

# Elfy, kowboje i obcy

CZYLI RPG NA UNIWERSYTECIE GDAŃSKIM

28 marca br. na Wydziale Nauk Społecznych odbyło się kolejne wydarzenie poświęcone grom. Tym razem organizatorzy – Centrum Aktywności Studenckiej i Doktoranckiej we współpracy z trójmiejskim oddziałem Stowarzyszenia „Topory” i przy wsparciu grupy Niecne RPGi – postawili na gry fabularne (RPG)

Celem wydarzenia, które przyciągnęło liczne grono studentów i pozostałych pasjonatów gier fabularnych, było przede wszystkim promowanie alternatywnych sposobów spędzania wolnego czasu. Gry fabularne sprzyjają uspołecznieniu, poprawiają dobrostan psychiczny oraz pobudzają wyobraźnię. Co więcej – mają istotny potencjał w zakresie rozwijania kompetencji miękkich, takich jak komunikacja, współpraca czy kreatywne rozwiązywanie problemów. Są też skutecznymi narzędziami edukacyjnymi i transformatywnymi, mogącymi wspierać proces uczenia się w sposób angażujący i niekonwencjonalny.

W trakcie wydarzenia uczestnicy mieli okazję wziąć udział w różnorodnych sesjach RPG, rozgrywających się w różnorodnych światach i konwencjach. Gracze mogli wcielić się m.in. w poszukiwaczy przygód przemierzających fantastyczne krainy, członków załogi statku kosmicznego mierzących się ze znanym z filmu *Obcy* ksenomorfem, a nawet w koty stające do walki z nadnaturalnymi zagrożeniami. Nie zabrakło również możliwości eksplorowania świata inspirowanego twórczością J.R.R. Tolkiena czy realiów tzw. Dziwnego Zachodu, łączącego elementy westernu i grozy.

Wszystkie sesje cieszyły się bardzo dużym zainteresowaniem. Miejsca przy stołach zostały szyb-

ko wypełnione, a liczba chętnych potwierdziła rosnącą popularność gier fabularnych w środowisku akademickim. Uczestnicy wyrażali entuzjazm wobec inicjatywy i chęć udziału w kolejnych tego typu spotkaniach.

W odpowiedzi na pozytywny odbiór wydarzenia organizatorzy zapowiedzieli kolejną edycję, która odbędzie się już 18 kwietnia. Tym razem formuła zostanie rozszerzona: oprócz sesji RPG uczestnicy będą mogli skorzystać z przestrzeni przeznaczonej na gry planszowe oraz wziąć udział w warsztatach poświęconych tworzeniu gier paragrafowych.

**Kornel Bielawski**



Fot. Ewa Buczyńska

