



W AGH startują larpy - gry fabularne odgrywane w rzeczywistości

2022-01-16

Akademia Górniczo-Hutnicza rozpoczyna cykl wydarzeń typu larp (z ang. *live action role-playing*). Larpy to rodzaj gry i kulturalnego przedsięwzięcia, polegającego na wspólnym odgrywaniu ról na wzór improwizowanego teatru. Inscenizowany spektakl z udziałem graczy rozgrywany będzie między innymi w historycznym budynku uczelni, w tym auli głównej AGH.

Akcja larpa może być osadzona zarówno w świecie rzeczywistym, jak i fikcyjnym. Odbywa się na pograniczu improwizowanej gry fabularnej i sztuki, w której uczestnicy odgrywają przydzielone wcześniej role. Kraje skandynawskie przodują w organizowaniu larpów, a tę formę angażującej, kulturalnej rozrywki wybiera w tych krajach więcej osób, niż grę w koszykówkę czy inną grę zespołową.

W niektórych szkołach larpy służą do nauki historii, literatury czy wiedzy o społeczeństwie. Akademia Górniczo-Hutnicza przystępuje do realizacji wydarzeń tego typu z myślą o rozbudowaniu ofert kulturalnej uczelni, zaangażowaniu studentów, pracowników oraz miłośników teatru czy literatury do wspólnej zabawy.

Dodatkowa wartość larpów, na którą zwracają uwagę organizatorzy to możliwość doświadczania przez uczestników ról i postaw, z którymi na co dzień nie mają do czynienia, lub z którymi się nie identyfikują. Larpy mogą poruszać trudne społecznie tematy, problemy moralne, wywoływać silne emocje i skłaniać do myślenia.

Larp AGH pod tytułem „Testament Orłowskiego” rozgrywany będzie na terenie kampusu AGH, w gmachu głównym uczelni. Gracze, uczestnicy spotkania, wcielą się we wcześniej przygotowane role. Fabuła larpa AGH osadzona jest w fikcyjnym, nieistniejącym totalitarnym państwie i opowiada o zjeździe władz, decydujących o losach kraju w godzinie kryzysu. Fabuła wydarzenia zawiera elementy fantastyki w stylu lemowskim i jest bezpośrednim nawiązaniem do roku Stanisława Lema. Dodatkowym atutem będzie wykorzystanie w scenografii larpa historycznych maszyn i sprzętu elektronicznego, który zgromadzony w Muzeum AGH, dostanie drugie życie i będzie pełnić rolę rekwizytów w wydarzeniu. Gracze wcielą się między innymi w role polityków, naukowców, tajnych agentów czy wojskowych. Autorami larpa są wykładowca Akademii dr inż. Marek Frankowski oraz pisarz Jan Gąsior.

Jan Gąsior to scenarzysta i współtwórca gry komputerowej „Ghostrunner”, uznanej za najlepszą grę 2020 r. w konkursie Digital Dragons Awards oraz nominowanej do Paszportów Polityki w kategorii Kultura Cyfrowa.

– Wspólnie ze współorganizatorami z AGH zależy mi na tym, aby scenariusz jak najlepiej oddawał atmosferę i klimat lat 70 czy 80. (...) Gracze będą mieli okazję odegrać zaproponowany przez nas scenariusz z gatunku political fiction w okazałej auli, w holu głównym, który był przecież świadkiem niejednego wydarzenia w ponad 100-letniej historii uczelni. – podkreśla Gąsior. Współautorem scenariusza i wydarzenia jest pracownik naukowy AGH dr inż. Marek Frankowski z Wydziału Informatyk, Elektroniki i Telekomunikacji, doświadczony twórca oraz uczestnik larpów.

Wydarzenie ma charakter otwarty i skierowane jest zarówno do doświadczonych graczy jak i



**Magiczny
Kraków**

osób początkujących, które dopiero chcą rozpocząć swoją przygodę z larpami. Larp odbędzie się **26 marca** w godzinach wieczornych. Organizatorzy przygotowali role dla 60 uczestników. Formularz rejestracyjny dostępny był pod [tym linkiem](#) do 11 stycznia.

Szczegółowe informacje dotyczące wydarzenia znajdziemy na [stronie wydarzenia na Facebooku](#) oraz na stronie www.agh.edu.pl.