

Zóna

avagy egy érzékenyítő nyomozójáték módszertana

Háttér

A Zóna nyomozójáték pilot verziója az NCTA (Norvég Civil Támogatási Alap) program keretében, az alapkezelő Autónia Alapítvány és Ökotárs Alapítvány koordinációjával, több civil szervezet, illetve eltérő szakterületek valamint sérülékeny csoportok képviselőinek együttműködésével jött létre 2016-ban. A kezdeményezés egy nemzetközi „no hate” eseményhez kapcsolódóan született meg. Célja a fiatalok szemléletformálását élményközpontú módon megvalósító innováció kidolgozása és kipróbálása volt a hazai nonformális oktatás és érzékenyítés terén aktív szervezetekkel közösen.

A **fő szempontok** a következők voltak:

- indirekt érzékenyítés, ismeretterjesztés (tapasztalataink szerint a direkt érzékenyítő programok gyakran kontraproduktívak éppen azoknál a fiataloknál, akiknek sérülékeny csoportokkal, valamint társadalmi kérdésekkel kapcsolatos szemléletformálása leginkább szükséges lenne)
- fiatalok számára vonzó, élményt adó helyzetek megélésére alkalmas módszerek alkalmazása (tapasztalatok szerint az alapvetően élvezetes, izgalmas tevékenységek révén azok a fiatalok is megszólíthatóak és bevonhatóak, akik az oktatás hagyományos formái által nem vagy kevéssé)
- sérülékeny csoportok tagjaival való személyes találkozás lehetősége (a sérülékeny csoportokról történő információátadásnál tapasztalatok szerint sokkal hatékonyabb a sérülékeny csoportok tagjaival való közvetlen kapcsolatfelvétel)
- fiatalok számára együttműködési lehetőséget biztosító modulok (az együttműködésben történő nemformális tanulás a fiatalok szemléletformálása mellett kooperációs, kommunikációs és egyéb csoportos együttműködéshez szükséges kompetenciáit is fejleszti a tapasztalatok szerint).
- fiatalok számára sikerélményt biztosító modulok (amennyiben valamely folyamat a résztvevők sikerélményével zárul, a folyamathoz kapcsolódó ismeretek, érzelmek

és magatartás valós életbe történő továbbvitele inspirálóbb a résztvevők számára, mintha azonos ismeretekkel, érzelmekkel, viselkedési formákkal kurdarcélményen keresztül, illetve eredmény szempontjából indifferens folyamatokban gazdagodnának).

Az alapkezelő alapítványok a közös munkába olyan támogatott szervezetek munkatársait hívták meg, amelyek az NCTA által támogatott projektjük keretében jó gyakorlatokat valósítottak meg az alábbiak közül valamely területen:

- sérülékeny csoportok képviselete, illetve megerősítése, fiatalok sérülékeny csoportokra vonatkozó ismereteinek, attitűdjeinek fejlesztését célzó foglalkozások megvalósítása;
- nonformális oktatás megvalósítása különböző művészeti eszközökkel (pl.: cirkuszpedagógia, drámapedagógia);
- nonformális oktatás, érzékenyítés megvalósítása a gamifikáció (játékon keresztül történő tanulás) eszközeivel.

A közös munkában résztvevő szervezetek köre időközben szűkült, illetve két további civil szervezet került bevonásra, így a játék vázának szakmai **kidolgozásában végül az alábbi szervezetek vettek részt:**

- Autonómia Alapítvány
- Magyar Zsonglőr Egyesület
- SzínMŰHely Alapítvány
- Bagázs Egyesület
- Vakok és Gyengénlátók Jász-Nagykun-Szolnok Megyei Egyesülete
- Detectivity
- Menhely Alapítvány
- Melegség és Megismerés program

A kidolgozás menete

A brain stormingok során a fenti szempontok figyelembevételével korán megfogalmazódott, hogy valamilyen, a sérülékeny csoportok tagjainak részvételével megvalósuló játék kidolgozása lehet a cél. A közös munkába behívott szervezetek képviselői több játékmódszerre és formára tettek javaslatot, amelyek közül végül az érzékenyítő nyomozójáték került kiválasztásra.

A tervező csoport a műfaj meghatározása után eltérő történetekre vonatkozóan végzett brain stormingot, illetve az egyes ötletek rövid kidolgozásra is kerültek, melyek mindegyikét megvitatta, és értékelte a munkacsoport. Ezen folyamat mentén alakult ki a Zóna koncepciója. Ekkor merült fel igény a kezdettől reprezentált sérülékeny csoportok mellett (vakok – Vakok és Gyengénlátók JNSZ Megyei Egyesülete, valamint romák – Bagázs Egyesület) hajléktalanok és melegek részvételére, és a Menhely Alapítvány és a Melegség és Megismerés program is meghívásra került a munkafolyamatba. Ugyanis a munkacsoportban lévő szervezetek ezen sérülékeny csoportok megjelenítését, velük kapcsolatos érzékenyítést tartották fontosnak.

Míg a nyomozójáték módszertanát, lehetséges moduljait főként a Detectivity, az egyéb művészetpedagógiai eszközöket a Magyar Zsonglőr Egyesület és a SzínMűhely Alapítvány hozta be a munkába, addig a sérülékeny csoportok hiteles bemutatását - kapcsolódó ügyek, történetek, problémák, erősségek, illetve adott csoporthoz tartozó, játékban megjelenő karakterek bevonását - a négy, eltérő sérülékeny csoportot képviselő, nemformális oktatási tapasztalattal szintén rendelkező szervezet képviselői biztosították a közös munka során.

A tervezés minden lépésében a munkacsoport tagjai kaptak saját egyéni feladatokat, amelyekre utána a munkacsoport tagjai közösen reflektáltak. A tervezés részletei kapcsán felmerülő dilemmákat a csoporttagok megvitatták, majd azok kapcsán demokratikus módon – lehetőség szerint konszenzusos, egyéb esetben többségi – döntést hoztak. A közös tervezés több hónapot vett igénybe, ugyanakkor ennek köszönhetően a létrejött játékleírásba minden releváns szempont beépült, és a létrejött játékot minden szervezet és résztvevő munkatárs valóban magáénak érezhette.

A játék megalkotása során a tervező csapaton kívül csoportkísérő facilitátorok, illetve a játékban karaktereket alakító szereplők kerültek bevonásra. (Ezen szerepeket és funkciójukat

a későbbiekben fogjuk tisztázni). Számukra felkészítést biztosítottunk, valamint lehetőséget arra, hogy a játék bizonyos részleteit saját igényeiknek megfelelően a „képmásukra” formálják.

Eredmények

Az így megalkotott Zóna nyomozójáték 2016-ban több mint 100 résztvevőhöz jutott el, akik visszajelző kérdőíven fejtették ki a meglátásaikat, fejlesztési javaslataikat, melyek mentén a játék továbbfejlesztésének lehetséges irányai láthatóvá váltak. Egyúttal az is bebizonyosodott, hogy a Zóna játék egyszerre izgalmas, gondolatébresztő és szemléletformáló a résztvevők számára.

2018-ban a Nyílt Társadalom Alapítvány támogatásának köszönhetően sor kerülhetett a játék további fejlesztésére, és kipróbálására 164 résztvevő – nagyrészt középiskolások - számára. Ezen anyagban a továbbfejlesztett verzió fő szempontjait, alapvető dramaturgiáját, néhány modulját, illetve tanulságait fogjuk megosztani azzal a céllal, hogy felkeltsük az érdeklődést a játék iránt és minél többen részesülhessenek a játék élményében, valamint az információt és inspirációt tudjon nyújtani más hasonló kezdeményezést megvalósítani szándékozó szervezetek, szakemberek számára. Ugyanakkor nem célunk „lelőni a poént”, ezért eltekintünk a játék részletes bemutatásától.

Mi az a nyomozójáték, és mire jó?

A nyomozójátékokban résztvevőknek általában csoportban együttműködve kell valamilyen bűnügyet vagy rejtélyt megfejteniük. A lényeg, hogy az elején legyen egy titok, ami bemozgatja a résztvevőket, és a játék során ehhez a rejtélyhez lépésről lépésre közelebb kerüljenek változatos feladatok megoldása, illetve élmények átélése révén. Fontos, hogy a történetvezetés, az alkalmazott módszerek tartalmazzanak meglepetéseket, fordulatokat, amelyek egyrészt fenntartják a játékosok izalmát, aktivitását, másrészt felülvizsgálatra készítetik, megkérdőjelezzik korábbi információikat, nézeteiket.

Végül a játékosok eljutnak a megfejtéshez, a titok/bűnügy megfejtéséhez, egy több részből álló kép összerakásához, ami sikerélményt, megerősítést, illetve a végül megszerzett információ/élmény erőteljes bevésődését biztosítja a résztvevők számára. Ez utóbbi abból adódik, hogy eddigre számos befektetést (nyomozó aktivitást) tettek annak érdekében, hogy

megfejtésük a titkot, így a nyomozás során felmerült szempontok, információk, értékek internalizálása arányosan nőhet a résztvevők befektetett energiájával/idejével.

Mivel valamilyen titok megfejtése alapvetően izgalmas kihívást jelenthet mindenkinek, a módszer remek lehetőséget biztosít a bevonódásra. A játék során a résztvevők egyrészt magukról és egymásról tudhatnak meg sok mindent (pl.: hogyan tudnak együttműködni, ki hogyan fejt meg egy logikai feladványt, vagy egy ügyességi feladatot, kinek mi az erőssége?). Másrészt a rejtély megfejtése közben bármilyen témával kapcsolatban átadhatóak számukra információk, illetve érzelmet kiváltó helyzetek (pl.: személyes történetek megismerése, feszült helyzetek stb.) révén attitűdjeikre, és adott témához kapcsolódó emocionális mintázataikra is hatást gyakorolhatunk.

A nyomozójáték a fentiekén túlmenően nagyon rugalmas módszer, amelybe művészeti, művészetpedagógiai eszközök, eltérő kompetenciákra fókuszáló feladatok, beszélgetések, és szinte bármi más beépíthető.

Mi az az érzékenyítő nyomozójáték és mire jó?

Az érzékenyítő nyomozójáték keretei, felépítése azonos bármilyen nyomozójátékkal, ami megkülönbözteti, hogy a megfejtendő rejtély, illetve az ahhoz vezető út (nyomozás) kapcsolódik társadalmi kérdésekhez, sérülékeny csoportokhoz. Mivel játékos formában, egy konkrét rejtély megoldása érdekében kerülnek kapcsolatba a résztvevők sérülékeny csoportok tagjaival, illetve társadalmi kérdésekkel, ezért ezek a témák, kapcsolódó információk, üzenetek indirekt módon, a játékon keresztül jutnak el a résztvevőkhöz, ami hatékonyabb a közvetlen, egyoldalú információátadásnál.

Mivel a nyomozás során a résztvevőknek „profi” nyomozókként, józanul kell információkat szerezniük, és a sérülékeny csoportok információforrásként jelennek meg, csakúgy mint a bizonyos társadalmi kérdésekhez kapcsolódó történések, így még az adott ügyekkel, csoportokkal szembeni ellenérzések esetén is motiváltak, hogy előítéleteiket félretéve, valódi érdeklődéssel lépjenek kapcsolatba adott csoportokkal, illetve megvizsgálják a releváns történések részleteit. Ezen vizsgálódások és beszélgetések során önkéntelenül új információk és élmények birtokába jutnak a résztvevők, amelyek alakítják a témával, adott csoportokkal kapcsolatos szemléletüket, attitűdjeiket.

Mivel a nyomozás során számos fordulatra kerül sor, a résztvevők számára esetleg biztosnak hitt információk, attitűdök, vélekedések megkérdőjeleződnek, ami nagyon fontos az önreflektív, kritikai gondolkodás fejlesztése szempontjából. Ugyanakkor ezek az elbizonytalanodások, kétségek nem vezetnek passzivitáshoz, és kiábrándultsághoz – ami egy társadalmi témájú előadás, művészeti alkotás passzív befogadásakor sokszor előfordulhat. Itt ugyanis a nyomozók saját aktivitásuk, és együttműködésük – és esetleg a sérülékeny csoportok közreműködése – révén sikerre viszik a küldetésüket.

A közös siker és hasznosság érzete a játék végén pozitív érzést okoz a résztvevőknek – még akkor is, ha a játék során súlyos társadalmi jelenségekkel kellett szembesülniük. Ennek is köszönhetően a résztvevőkben – a visszajelzések szerint - pozitív érzelmi kapcsolódás alakul ki a játék témájához, és elsősorban azokhoz a sérülékeny személyekhez, csoportokhoz kapcsolódóan, akik segítségével (illetve akiket segítve) eljutottak az eredményhez. A siker tapasztalatának megélése miatt a résztvevők nagyobb valószínűséggel fognak társadalmi ügyek, sérülékeny csoportok érdekében aktívan fellépni, felelősséget vállalni saját életükben is, mint azok a társaik, akiknek sem játékos, sem valóságos keretek között nem volt meg az az élményük, hogy egy társadalmi ügy kapcsán hatást tudtak elérni, illetve akiknek nem volt pozitív találkozásuk, őszinte beszélgetésük sérülékeny csoportok tagjaival.

A megvalósult Zóna játék

Játékleírás

A játékban egy képzeletbeli városállam (Metropolis) elzárt negyedébe (Zóna) érkeznek a résztvevők (nyomozók). Ebben a negyedben élnek – a többségtől elkülönítve – a különböző sérülékeny csoportok tagjai. A nyomozás kiindulópontja: eltűnt a polgármester fia a Zóna közelében. Őt kell megtalálni rövid időn belül, különben a katonaság és a rendőrség betör a Zónába és minden eszközt bevetve (akár ártatlanokat is zaklatva) fog a fiú kézre kerítésén dolgozni.

A résztvevőktől segítséget kér a Zóna sokszínű városnegyed elméleti koncepciójának kidolgozásában egykor résztvevő, annak megvalósulását minősíteni nem kívánó Barbara nevű szereplő. Miután a résztvevők elfogadják a felkérést, kis csoportokban zajló munkájukat a Zónában dolgozó szociális munkatársak szerepében facilitátorok támogatják. Kapnak néhány

alapvető eszközt, információt, melyek mindegyik nyomozócsoportot valamely Zónában élő csoporthoz (vakok, romák, melegek, hajléktalanok) irányítják, ahonnan a nyomok egy másik sérülékeny csoporthoz vezetnek. Miután mindegyik nyomozócsoport két sérülékeny csoportnál látogatást tett – ezalatt nyomokkal, információkkal, személyes történetekkel és élményekkel gazdagodtak – ismét találkoznak egymással.

Az ismét Barbara által moderált beszélgetés során kiderül, hogy a négy csoport tagjai közül egyik sem felelős a polgármester fiának, Tamásnak eltűnéséért, sőt, a fiú saját elhatározásából érkezett a Zónába, ahol mindegyik sérülékeny csoport tagjainak körében van ismerőse. Azért jött ide, mert rájött a Zóna lakóinak életét veszélyeztető, a városvezetés által tudatosan használt technikára. Ennek bizonyítása és leállítása a célja. A nyomozó játékosok megtalálják Tamást, akit azonban rövidesen magukkal visznek a Zóna őrei.

Mivel a csoportot Barbara is kénytelen magára hagyni időközben, a nyomozóknak saját maguknak kell eldönteniük, hogy a birtokukba került bizonyítékokat megosztják-e a külvilággal, ezáltal elérve, hogy az emberéleteket veszélyeztető gyakorlatot Metropolis lakói leállítsák. Ez esetben az állampolgári aktivitás és kommunikáció eszközeivel sikerül változást elérniük, megvédeniük a Zóna lakóit.

A játék során tehát a résztvevők kapcsolatba kerülnek a sérülékeny csoportok tagjaival, akiknek személyes történetei, a velük való találkozás érzékenyebbé, nyitottabbá, befogadóbbá teszi őket, továbbá saját bőrükön is megtapasztalják az autoriter, diszkriminatív vezetés veszélyességét, és azt is, hogy aktív állampolgárokként saját maguk is képesek síkra szállni a változásért.

Hogyan jelenjenek meg a sérülékeny csoportok a játékban?

Mint fentebb említettük, már kezdettől bevontuk a tervezésbe a fókuszált sérülékeny csoportok képviselőit. „Tapasztalati szakértőként” olyan témákat, információkat, történeteket tudtak behozni, amelyeket ők maguk relevánsnak tartanak, és meg szeretnének mutatni. Ne csak beszéljünk róluk, hanem valóban önmagukat képviseljék. Így hitelesebb lehet a játék, és olyan fókuszokat tudunk átadni, amelyek az adott csoport tagjai szerint fontosak.

A sérülékeny csoportok tagjainak megjelenése kapcsán mindig felvetődik, hogy az adott csoportra vonatkozó (negatív vagy éppen pozitív) sztereotípiák megjelentetése révén még jobban megerősíthetjük ezeket az előítéleteket. Hiszen a sztereotípiákkal teljesen ellentétes helyzetek és karakterek megmutatása esetén felmerülhet a résztvevőkben, hogy manipulatív, promóciós tartalmakat mutatunk nekik, így a hatás kontraproduktív lehet. Továbbá a játék során mutatott helyzeteket nem feltétlenül kapcsolják a játékosok által a valóságban látott, sztereotíp helyzetekhez, amelyekre választ keresnek. Példaként a játék résztvevői találkoznak hajléktalannal olyan helyzetben, ami jellemzőnek számít - utcán található eszközökből pihenő helyet épít magának - és amely tevékenységbe a résztvevők is bekapcsolódnak. Máskor viszont egy hajléktalanok számára rendezett verskörön vesznek részt. Az, hogy a hajléktalanok verskörön vesznek részt, teljesen szembenáll a sztereotípiákkal. Ha csak verskört mutatnánk, felmerülhetne a résztvevőkben, hogy kozmetikázzuk a valóságot. Illetve egy különleges (verskedvelő) hajléktalan megismerése még nem egyértelműen segíti hozzá a résztvevőt, hogy a későbbiekben elfogadóbb legyen azokkal az emberekkel, akiből csak annyit lát, hogy az utcán alszanak. Továbbá, mivel a sztereotíp kép sem kizárólag negatív – hiszen a hajléktalan rendelkezik olyan készségekkel (pihenőhely építése utcán található tárgyakkal), amivel a résztvevők vélhetően nem, így a hátrányokhoz kapcsolódó sztereotípiák mentén is tudunk értéket, erősséget mutatni a sérülékeny csoportok tagjaihoz kapcsolódóan. Azt a véleményt képviseljük és eszerint alakítottuk ki a játék menetét, hogy a különleges a sztereotíp helyzettel vegyítve tudunk hiteles képet nyújtani a sérülékeny csoportokról.

A pozitív és negatív, sztereotíp és sztereotípiáktól eltérő tartalmak arányát nem lehet patikamérlegesen kimérni. Ugyanakkor amennyiben nincsenek egyaránt pozitív és negatív, sztereotíp és sztereotípiától eltérő elemek egy csoport vagy akár annak egy képviselőjének ábrázolásában, akkor annak megjelenítése nem lesz igazán emberi, hiteles, meggyőző. Azonosulni is leginkább az erősségekkel és hibákkal egyaránt rendelkező személyekkel és csoportokkal lehet, akik valamiben mások, mint mi, ugyanakkor bizonyos dolgokban hasonlóak hozzánk. Amennyiben fiatalok számára rendezünk játékot, hasznos lehet, ha van olyan szereplő, aki valamiben hasonlít hozzájuk (pl.: ő is iskolába jár, ő is szerelmes valakibe, ő is szereti az ilyen és ilyen zenét, neki is vannak barátai stb.).

Ha van rá lehetőség, fontos, hogy - egy adott sérülékeny csoportból több karakter is jelenjen meg az adott játékban. Így módon nem azt kommunikáljuk a résztvevők felé, hogy az adott

csoporthoz tartozók általában ilyenek, hanem azt, hogy az adott csoport tagjai sokszínűek. Ha a sérülékeny csoportok tagjai túlságosan hasonló szerepekben tűnnek fel, az újabb berögződések és előítéletek kialakulásához, a meglévők megerősödéséhez, illetve az általunk bemutatott szereplők, történetek hiteltelenítéséhez vezethet. (Ezért ha egy sérülékeny csoportból csak egy érintett ember jelenik meg a játékban, akkor is kerüljön szóba, vagy jelenjen meg valami formában (pl.: levél, történet stb.) az adott csoporthoz tartozó, másd jellemzőkkel rendelkező személy is.) Mindezek tudatában érdemes kialakítani a sérülékeny csoportok reprezentációját egy szemléletformáló nyomozójátékban.

Az, hogy konkrétan milyen szerepkörben jelennek meg a sérülékeny csoportok egy játékban, nagyon eltérő lehet. A Zónában alapvetően lehetséges gyanúsítottakként, illetve lehetséges szemtanúkként, információforrásként jelentek meg. A játék kezdetén - amíg a résztvevők gyülekeznek - olyan videók kerülnek levetítésre a Zóna várakozó termében, amelyekben Metropolis városvezetése saját működését népszerűsíti, illetve negatív szerepekben, bűnözőként jeleníti meg a sérülékeny csoportok tagjait. Ez a módszer egyrészt megmutatja a gyűlöletkeltő kommunikációs mechanizmusokat, másrészt alapvető előítéleteket, sztereotípiákat mond ki, amelyek révén a résztvevők is könnyebben vállalhatják saját előítéleteiket, sztereotípiáikat a csoportokkal szemben.

Ez egyrészt azért fontos, mert ha a résztvevő úgy érzi, hogy a saját nézeteit az adott közegben nem vállalhatja, akkor ezeket nagyobb valószínűséggel fogja rejtegetni, így azok átbeszélésére, és kezelésére sok esetben egyáltalán nem is kerülhet sor. Amellett, hogy a sztereotíp/előítéletes alapfelállás könnyebben előhozhatja a rejtett és kezelendő előítéleteket a résztvevőkből, a játék során, eredményeként fordulat következhet be a játékos gondolkodásmódjában, az érintettekkel (sérülékeny csoportokkal) szembeni viszonyulásában. (Ha egy játékban például, végig azt gondoljuk, hogy bizonyos szereplő/csoport, nagyon pozitív, és vele szemben a többiek nagyon negatívak, az nem csak didaktikussá, hanem unalmassá is válhat. Sokkal hatékonyabb, ha a sérülékeny csoportok tagjaival kapcsolatos információkra, értékekre, a játék során a résztvevők maguk ébrednek rá, előítéleteiket saját maguk kérdőjelezzik meg.)

A pozitív találkozás élményét az is elősegítheti, ha e sérülékeny csoportok tagjai, illetve a nyomozók kölcsönösen segítséget nyújtanak egymásnak. (Ha például a nyomozók meglátogatnak egy téglákat talicskán toló roma asszonyt, és segítenek neki arrébb tolni a

nehéz talicskát, a nő pedig az általa birtokolt információkat megosztja a résztvevőkkel, az mindkét félnek hasznos.) A win-win helyzetek átélése jobban segíti a sérülékeny csoportok iránti toleranciát, mint bármilyen win-lose helyzet. (Amikor ugyanis egyedül a sérülékeny „jár jól”, könnyen érezhetjük magunkat áldozatnak és megindul a sérülékenyek hibáztatása. Amikor pedig a sérülékeny hátrányt szenved velünk szemben, lelki/ismeretfurdalást érezhetünk, melynek sokszor legegyszerűbb kezelési módja, ha a másik személyt értéktelennek kezdjük tekinteni. Ez a dehumanizáló folyamat igazán veszélyes, mivel ha valakit nem tekintenek értékes embernek, sőt akár embernek sem, egyre több a sérelmére elkövetett aktivitás (diszkrimináció, fenyegetés, gyilkosság) válik igazolhatóvá. Ezért a sérülékeny csoportokhoz akkor tudnak valóban közelebb kerülni, irántuk szolidaritást érezni a résztvevők, ha a velük való interakciók során mindkét fél jól jár.)

Helyszín, díszlet, kellékek

Annak érdekében, hogy a nyomozás története, illetve annak közege minél inkább átélhető legyen, fontos szerepe van a tárgyi környezetnek. A Zónát - ami egy képzeletbeli város elzárt városrészében játszódik - egy nyolcadik kerületi bérházban valósítottuk meg, amely kulturális és közösségi térként működik, és számos helyiséggel bír (Patyolat – Próbaüzem). Ez a helyszín meglehetősen minimalista, bizonyos részei felújításra szorulnak, rendelkezik közös beszélgetésre alkalmas tágas térrel, ugyanakkor pincével, háttetőn lévő omladozó kisépülettel, és más olyan részekkel, amelyek alkalmasak a sérülékeny csoportok rossz lakáskörülményeinek, illetve a gettólét megmutatására, átélésére. Mivel az épületben több lépcső, folyosó, és számtalan zárható ajtó van, így a nyomozás során bolyongásra, keresgélésre, illetve a játékosok „Zóna örök” által történő bezárására is sor kerülhet. Annak érdekében, hogy a sérülékeny csoportok otthonai valóban hitelesek legyenek, az adott karaktereket alakító (valós életben is az adott csoporthoz tartozó) munkatársak maguk alakították ki helyszíneiket. A helyszínek kialakítása során a funkcióval nem bíró tárgyak (pl.: díszítések, otthonokban megjelenő használati eszközök) is sokat segítenek az átélhetőség szempontjából. A terekben megjelenő tárgyak között természetesen megjelentek a nyomozást segítő nyomok is. Azonban fontos, hogy ezek ne legyenek túlságosan szembetűnőek, ugyanakkor legyenek észrevehetőek. (Például, a romákhoz érkező

adományruhák között lehet rálelni egy nyomként szolgáló véres pólóra, vagy a vakok asztalán lévő tárgyak között kell kitapogatni egy szintén nyomként szolgáló fülbevalót.)

A kellékek kiválasztásánál, megalkotásánál is fontos arra gondolni, hogy azok ne csupán funkcionálisak, hanem tetszetősek is legyenek, illetve erősítsék meg az adott világ/helyzet/karakter jellegét. Az apró tárgyak, eszközök, kellékek használata is színesebbé, hitelesebbé, átélhetőbbé teheti a résztvevők élményeit.

Játék kezdete, bevonás, keretek

Mint említettük, fontos, hogy a játék elején már bevonódjanak a résztvevők, merüljön fel egy rejtély, bűntény, aminek a kinyomozására könnyen motiválhatóak. A polgármester eltűnt fia a résztvevők kortársa, középiskolás, jóképű fiú, akivel könnyen tudnak azonosulni, illetve vágyhatnak arra, hogy találkozhassanak vele. Az eltűnés/elrablás/gyilkosság rejtélye – nem tudjuk mi történt a fiúval, ami számos találgatásra adhat okot - szintén motiváció lehet a fiatalok számára. A játék előzetes kommunikációjában annyi hangzik el, hogy eltűnt a polgármester fia egy gyanús környék közelében, és a játékosok segítségére van szükség a mielőbbi megtalálásához. A játék további részleteiről, sérülékeny csoportokról, érzékenyítésről a játék résztvevői nem tudnak semmit, hiszen így már előfeltételezésekkel érkeznének, illetve az adott csoportoktól leginkább elzárkózó fiatalok esetleg el sem jönnének. A résztvevők tehát egy egyszerű nyomozójátékra érkeznek.

Ehhez képest érkezésükkor a Zóna városrészt meglátogató magyarországi csoport tagjaiként fogadja őket a Zóna egyik marcona őre, aki szigorúan engedi be őket a zord helyiségbe. Fogadja őket a korábban említett gyűlöletpropaganda híradó, illetve egy feladat kapcsán négy véletlenszerű csoportba kell rendeződniük. (Ez azért fontos, mert a nyomozást kis csoportokban párhuzamosan folytatják a későbbiekben). Ezután érkezik Barbara, aki felkéri őket a nyomozásra, és átadja az egyes információkat és eszközöket a résztvevőknek. A résztvevők az információk átbeszélése mellett a nyomozás kereteit is rögzítik. Ezeknek a szabályoknak nagy jelentősége van, mert a kezdetben közösen rögzített keretekre visszautalva későbbiekben számos konfliktushelyzetet kezelni lehet. (Például a Zónában tilos az erőszak használata, így a kiélezett konfliktushelyzetekben is vissza lehet tartani a résztvevőket attól, hogy fizikai erőszakot alkalmazzanak. Amikor pedig rögzítjük, hogy a nyomozó nem ajtóstul

rohan a házba, hanem érdeklődik, akár segít is, mielőtt kikérdezi az egyes csoportok tagjait – így ugyanis azoknak majd bizalmuk lesz, és inkább megnyílnak majd a nyomozóknak – azzal meg tudjuk előzni, hogy a nyomozócsoport úthengerként viselkedjen, és egyáltalán ne bocsátkozzon érdemi beszélgetésbe, közös aktivitásba a sérülékeny csoportok tagjaival.)

A résztvevők együttműködése, aktivitása, facilitátorok szerepe – kapcsolódó modulok

A résztvevők kis csoportokba történő osztása nem csak azért hasznos, mert így párhuzamosan több csoportban tudnak nyomozni, majd megtapasztalhatják, hogy csak a többi csoporttal együttműködve (és nem velük versengve) tudják megfejteni a rejtélyt. A kisebb csoportokban (maximum 8 fő/csoport) való működés azért is fontos, mert ennél nagyobb csoportméretben a résztvevők jelentős része csupán megfigyelőként, és nem aktív résztvevőként tudná játszani a játékot. Hiszen a legtöbb feladat megoldásában, illetve a sérülékeny csoportok tagjaival történő beszélgetésekben nem tud egyszerre sok ember aktívan részt venni. Sőt, néhány nyomot, feladatot ennél több résztvevő már rendszeren szemügyre sem tudna venni. Ugyanakkor még egy 7-8 fős csoportban is lehetnek olyanok, akik passzívak maradnak. Ennek a lehetőségnek a minimalizálása érdekében eltérő szerepeket (nyomozó, kommunikációs, helyszínelő) osztunk ki a nyomozócsoportokon belül, akiknek feladatai, információi és eszközei is valamelyest eltérnek egymástól. Így valóban szükség lesz a játék során mindenkinek az aktivitására és együttműködésére.

A Zónában dolgozó szociális munkatársak szerepében facilitátorok kísérik minden csoportot. Fontos, hogy ők a résztvevők szemében csupán kísérők, akik nélkül a Zónában nem lehet mozogni látogató csoportoknak, és nem vállaltan facilitátorok, akik azért mennek velük, hogy szükség esetén kezeljék a konfliktusokat, és segítsék a nyomozók munkáját. Ideális esetben a facilitátorok hagyják a csoportokat önállóan nyomozni, ugyanakkor, ha akár a nyomozócsoport tagjai, akár a nyomozók és a sérülékeny szereplők között kiéleződik valamely konfliktus, ezt kezelik. Továbbá, ha valamelyik nyomozócsoport nem vesz észre egy nyomot, rossz irányba akar elindulni, akkor segítő kérdésekkel támogatja a csoport munkáját. Ugyanakkor fontos, hogy sem a facilitátor sem a játék más szereplője ne adja a játékosok a kezébe a nyomokat, adja a szájába a következtetéseket, ekkor ugyanis veszélybe kerülne, hogy

a résztvevők valóban saját sikerükként élhessék meg a rejtély megfejtését, és az ahhoz vezető egyes lépéseket.

A nyomozó csoport sikerélménye nem azonos annak minden egyes tagjának sikerélményével. Elképzelhető, hogy a csoport bizonyos tagjai nagyon aktívak, míg mások egyáltalán nem – még akkor is, ha kisebb csoportban, eltérő szerepekkel, feladatokkal küldjük őket nyomozni. Ezt okozhatja az is, hogy vannak zárkózottabb, szemlélődő alkatok, és vannak olyanok, akik mindig aktívan részt akarnak venni az eseményekben. Ezt a különbséget az aktívabbak esetenkénti „pihentetésével” (pl.: „Tök jó, hogy erről is van véleményed, de szerintem előbb hallgassuk meg X nyomozótársadat is”), vagy a passzívabbak bemozgatásával (pl.: „Látom, ráncolod a homlokodat. Te mit gondolsz erről?”) is tudják a facilitátorok kezelni.

A résztvevői aktivitás terén tapasztalható eltérések azonban mással is magyarázhatók lehetnek. Lehet, hogy valakinek a logikai képessége jobb, másoknak pedig az asszociációs készsége, vagy a kapcsolatteremtő, illetve kommunikációs készsége. Valakinek a kezűgyessége, másnak a fizikai ereje az, amiben jobb a többiekénél. Ezért nagyon fontos, hogy a feladatok megtervezése során legyünk tekintettel arra, hogy milyen erősségei lehetnek a résztvevőknek. Fontos, hogy a játék során az eltérő készségekkel bíró résztvevők egyaránt megtapasztalhassák, hogy ők is hasznára váltak a csapatnak, és elő tudták mozdítani a közös nyomozást. Amennyiben ez elmarad, a csoportban kialakulhat egy rossz hangulatú versengés, illetve egyeseknek akár kudarcélménye is lehet. Ez pedig sem az állampolgári aktivitás, sem a sérülékeny csoportokkal kapcsolatos szemléletformálás szempontjából nem szerencsés. Ezt a szempontot is figyelembe véve alakítottuk ki az egyes feladatokat, helyzeteket, amelyek mindig eltérő készségek, erősségek révén kezelhetőek, illetve oldhatóak meg.

Különösen pozitív hatású az olyan feladat a játék során, amit valóban csak együtt tudnak megoldani a csoporttagok. Ez akár résztudások összerakása kapcsán is elképzelhető, akár egy olyan feladatnál, ahol konkrétan mindenkinek a kezére szükség van. (Például egy zár kinyitására csak akkor kerülhet sor, ha sok résztvevő egyszerre próbál kinyitni egy-egy reteszt.)

Zárás, feldolgozó beszélgetés

A játék végén a résztvevők saját maguk által hozott döntés alapján informálják Metropolis város lakóit a Zónában tapasztalt visszasságokról. Ennek következtében az emberek az utcára vonulnak a polgármester ellen. Minderről egy videóüzenetben értesülnek. A videós, mobiltelefonos és internetes eszközök színesíthetik a játékot, és a fiatalok számára népszerűek, ugyanakkor nem érdemes túlzásba sem vinni ezen eszközök használatát. Bizonyos esetben azonban ezekkel az eszközökkel ki tudjuk tágítani a játék terét, bővíthetjük az információkat, vizualitást, illetve akár olyan szereplőt is meg tudunk jeleníteni, aki nincs helyben a játék során.

Miután a nyomozók sikeresen végezték feladatukat – amit közben kicsit átalakítottak, mivel a játék végén már nem Tamás megtalálása, hanem a Metropolis vezetői titkának bizonyítása és megszűntetése lett a céljuk – a játékot feldolgozó beszélgetés zárja. Fontos, hogy itt már mindenki kilép a szerepéből és saját magát alakítja (szereplők, facilitátorok), illetve tudatosítani kell, hogy most már a jelen valóságában vagyunk. A záró beszélgetés során először a résztvevők alapvető emócióira kérdezzük rá (pl.: „Hogy érzed magad? Milyen volt a játék? Mi az, ami leginkább megmaradt benned?”) – majd ezekből kiindulva a konkrét meglátásokra érdemes rátérni, mind saját magukra, mind csoporttársaikra, mind a sérülékeny csoportokra, a játék egészére vonatkozóan. A játék közben nem szükséges minden konfliktust feloldani, csak azt, ami blokkol, illetve sérülést okozhat. A konfliktusok ugyanis alapvetően termékenyek lehetnek mind egy csoport működése, mind egy ember gondolkodása szempontjából. Ugyanakkor fontos, hogy a résztvevők megoszthassák érzéseiket, tapasztalataikat a játék után, és legyen alkalom ezek feldolgozására. Az érzelmek mellett a felmerült gondolatok megfogalmazására is hasznos ez a beszélgetés (pl.: milyen gondolat fogalmazódott meg bennetek? Mi az, ami a legmeglepőbb volt számodra akár a játék, akár társaid, akár saját magad kapcsán?)

Miután a csoport átbeszélte a közös élményeket, esetleges konfliktusokat, tanulságokat, fontos, hogy a játék során sérülékeny csoporttagokat megformáló, valóságban is az adott csoportokhoz tartozó emberekkel is legyen mód beszélgetni. Mivel a kis csoportok mindegyike csak két csoportnál járt, így most a másik két csoport tagjaival is beszélgethetnek – amire mindig van igény. Továbbá megismerhetik a játékban szereplők „valós arcát”, szerep mögötti valóságát is. Mivel a játék a résztvevők figyelmét már az adott csoportokra irányította, illetve

itt olyan emberekkel, érintettekkel beszélgethetnek, akikkel „egy előadásban szerepeltek”, ezért tapasztalataink szerint elég nyitottak a játékosok a diskurzus során, alig akarják befejezni a beszélgetést az érintettekkel. Ők főként személyes élményeikről, illetve sorstársaik tapasztalatairól számolnak be, amelyek hol eltérőek a Zónában megformált karakter élményeitől, meglátásaitól, hol hasonlóak.

Ezek a találkozók, akár csak a játék, sokszor jelentenek elementáris élményt a résztvevőknek. Akik csak azért jöttek, hogy részt vegyenek egy nyomozójátékon, közben sérülékeny csoportokhoz tartozó emberekhez kerültek közelebb, a játék során társaikkal összefogva, aktív, felelősségvállaló, döntést hozó állampolgárként sikeresek tudtak lenni, és változást tudtak gyakorolni a környezetükre. Ez a tapasztalat reményeink szerint saját valóságos életükre is befolyással lesz a játék után.