolski, tak jak w całym kraju, coraz więcej. Ich pasję podziela między innymi Fundacja „Zagrajmy” popularyzująca grę w planszówkę w szkołach, domach kultury oraz na uczelniach. Na stronie internetowej organizacji (<http://zagrajmy.org/>) można znaleźć aktualne informacje o realizowanych przez nią projektach.

Historia i fikcja w pomniejszeniu

Wśród poznaniaków nie brakuje także entuzjastów gier bitewnych, których cechuje zamiłowanie do strategii w czasie rzeczywistym. Najczęściej spotykają się oni nieformalnie, czasem jednak tworzą większe grupy, w których wymieniają się informacjami na temat najnowszych pozycji na rynku gier oraz cieszą się wspólną zabawą i możliwością poznania kogoś, kto podziela ich zainteresowania. Kim dokładnie są ci pasjonaci? „Kluby tego typu cechuje spora rozpiętość wiekowa, najmłodsi członkowie chodzą jeszcze do gimnazjum, najstarsi dawno skończyli studia. W większości są to zrzeszenia znajomych, którzy razem grali w gry, a następnie wpadli na pomysł przekształcenia swojej działalności w klub” – mówi Maciej Przygórzewski, członek reprezentacji Polski, mieszczącej się w ścisłej czołówce światowych drużyn grających w Warhammera.

W Poznaniu środowisko gier bitewnych reprezentuje między innymi Strefa Zero. Członkowie klubu skupiają się na doskonaleniu umiejętności w dwóch systemach: tradycyjnym Warhammerze, utrzymanym w konwencji fantasy, oraz w Warmachine&Hordes, w którym obok baśniowych bestii pojawiają się gigantyczne maszyny rodem z powieści steampunkowych. Od momentu założenia organizacji w 2002 roku działalność jej członków zatacza

coraz szersze kręgi, a zasoby klubu zyskują na jakości. „Specyfika naszego hobby wymaga posiadania niezbędnej do gry infrastruktury” – wyjaśnia jeden z członków klubu, Daniel Taberski. „Oczywiście można grać na podłodze obklejonej plastrem, by posiadała wymagany wymiar, a za makiety terenu używać książek i powycinanych z papieru arkuszy z napisem «las». Większą przyjemność sprawia jednak gra na blacie z płyty wiórowej, z porządnie wykonanymi makietami ze styroduru, fragmentami zielonej wykładziny i milionem innych przedmiotów, które urozmaicają rozgrywkę”.

Wykonanie wszystkich elementów potrzebnych do gry wymaga dużego nakładu pracy ze strony gracza oraz sporych funduszy na zakup materiału i samej armii. Skompletowanie ekwipunku niewątpliwie ułatwia pomoc innych osób zafascynowanych grami bitewnymi. „Do przechowywania blatów i makiet potrzeba sporo miejsca. Poznańscy klubowicze-założyciele mieli szczęście, gdyż w pobliżu ich miejsca zamieszkania znajdował się osiedlowy dom kultury z bardzo sympatycznym kierownikiem. Tak oto powstała Strefa Zero” – opowiada z uśmiechem Daniel Taberski.

Spotkania klubowe odbywają się w każdy wtorek w Osiedlowym Domu Kultury „Kopernik” na poznańskim osiedlu Galileusza. Warto śledzić stronę i forum Strefy Zero, za pośrednictwem których poznaniacy umawiają się w celu rozegrania bitwy (<http://www.forum.strefazero.net/>). Pasja nie liczy lat, dlatego też przekrój wiekowy graczy jest szeroki. Dominują studenci, niemniej pojawiają się też osoby od wielu lat pracujące już zawodowo. W rozgrywkach uczestniczą klubowicze o różnym wykształceniu: od uczniów szkoły podstawowej po emerytowanych wojskowych. Można się zastanawiać, skąd bierze się chęć do rozwijania tak nietypowej pasji. Gdyby zapytać o to osoby związane +

ze Strefą Zero, odpowiedzi byłoby tyle, ilu członków klubu. U każdego z nich przygoda z grami bitewnymi zaczęła się inaczej. Można odnaleźć jednak kilka wspólnych elementów w źródłach fascynacji bitewniakami. Są to między innymi pasja modelarska, rozwijana w sklejanu i malowaniu modeli armii oraz zamiłowanie do literatury fantastycznej i mechaniki komputerowych gier strategicznych. „Zacząłem grać w 2000 roku, w pierwszej klasie liceum” – wspomina jeden z pierwszych członków Strefy Zero, Michał Konieczny. „Na początku były to gry karciane: Magic: the Gathering, później Władca Pierścieni. Kiedy odwiedzałem sklepy, w których kupowało się i grało w karcianki, moją uwagę zwróciły figurki do gier bitewnych. Ciekawość rosła, aż w końcu postanowiłem spróbować. Pomógł fakt, że w bitewniaki grywał kolega z klasy oraz szczęśliwie złożyło się, że akurat wtedy powstała Strefa Zero”.

Producenci gier bitewnych często umieszczają rozgrywkę w światach wykreowanych przez pisarzy fantasy i science fiction. „Gry bitewne można podzielić na dwa sposoby” – tłumaczy Maciej Przygórzewski. „Po pierwsze, ze względu na uniwersum, w którym dzieje się gra. Do tej kategorii należą gry osadzone w dowolnej epoce, od starożytności po II wojnę światową, a także gry utrzymane w konwencji fantastyki, od Tolkienowskiej po science fiction. Drugiego podziału można dokonać, biorąc pod uwagę ilość figurek potrzebnych do gry”. Właśnie te małe odwzorowania postaci z historycznych i fikcyjnych światów stanowią wyróżnik gier podobnych do Warhammera. Są one niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki podobnie jak kości, gdyż w grach bitewnych występuje element losowy, oraz miarka, ponieważ nie ma w nich tradycyjnych pól, a odległości wyrażane są w centymetrach lub calach. Niektórzy gracze tak bardzo przywiązują się do swoich figurek, że strata bądź uszkodzenie którejkolwiek wy-

wołuje u nich wiele emocji. Wobec takich osób w środowisku graczy stosuje się żartobliwe określenie „geek”, oznaczające zarówno komputerowego eksperta, jak i niegroźnego maniaka skupionego na swoim hobby.

Powszechną metodą na sprawdzenie siły armii gracza jest skonfrontowanie jej z armią przeciwnika w formalnych zawodach, jakimi są turnieje gier bitewnych. Mniejsze, jednodniowe, organizowane są przez lokalne kluby, a większe, klasy master, trwające dwa dni – gromadzą nierzadko graczy z całej Polski. Gracz planujący wziąć udział w drugim rodzaju z wymienionych turniejów musi posiadać wszystkie modele armii w pełni pomalowane. Strefa Zero reprezentuje społeczność gier bitewnych na większości imprez organizowanych przez wielkopolski fandom. Członkowie klubu uczestniczą w przygotowaniach do konwentu fantastyki Pyrkon, gdzie koordynują turnieje bitewniaków. Poznańska organizacja współtworzyła także program festiwalu Poznań Game Arena (PGA), który w latach 2004–2009 odbywał się na Międzynarodowych Targach Poznańskich.

Królestwo poznańskich fantastów

Każda grupa hobbystów szuka miejsca, w którym mogłaby zaprezentować swoje zainteresowania szerszej publiczności. W Poznaniu taką okazję daje corocznie organizowany konwent fantastyki Pyrkon. Pomysłodawcą i głównym realizatorem imprezy jest klub Druga Era. Piotr Derkacz wspomina początki tego przedsięwzięcia: „Pierwsze spotkanie fanowskie miało miejsce w 1999 roku pod nazwą Dzień z fantastyką. Inicjatywa wzbudziła duże zainteresowanie, w spotkaniu fanów wzięło udział przeszło 400 osób. Przełomem był jednak rok 2008, w którym udało się nam uzyskać dofinansowanie Miasta Poznania na kampanię billboardową

promującą imprezę. Wówczas odnotowaliśmy obecność około 2 tysięcy uczestników”. Wszelkie statystyki zostały przekroczone w 2011 roku – na Pyrkonie pojawiło się ponad 3 tysiące fanów fantastyki.

Jaki jest zatem przepis na tak ogromny sukces? „Składa się na to kilka elementów. Przede wszystkim, mimo że skład grup odpowiedzialnych za Pyrkon co roku ulega zmianom, wszystkie doświadczenia organizacyjne są przekazywane dalej” – wyjaśnia Piotr Derkacz i dodaje: „Wsluchujemy się także w głosy uczestników konwentu i jeżeli po takiej imprezie dostajemy sygnały, że jakiś jej element nie zadziałał tak, jak powinien, w następnym roku go modyfikujemy”. Wielu osobom należącym do klubu w organizacji Pyrkonu pomagają umiejętności wykorzystywane w pracy zawodowej. Do Drugiej Ery należą przedstawiciele najróżniejszych profesji: programiści, radcy prawni, agenci nieruchomości, wykładowcy akademicki oraz pracownicy administracji publicznej. Każdy z nich stara się jak najlepiej wykorzystać doświadczenie zawodowe i udoskonalić konkretną część programu.

W marcu 2011 roku organizatorom konwentu udało się przenieść imprezę ze szkoły przy ulicy Łozowej na Międzynarodowe Targi Poznańskie. Dzięki temu posunięciu konwent stał się jeszcze bardziej atrakcyjny, a jego oprawa zyskała na jakości. „Kiedy Pyrkon odbywał się na Dębcu, cieszył się mniejszym zainteresowaniem niż teraz. Dużą trudność stanowiło dla nas zainteresowanie działalnością klubu podmiotów zewnętrznych. Dzięki budynkom Centrum Kongresowego w oczach mediów wyglądamy bardziej profesjonalnie” – opowiada prezes Drugiej Ery.

Aby zachęcić do udziału w konwencie jak największą liczbę osób, poszerzono program imprezy o część koncertową. Na Pyrkonie występowali między innymi harfistka Barbara Karlik, bard Ja-

cek Kowalski śpiewający pieśni średniowieczne i starofrancuskie oraz folkowy zespół Percival Schutzenbach. Ciekawym punktem konwentu są prelekcje specjalistyczne, przygotowywane między innymi przez wykładowców uniwersyteckich i ekspertów często mniej znanych dziedzin. Przykładem są bloki komputerowy i naukowy – w pierwszym wypadku do współpracy zaproszono programistów i twórców gier, w drugim – osoby z wyższym wykształceniem w zakresie nauk ścisłych. Podobne inicjatywy wyróżniają Pyrkon na tle wszystkich konwentów odbywających się na terenie kraju. „Staramy się być o krok przed innymi organizatorami zjazdów tego typu i stale pokazywać coś nowego. Pyrkon to taki nasz brylancik, który staramy się co roku trochę podszlifować” – podsumowuje Piotr Derkacz.

Inny zakątek tej samej dobrze oświetlonej sali. Stoły do gry, makiety, na których naprzeciwko siebie stoją dwie przerzedzone już armie. Trwa rozmowa. „Nabijam cztery rany na furiach w kombacie”. „Ja zadaję ci cztery wardy”. „Nabijam sześć ran na flamerach”. „W porządku, ja znowu zadaję ci cztery wardy”.

Poznań ma wiele twarzy, z których nie wszystkie można zobaczyć, przeglądając jeden z magazynów kulturalnych. W grach codzienności, w których wszyscy uczestniczą, pasjonaci znajdują miejsce dla innych jeszcze gier. Takich, w których szary płaszcz czarodzieja zastępuje operową suknię, zielona wykładzina z Praktykera zamienia się w gęsty las, a rozmowy płyną gładko przy kufle słodkiego cydru, gdzieś w karczmie zapomnianych opowieści. Jeśli porównywać graczy z nałogowymi czytelnikami, pytanie, od którego można zacząć z nimi rozmowę, nie powinno brzmieć: „Jakie książki czytałeś w dzieciństwie?”, ale: „Na jakich grach się wychowałeś?”. ●