

Élményalapú oktatás

Társadalmi
nyomozójáték
módszertan

Írta:

Simor Ágnes

Illés Márton

Szakértette:

Hanák Anna

Szakmai partnereink:

Eleni Evagorou,

Maria Marianova,

Ester Lomova

Fiatalokkal dolgozik, és szeretné, ha több ismeretet szereznének hátrányos helyzetű csoportok körülményeiről? Arról, hogy milyen lehetőségeik vannak? Milyen kihívásokkal kell megküzdeniük? Mégsem talál olyan helyzetet, ahol a fiatalok találkozhatnak az adott csoport tagjaival, és ösztönözve érezhetnék magukat, hogy felelős állampolgárként aktívan vegyenek részt a közösség életében? Olyan fiatalokkal van dolga, akik megvetnek bizonyos hátrányos helyzetű csoportokat, vagy gyűlöletbeszédet alkalmaznak velük szemben? Szeretné megváltoztatni ezt a hozzáállást?

Csalódott a társadalmi kérdésekkel és hátrányos helyzetű csoportokkal kapcsolatos hagyományos érzékenyítő és ismeretterjesztő eszközökben, mert nem keltik fel kellően a fiatalok érdeklődését, sőt, olykor a legerősebb ellenállást mutatókat arra sarkallják, hogy még inkább támadó magatartást tanúsítsanak a szóban forgó kérdésekkel és csoportokkal szemben?

Nem tud mit kezdeni olyan fiatalokkal, akiket nem érdekel az iskolai tematika, de szívesen és aktívan részt vesznek olyan foglalkozásokon, ahol egy csapat részei lehetnek (pl. sportokban)?

Olyan helyzeteket keres, ahol fiatalok sikerélményt élhetnek át társadalmi kérdéseket érintő társas foglalkozások aktív résztvevőiként? Hiányolja az olyan nem formális oktatási módszereket, amelyek fiatalok egy csoportjának különböző erősségeire átfogóan épít?

Kíváncsi, hogy milyen kreatív módokon lehet fiatalokkal együtt dolgozni? Érdeklék az innovatív módszerek? Nem riad vissza kísérletezéstől? Kedveli a meglepetéseket, a titkokat és a játékokat?

Ha a fent felsorolt kérdések bármelyikére igen volt a válasza, akkor Önnek ajánljuk ezt a kiadványt!

Tartalomjegyzék:

I. Innovatív oktatási módszerek	5
II. A hátrányos helyzet különböző aspektusai – közös munka hátrányos helyzetű kollégákkal	15
III. Általános információk a nyomozójátékokról	22
IV. Társadalmi nyomozó játékok	29
V. Módszerek, eszközök, modulok	32
VI. Tervezés, előkészítés, megvalósítás és utánkövetés	41
VII. Gyakorlati javaslatok	55

Ez az anyag az Autonómia Alapítvány koordinációjával jött létre. A kiadvány szakmai anyagait az Autonómia Alapítvány és a Detectivity- kreatív oktatási és élményközpont csapata hozta létre együttműködve a Promitheas Institute-tal, az Infinite Opportunities Associationnel és az Open Societyvel a 'Gamification 4 Inclusion and Active Citizenship' projekt (2017-3-HU01KA205-046883) keretein belül.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, az kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelősé ezen információk bármilyen felhasználásáért.

I. Innovatív oktatási módszerek

Útmutatónkból kiderül, hogy a nyomozó játék rugalmas és sokoldalú eszköz, mely számos egyéb nem formális módszer technikáit és megközelítését képes alkalmazni. Alább összegyűjtöttünk néhány példát arra, hogy milyen típusú technikákat és megközelítéseket lehet egy nyomozó játék során alkalmazni.

Játékok

A gamifikáción alapuló nyomozójátékokat első körben, mint nem formális oktatási segédeszközt, szeretnénk bemutatni.

Az ember érzelem alapú lény. Döntéseinknek és viselkedésünknek csupán 30%-át határozza meg a racionalitás, a maradék 70% az érzelmeink függvénye. Ebből következően a nyomozójátékoknál a racionalitáson felüli aspektusokat is érdemes megvizsgálni. Először is a résztvevők érzelmileg bevonhatók a foglalkozásba. Másodszor a szórakoztató tevékenység (pl. játék) sokak számára vonzó elfoglaltság, Harmadszor a résztvevők félig valós, vagy képzeletbeli környezetbe, esetleg szerepbe helyezve saját magukról is új információt nyerhetnek, illetve aktív bevonódásukat a játék sikeres megoldása is inspirálhatja.

Egy játék keretén belül a játékos képes levetkőzni a 16 éves iskolás szerepét, lovaggá változhat, matrózzá, egy hátrányos helyzetű csoport tagjává válhat. A játék során, ahogy a játékosok fejében az „ők” helyét felváltja a „mi”, az alternatív szerep elfogadása az adott csoport új szemszögből való átértékelését eredményezheti. Külső szemlélő számára gyakran úgy tűnik, hogy egy adott személy vagy csoport viselkedését/körülményeit leginkább saját döntéseik és jellemzőik határozzák meg, míg ellenkező szemszögből, belső szemlélő számára szembeesőek a viselkedést/körülményeket befolyásoló külső hatások. Ennek az emberi jellegzetességnek a megértése fontos felismeréshez vezet: a legtöbb ember, aki negatívan viszonyul

bizonyos csoportokhoz, viselkedésüket és körülményeiket saját maguk felelősségének tartja, míg önmaga döntéseinek, körülményeinek, és viselkedésének értékelésében inkább külső tényezőket hangsúlyoz.

Mihelyst egy játékos másik személy szerepébe helyezkedik, könnyebben fel képes mérni az ő valóságát, és következésképp könnyebben is empatizál vele, mintha külső szemlélőként csupán megfigyelné. Mivel a játék célja a győzelem, a résztvevők aktív szerepet vállalnak, mely érzelmi elköteleződéssel jár. A győzelem elérése érdekében tett erőfeszítések közben a résztvevők megértik a kezdeményezés és a helyes döntéshozás fontosságát az adott körülmények fenyegetése mellett, melyeket úgy terveztek, hogy a valóságra reflektáljanak. Ennek eredményeképpen belső szemlélőként is átérzik az adott csoport tagjainak helyzetét, és új szemszögből mérik fel mozgásterüket és döntési lehetőségeiket. Mindezekre az ösztönző tényezőkre együttesen hat, hogy a résztvevők együttműködésben, vagy egymással versengve tevékenykednek, melyek közül mind a két lehetőség hasznos modellt nyújt a felelős állampolgári viselkedés különböző módozatainak elsajátítására.

Társasjátékok

Számos olyan társasjáték létezik, mely segít a játékosoknak azonosulni hátrányos helyzetű csoportokkal (hátrányos helyzetű tanulókkal vagy szegénységtől sújtott vidéken élő lakossággal), illetve olyan szakemberekkel, akik velük dolgoznak (pl. mentorok). A résztvevők hasznos információt szerezhetnek a témában, és személyes (játék)tapasztalatot mind az érintett csoport vagy társadalmi kérdést illetően, mind pedig az olyan nézetekről, melyek az adott csoportot okolják saját hátrányos helyzetükért. Az ilyen nézetek átértékelődhetnek, ha a résztvevők „átélik” a szóban forgó csoport mindennapi életét kísérő nehézségeket. A *Path from the ghetto* (Kiút a gettóból) című cseh játék úgy világít rá erre a témára, hogy a játékosokat kitalált élettörténettel ruházza fel, mely szerint a gettóban születtek, és számos ehhez köthető akadállyal kell szembenézniük. A magyar „mentorjáték” során a játékosok hátrányos helyzetű csoportoknak segítő szakemberek megpróbáltatásaival szembesülnek.

Egyes játékokat úgy terveztek, hogy a hátrányos helyzetű csoport tagja mindig elérje a célját. Ez a tervezési stratégia azon az elven alapul, hogy a pozitív élménynek jótékony hatása lehet a résztvevők hasonló jövőbeni helyzetekben tanúsított magatartására. Az ellenkező típusú stratégia alkalmazása során a szigorú forgatókönyvi keretek alig hagynak esélyt a győzelemre. Például a magyar Szociopoly nevű játék azt mutatja be, hogy a vidéki, mélyszegénység által sújtott térségekben az élet a legjobb döntések meghozatala ellenére is egyre súlyosabb elszegényedést hozhat. Bár az ilyen típusú élmények hatásukat tekintve sokkolóak lehetnek, ismeretszerzésre kiválóan alkalmasak. Az a résztvevő, aki korábban a szegények életkörülményeit saját felelősségüknek képzelte, olyan helyzetekkel szembesül, amelyekben a mélyszegénységbe való süllyedésen kívül nehéz más végkifejlethez eljutni. A bemutatott mindkét stratégia a maga módján hatásos. A szervező feladata eldönteni, hogy melyik változat szolgálja leginkább a foglalkozás céljait, körülményeit és végső soron a célcsoportot.

Ezen felül egy társasjátékok kiváló kiindulópontként szolgálhat a fiatalok egymással való kommunikációjának és együttműködésének megindításához, melyre később építeni lehet.

Online játékok

A fiatalok egyre több időt töltenek az interneten, online. Gyakran komoly kihívást jelent bevonni őket olyan „offline” tevékenységekbe, amelyeknek keretében szemtől szemben vehetnek részt egymással valami közösben, esetleg egy társasjátékban.

Az online játék egyik előnye, hogy olyan fiatalokat is képes elérni, akik folyton számítógép vagy mobil telefon mögé bújnak.

Ráadásul az ilyen játékok egyik gyakori jellemzője, hogy a játékosok különböző szerepekbe bújhatnak. A bolgár Tolerado nevű játékban a játékosok négy különböző emberjogi aktivista közül választhatnak (Mahátma Gandhi, Martin Luther King, Jr., Aun Szan Szu Kji, Andrej Szaharov), és az ő személyükön keresztül kell emberi jogi kérdésekre megfelelniük. A játék személyesen szólítja meg a játékosokat, miközben értékes ismereteket ad át

nekik aktuális kérdésekkel kapcsolatban. A fentebb már említett Path from the ghetto (Kiút a gettóból) nevű cseh játék rendelkezik online verzióval is, melyben a játékosok játszhatnak a gép „ellen”, vagy, mint az szintén gyakori az online játékok esetében, kapcsolatba léphetnek távoli játékosokkal, és ily módon olyan kapcsolatok alakulhatnak ki, amelyek a játék keretein is túlléphetnek. Mindazonáltal egy online játék hosszú távú vonzerejének fenntartásához folyamatos vizuális és technikai frissítésekre van szükség, amely komoly kiadásokat jelenthet. Ennek ellenére, bár egy online játék költséges lehet, igen hatásos eszköz távol lakó fiatalok esetén a felmerülő logisztikai problémák áthidalására.

Interaktív színházi játékok

Némely társasjátékból nem csak online verzió készült, de interaktív színházi előadásként is megvalósult. A Szociopoly esetében a játékosokból közönség lesz, a játék főbb karaktereit pedig színészek elevenítik meg. Az előadás során a közönségnek egy kisebb csoportja „eljátssza” a falu lakosait, akik igyekeznek nap mint nap megküzdeni a szegénység viszontagságaival. E játékosok számos különböző helyzettel szembesülnek, melyek döntéshelyzetbe kényszerítik őket, például hogy egy gyerek új cipőjére vagy a szemüvegére költsenek-e, igényeljenek-e hitelt, stb. Miközben kénytelenek átérezni saját tetteik és döntéseik súlyát, a színészek által előadott jelenetek során. Más hasonló jellegű színházi előadás során a színészek mellett az érintett hátrányos helyzetű csoport képviselői is megjelennek, és ily módon növelik a jelenetek hitelességét.

A játékos elemekre koncentráló színházi előadások mellett léteznek olyanok is, amelyek lehetővé teszik, hogy a közönség egyes helyzetekhez megjegyzéseket fűzzön, az egyes karaktereket érvekkel vagy javaslatokkal lássa el, esetenként azt is megengedve, hogy egy néző beugorjon egy színész helyett, hogy kipróbálhassa, mit tenne egy adott hátrányos helyzetű csoport valamely tagjának helyzetében. Az ilyen szituációk fejleszthetik az összes résztvevő kritikai gondolkodását, illetve kommunikációs és vitakészségét. A Fórum színház módszere arra használja az ilyen jellegű technikákat, hogy útmutatást adjon az elnyomó hatalommal, politikai rendszerrel szembenező hátrányos helyzetű csoportok-

nak. Az ilyen típusú megközelítés rendkívüli hasznossága abban rejlik, hogy jellegzetes helyzetek modellezése révén a résztvevők az elnyomással, gyűlöletbeszédrel, stb. szembeni sikeres megküzdési módokkal kísérletezhetnek.

Tematikus séták

A legtöbb fiatal nem csak szívesen játszik, de a városban csatangolni is jobban szeret, mint a tanteremben ülni, főleg, ha kellemes idő van odakint. Erre a preferenciára alapozva a tematikus séták a szabadba ültetik át az oktatás helyszínét. Az Uccu és a Zachor Alapítvány például úgy döntött, nem zárt térben beszélnek fiataloknak a roma, illetve régi zsidó közösségekről, hanem a saját környéküket át meg átszelve, saját kortársaik vezetésével mutatják be a múltbeli és jelenkori életet, olyan épületeket és tereket érintve, amelyekben közismert személyiségek éltek, vagy ahol nevezetes történelmi események zajlottak le. Könnyebb elképzelni az olyan emberek életét, akiknek a lakó körülményeit saját szemünkkel látjuk. Közelebb érzünk magunkhoz egy-egy történelmi kort vagy személyt, ha valami összeköt velük: ugyanabban a térben éltek és mozogtak, ugyanazokat az utcákat járták, mint mi. Kétségtelenül minden kis utca, minden sarok tartogat rejtélyeket és titkokat, amelyeket egy ilyen séta során fel lehet fedezni.

Természetesen a személyes kapcsolat érzete sokkal erősebbé válik, ha nem csupán helyszínek kötnek össze minket a múlttal, hanem valóságos emberi arcokat is látunk. Nem csupán egy leírást, de múltbéli emberek valós hangját is halljuk. Ezért a Zachor Alapítvány egyes sétáin, például, tableteket is alkalmaznak, melyeken olyan fotók és videók is megtekinthetők, a múltbéli korok olyan hangjai is meghallgathatók, amelyek elénk kerülhetek volna, fülünkbe juthattak volna az adott helyszínen egy adott múltbéli korban. Az ilyen megoldások azért is hasznosak, mert a fiatalok körében igen népszerűek a digitális eszközök, melyeket szívesen és otthonosan használnak.

Mivel a közvetlen, személyes találkozás, egy másik emberrel való szemtől szembe kerülés még a fotóknál, videóknál és hanganyag-nál is hatékonyabb élményt nyújt, egyes sétákon találkozhatunk a környék jelenlegi lakóival, esetleg múltbéli korok fiktív karaktere-

reivel, zenészekkel, stb. A legjobb megoldás általában a szóban forgó csoporttal való személyes találkozás.

Közös beszélgetés fiatalokkal és hátrányos helyzetű csoportok tagjaival

Pedagógiai szempontból igen hatásosak az olyan foglalkozások, amelyek a személyes találkozásra helyezik a hangsúlyt. Számos kezdeményezés működik azzal a céllal, hogy hátrányos helyzetű csoportok képviselőinek iskolai, osztálytermi látogatását segítse elő, melynek tematikus keretein belül szabad beszélgetésre is lehetőség nyílik. Egyes programok informális oktatást kínálnak, amely alkalmat ad a fiataloknak, hogy kifejtsék a véleményüket, vagy például pro és kontra érveket gyűjtsenek egy adott témában. Ám mivel a személyes történetek fejtik ki mindig a legintenzívebb érzelmi hatást, az ilyen találkozások legfőbb hangsúlya a hátrányos helyzetű csoportok képviselőinek saját identitásukkal, értékeikkel, és küzdelmeikkel kapcsolatos beszámolóira esik, amelyekkel kapcsolatban a fiatalok negatív következmény nélkül kérdéseket tehetnek fel.

Az ilyen találkozások azért is fontosak, mert a legtöbb fiatal a mindennapjai során nem találkozik romákkal, mozgásszervi nehézséggel küzdő, vagy LGBT személyekkel, és ezért nincs lehetősége, hogy szabadon beszélgethessen velük. Azzal, hogy alkalmat adunk a fiataloknak, hogy időről időre feltegyék akár provokatív jellegű kérdéseiket is, amikre józan és hiteles válaszokat kaphatnak, meggátolhatjuk az adott csoporttal szembeni sztereotípiák és negatív előítéletek megerősödését, vagy akár megjelenését. Természetesen, bár egy adott csoport egy-két képviselőjével való találkozás még nem feltétlenül adja azt az érzetet, hogy az egész csoportot megismertük, a pozitív élmények pozitív előítéletekhez vezethetnek, éppen úgy, ahogy a negatív élmények negatív előítéletekhez, és így az ilyen jellegű alkalmak kiváló alapot teremtenek az adott csoporttal kapcsolatos további diskurzushoz. A legfontosabb szempont, amit az ilyen programok esetén hangsúlyozni kell, hogy a vendégek akkor is józan és tiszteletteljes módon válaszoljanak a résztvevőknek, ha azok kritikus vagy sztereotip, esetleg provokatív kérdést tesznek fel. Ennek érdekében a meghívott vendégeket előre fel kell készíteni

ilyen jellegű helyzetek előfordulására, hogy biztosak lehessünk, saját identitásukhoz ragaszkodva, ám mégis olyan fajta túlfűtött érzelmektől mentesen mutatják be történetüket és nézeteiket, amelyek veszélyeztetnék a beszélgetés kiegyensúlyozott és tiszteletteljes hangulatát.

Ehhez hasonló módszer az úgynevezett élő könyvtár, mely egyetlen hátrányos helyzetű előadó (az „élő könyv”) és egy befogadó személy (az „olvasó”) közötti beszélgetésre ad lehetőséget, melynek során az „olvasó” kérdéseket tehet fel.

Ne feledjük, hogy tanulók egy adott csoportja nem csupán hátrányos helyzetű csoportok képviselőit kérdezheti ki ily módon, hanem egyebek között akár a társadalmi elit képviselőit is. Cipruson számos alkalommal szerveznek találkozót politikusokkal, akik politikai jellegű kérdéseket eléjük tárva, és ezeket velük közösen körüljárva aktív közösségi tevékenységre sarkallják a fiatalokat. Bár a hátrányos helyzetű csoportok gyakran népszerűtlenek, és ily módon politikusaik és politikai nézeteik is azok, a személyes találkozás sokat segíthet abban, hogy a fiatalok társadalmilag befogadó, demokratikus és aktív közösségi magatartásformákat sajátítsanak el. Egy találkozás és beszélgetés más közös tevékenységek kiindulópontjaként szolgálhat.

Inkluzív foglalkozások különböző csoportokhoz tartozó résztvevőkkel

Két különböző csoport közelebb kerülhet egymáshoz, ha közös sikerélményben van részük. Ilyen közös sikerélmény megteremtése a célja a Yacht Club Varna nevű kezdeményezésnek, amely hátrányos helyzetű személyekkel közös vitorlázó utakat szervez. Egy ilyen jellegű közös vállalkozás együttműködésen és a másikban való bizalmon alapul: ha a hajó megfeneklik, vagy eltéved, az mindkét csoport közös kudarca, ha viszont egy kellemes hajókirándulás után visszatérnek a kikötőbe, mindkét csoport győz. Ráadásul együttműködésen keresztül jobban is megismerhetjük a másikat, mint pusztán dialóguson keresztül. A közös cselekvés közvetlen betekintést nyújt a másik valóságába, és nem reked meg annak körülírásánál. Egy józan beszélgetéshez hasonlóan a sikeres hajóút is válhat jövőbeni közös mindennapi tevékenységek kiindu-

lópontjává. Az inkluzív programok lehetőséget teremtenek más csoportokhoz tartozók erősségeinek személyes megtapasztalására. Minden egyénnek megvannak a sajátos erősségei, melyekben a maga módján kiemelkedő. Mivel egy komplex helyzet megoldásához különböző képességek és készségek szükségesek, mindenki hozzájárulhat a közös cél eléréséhez.

Számos projekt született annak érdekében, hogy különböző csoportokat közelebb hozzon egymáshoz. A magyarországi Magosfa például gyerekeket hoz közelebb idősek otthonában lakó személyekkel. Az általuk szervezett workshopok keretében mindkét csoport tagjai tanulnak valamit a másiktól, illetve a moderátoroktól is, miközben közös erőfeszítéssel létrehoznak valamit, ami később a közös pozitív élmény emlékeztetőjéül is szolgálhat.

Bármely tevékenység megfelelő lehet, ami valamilyen módon vonzó mindkét csoport számára. Ez lehet akár közös kertészkedés, futballmérkőzés, falfestés vagy főzőcskézés. Téma tekintetében sincsenek korlátok, hiszen a hátrányos helyzetű csoportokról való ismeretterjesztés és az aktív közösségi életre való ösztönzés első sorban a módszereken alapul. Az inkluzív tevékenység akkor hozzájárulhat az inklúzióhoz, az emberi jogi érzék fejlődéséhez, és a nyitottsághoz, ha ezek a fogalmak egyáltalán nincsenek is külön megemlítve.

Hátrányos helyzetű csoportok értékei és személyes hangja

Hátrányos helyzetű csoportoknál, illetve tagjaiknál építhetünk az erősségeikre. Emellett a sokak számára értéket jelentő tevékenységek megjelenítése elősegítheti az adott csoport kedvező megítélését. Mivel a közös értékek általában erősítik a csoportok egymás iránti kölcsönös megértését, elfogadását. Számos kezdeményezés alapozza tevékenységét hátrányos helyzetű csoportok erősségeire. A Kóstolda roma lakáséterem a roma nők főzőkedvére épít. A bolgár Multi Kulti Kitchen (Multi Kulti Konyha) kezdeményezés a bevándorlók felé irányuló negatív hozzáállásra válaszul az ázsiai és afrikai konyha fegyvereit vetette be inkluzív szolgáltatásukban. A magyar Autistic Art Alapítvány az autista személyek különleges vizualitására, az ő rajzaikra és festményeikre alapozva hozott létre divatmárkát.

Ugyanakkor a hátrányos helyzetű csoportok által nyújtott értékes szolgáltatások és termékek megvalósításának támogatása közben nem szabad szem elől téveszteni az ő saját nézőpontjukat. Gyakori hiba, hogy a támogatók a hátrányos helyzetű csoport helyett „beszélnek”, és nem hagyják, hogy saját hangjukat hallassák. Arra nézve is számos kezdeményezés született, például rádiócsatornák, folyóiratok, weblapok, stb., hogy hátrányos helyzetű csoportok tagjait megszólaltassák. Az ilyen csatornákon keresztül különböző hátrányos helyzetű csoportok mind a saját közösségüket, mind a többségi társadalmat képesek elérni. Következésképpen a hátrányos helyzetű csoportok bármely elérhető (közösségi) médián keresztüli megismerése további hasznos informális oktatási módszer felfedezéséhez vezethet.

A csoportspecifikus – természetesen a csoport nem minden tagjára jellemző – karakterisztikák, tevékenységek mellett fontos az egyéni különbségekre, egyéni értékekre is hangsúlyt fektetni. Az élelőkönyvtárakban egyazon csoporthoz tartozó emberek eltérő történeteinek megismerése révén megérthetjük, hogy az adott csoport tagjai korántsem bírnak homogén jellemzőkkel.

A csoportspecifikus és egyedi értékek ötvözésével tudunk valódi hatást gyakorolni a résztvevők adott csoportokra vonatkozó ismereteire, attitűdjeire.

Az 1980-as évektől kezdtek az Egyesült Államokban elterjedni az úgynevezett Béke-játékok, melyek minden esetben iskolákban jelentek meg, vagy gyerektáborokban. Ezen játékok különlegessége, hogy az iskolások önszerveződő körei hozzák létre őket, és fejlesztik egymás számára a toleranciára nevelő tematikákat. Ebben a kezdeményezésben fontosnak tartjuk, hogy az érintett fiatalok a programok aktív tervezői, alakítói és megvalósítói, így saját szempontjaik és ötleteik azok részévé válnak, és nem csupán passzív befogadóként vesznek részt.

Egyéb alkalmazható eszközök

A fentebb említett módszereken, tevékenységeken, és eszközökön kívül számos egyéb olyat találhatunk, amely vonzó lehet a fiatalok számára, és az együttérzési, együttműködési, kommuni-

kációs, vagy bármely más olyan készségeik és képességeik fejlődéséhez vezethetnek, amelyek a társadalmi inklúziót vagy a közösségben való aktív részvételt elősegíthetik.

A nyomozó játékok esetében bevethetőek különféle elemek akár a cirkuszpedagógia, a drámapedagógia, vagy a történelem oktatás területéről. Mivel a nyomozó játék rendkívül rugalmas műfaj, a világ bármely tapasztalható aspektusa köré szerkeszthető, és így gyakorlatilag bármi megjelenhet a játékban. Bármilyen szakterület szakembere találhat a saját területén olyan elemeket, amelyeket beleilleszthet. Egy komplex nyomozó játékba bármilyen sporttal, művészettel, irodalommal, vagy tudománnyal kapcsolatos tartalmat beleépíthetünk.

II. A hátrányos helyzet különböző aspektusai – közös munka hátrányos helyzetű kollégákkal

Ahhoz, hogy társadalmi témájú érzékenyítő nyomozó játék segítségével ismeretet közvetítsünk hátrányos helyzetű csoportokról, és ez által formáljuk a velük szembeni hozzáállását, először is vizsgáljuk meg hátrányos helyzet főbb vonásait, valamint azt, hogy milyen narratívák és attitűdök jelennek meg ezzel kapcsolatban egyrészt a közbeszédben, másrészt érzékenyítő foglalkozásokban.

Azt tekintjük hátrányos helyzetű csoportnak, amelynek tagjait nagyobb eséllyel sújthatja diszkrimináció, erőszak vagy más hátrány (pl.: gazdasági). Más szóval olyan emberek csoportját értjük alatta, akiknek bizonyos aspektusokat tekintve általában nehezebb körülményekkel kell szembenéznie, mint a többségi társadalomnak. Az ilyen csoportok hátrányos helyzete fakadhat a nemükből (pl. nők), korukból (pl. fiatalok és idősek), etnikumukból (pl. romák, bevándorlók), vallásukból (pl. muszlimok, zsidók), szexuális orientációjukból (LGBTQI személyek), testi és szellemi állapotukból (mozgáskorlátozott vagy értelmi fogyatékossgal élők), családi állapotukból (pl. elváltak, egyedülállók), és így tovább.

Azokon az objektív különbségeken kívül, amelyek a hátrányos helyzetű csoportokat a többségi társadalomtól elhatárolva meghatározzák, fontos még figyelembe venni az önmagukkal szemben kialakított képüket, amelyek identitásuk alapját képezik. „Mi fiatalok vagyunk, akiknek új gondolatai vannak, de kevés még az élettapasztalatuk.” „Mi romák vagyunk, akiknek Európa-szerte vannak közösségeik, és gyakran vagyunk diszkriminációnak kitéve.” Az ilyen nézetek rendszerint egyszerre tartalmaznak pozitív és negatív elemeket is, amelyek együttesen befolyásolják

a csoport saját képességeiről, lehetőségeiről, és a többségi társadalomhoz való viszonyáról alkotott képét. Ezen túlmenően a csoport saját önképén, vagyis belső megítélésén kívül a többségi csoportok gyakran sztereotípiákon alapuló külső megítélését is feltétlenül meg kell vizsgálni, amely sok esetben a belső megítélésre is hatás gyakorolhat (internalizált sztereotípiák).

Ha valaki provokatív módon öltözködő LGBT személlyel találkozik, vagy olyan muszlim férfival, aki tiszteletlenül bánik a nőkkel, előfordulhat, hogy arra következtethet, hogy minden LGBT személy, illetve minden muszlim férfi hasonlóképpen viselkedik. Így válik a sztereotípiából előítélet. Mindenki van sztereotípiák és előítéletek, ám ha tisztában vagyunk a jelenlétükkel, és rendelkezünk olyan belső mechanizmusokkal vagy külső eszközökkel, amelyekkel képesek vagyunk kezelni őket, akkor nem feltétlenül szabják meg a tőlünk eltérő csoportokkal szembeni viselkedésünket. Ha az ember megérti, hogy példának okáért egy idős személlyel szembeni előítéletei nem többek pusztán előítéleteknél, és nem minden idős személy ugyanolyan, lehetséges, hogy értékes kapcsolatot fog tudni kialakítani az adott csoporthoz tartozó személlyel. Nem csak a többségi társadalomnak vannak azonban sztereotípiái, a hátrányos helyzetű csoportoknak is vannak saját magukkal kapcsolatos sztereotípiái, melyeket szintén érdemes megkérdőjelezni. Ettől a saját önértékelésük és nézőpontjuk is előnyére változhat, és javulhat a többségi társadalom tagjaival való viszonyuk. Vagyis a társadalmi befogadás egy legalább kétirányú folyamat, amely csak akkor lehet hatékony, ha mind a többségi, mind a kisebbségi csoportok saját nézőpontjukat kritikus vizsgálat tárgyává teszik.

A hátrányos helyzetű csoportokat konkrét objektív hátrányok sújtják. Emiatt gyakran áldozatnak tekintik őket. Bár ez a percepció a hátrányos helyzetű csoportokkal szembeni együttérzésen alapul, kizárhatja az egyenrangú félként való kezelésüket, és legjobb esetben is a segítségükre irányuló társadalmi kötelességérzetet indukál. Egy másik jellemző attitűd a hátrányos helyzetű csoportokkal szemben (mely már fentebb említésre is került), hogy a hátrányos helyzetük a társadalmi körülményeikből fakad, amelyekért viszont saját maguk a felelősek. Ez a felfogás, mely szerint saját tetteinket és körülményeinket környeze-

ti tényezőkkel magyarázzuk, míg mások tetteit és körülményeit csakis saját döntéseiktől függőnek értékeljük, jól ismert szociálpszichológiai jelenség. Sőt, bizonyos esetekben a hátrányos helyzetű csoportokat nem csak saját maguk helyzetéért teszik felelőssé, hanem más társadalmi problémákért is, amelyek a többségi társadalmat érintik. Mivel az ember előszeretettel keres külső okot az őt érintő nehézségekért, a társadalmon belüli hátrányos helyzetű csoportokat gyakran hibáztatják különféle társadalmi problémákért. Így alakulnak ki például azok a vélekedések, melyek szerint a bevándorlók miatt kevés a munkahely, vagy, hogy a különböző hátrányos helyzetű csoportoknak járó állami támogatás miatt nő az adó. Ez a bűnbakképzés rendkívül veszélyes társadalmi jelenség.

Ahhoz, hogy hatékonyan alkalmazzunk hátrányos helyzetű csoportok és befogadásuk kérdésével foglalkozó nem formális oktatási eszközöket, figyelembe kell venni a szóban forgó csoportokkal kapcsolatos azon nézeteket, attitűdöket és viszonyrendszereket, amelyeket kritika tárgyává szándékozunk tenni. A tapasztalat azt mutatja, hogy a résztvevők informális oktatási foglalkozás keretein belül történő szembesítése saját sztereotípiáikkal és előítéleteikkel és ezek elutasítása a szándékkal ellentétes hatást érhet el. Az ember zömének attitűdjét nem lehet megváltoztatni pusztán racionális érvekkel, illetve objektív tényekkel.

Mivel az ember alapvetően érzelmi lény, a viselkedésére sokkal hatékonyabban hatnak a személyes történetek. Egy hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személy által előadott történet érzelmi hatása befolyásolhatja a szóban forgó csoporttal szembeni hozzáállást. Emiatt a történetnek nem elsősorban a csoport vagy a személy áldozatként való bemutatását kell megcéloznia, hanem annak értékeikre is rá kell világítania. Illetve a többségtől való különbözőség mellett a hasonlóságokat is fontos fókuszba helyezni. A hasonlóságok hangsúlyozása hatékonyan hozza embert közelségbe a feleket. Fontos továbbá az is, hogy a történetek ne csupán sokkoló eseteket írjanak le, mert a kizárólag negatív elemeket tartalmazó történet hatására a hallgatóság önvédelmi reakcióként elzárkózhat a foglalkozásban való részvételtől. Ezzel szemben a humor a komoly témák befogadását is megkönnyítheti. Ügyelni kell arra is, hogy a történetek ne legyenek kiszámít-

hatóak, illetve didaktikusak, hiszen előbbi esetben a résztvevők elveszíthetik érdeklődésüket, utóbbi esetben pedig úgy érezhetik, hogy manipulálni akarják őket.

Az emberi történetek, közös értékek és hasonlóságok bemutatása mellett fontos, hogy kiemeljük a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személy valamely erősségét. Könnyebb a másikat egyenlő félként elfogadni, ha a hátrányai mellett az erősségeit is megmutatjuk. Ám nem csupán a csoport erősségeit célszerű hangsúlyozni, hanem a csoporthoz tartozó konkrét személy egyéni erősségeit is. Az első gesztussal a csoport egészére jellemző (sztereotip) erősséget emelünk ki, míg az utóbbi gesztussal arra mutatunk rá, hogy minden csoport sokoldalú.

Mindkét aspektus fontos: akkor hatékony az üzenetünk, ha azt fejezi ki, hogy bár az adott csoportnak nem minden tagja ugyanolyan, vannak sajátos erősségeik, amelyek erre a konkrét csoportra jellemzőek. Nem hatékony megoldás tehát, ha kizárólag különleges személyeket mutatunk be, illetve a bemutatott személyeknek csak a különleges vonásait mutatjuk be. Azzal viszont, ha bemutatjuk a személyeknek mind a csoportjára jellemző, mind az egyéni erősségeit rámutatunk, hogy a csoport sokoldalú, ámde rendelkezik közös pozitív vonásokkal is. Ha erre lehetőség nyílik, a legjobb megoldás természetesen az, ha egy hátrányos helyzetű csoportból több személyt is megismerhetünk, és ezzel jelezzük a csoport sokszínűségét, illetve elkerüljük azt a látszatot, hogy a csoportnak minden tagja hasonló.

A hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek sokszínűségén kívül a csoporton kívüli és azon belüli kapcsolataik sokszínűségét is fontos bemutatni. Ami a csoporton kívüli kapcsolatokat illeti, kedvezőtlen hatása lehet, ha a történet során kizárólag negatív jellegű kapcsolatok fordulnak elő a hátrányos helyzetű csoport és a többségi társadalom tagjai között, hiszen a többségi csoportok alapvetően diszkriminatív és ártó színben való feltüntetése miatt a résztvevők elzárkózhatnak a történettől. A csoporton belüli kapcsolatokat illetően pedig jelentősen növeli egy történet hitelességét, ha a hátrányos helyzetű csoporton belül esetlegesen felmerülő feszültségeket az előadók nem kendőzik el, hanem nyíltan mutatják.

A játék jellegétől függően olyan helyzeteket is létre lehet hozni, amely valamilyen tudással ruházza fel a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyeket. Például a résztvevőknek szüksége lehet valamilyen információra, amelynek ő(k) a birtokosa(i), vagy nála/náluk van egy tárgy, ami szükséges valamilyen feladat elvégzéséhez. Mint az korábban kifejtésre került, a hátrányos helyzetű csoportok képviselőivel való találkozások pozitív hatással lehetnek a résztvevők jövőbeni hozzáállására. Optimális esetben lehetőség van olyan játék kialakítására, amelyben mindkét csoport győz; mind a résztvevők, mind a hátrányos helyzetű csoport tagjai a találkozás által gazdagabbá válnak valamilyen módon.

Közös munka hátrányos helyzetű csoport tagjaival

Bármely hátrányos helyzetű csoporttal foglalkozó játék vagy egyéb nem formális oktatási eszköz kialakításánál fontos, hogy az adott csoport tagjait már a tervezési szakaszban bevonjuk a folyamatba. A játék vagy egyéb foglalkozás akkor lesz hiteles, ha magában foglalja a hátrányos helyzetű csoport nézőpontjait, személyes történeteit. Számos társadalmi befogadást hirdető kezdeményezés létezik, amelyeket kizárólag a többségi társadalom képviselői dolgoztak ki és bonyolítanak le, és amelyek ezért rendre fontos szempontokat kifelejtve csupán szánakozó, hozzáállással fordulnak az adott csoporthoz vagy kérdéskörhöz. A hátrányos helyzetű csoportok tagjainak saját nézőpontjai, történeteik és ötletei a tervezés során; személyes jelenlétük pedig a megvalósítás során biztosítja a játék hitelességét. A tervezésben való részvétel a későbbiek során történő elköteleződést is erősítheti.

A személyes történetek illetve hátrányos helyzetű csoportokkal vagy képviselőkkel való találkozások ismeretszerzésben játszott fontosságát illetően egyértelmű, hogy az ilyen események megszervezéséhez is nélkülözhetetlen a hátrányos helyzetű csoportok vagy tagjaik bevonása. Nem helyes, ha gyengén látó, roma vagy LGBT személyeket színészek vagy egyéb olyan munkatársak alakítanak, akiknek semmilyen kapcsolatuk sincsen a szóban forgó csoporttal, hiszen az ilyen jellegű találkozások alapvető hatása abban rejlik, hogy a résztvevők a csoporthoz ténylegesen tartozó személyekkel találkozhatnak és beszélhetnek. Ha ezek a

személyek hamisnak bizonyulnak, minden más elem is hamissá válhat a szemükben.

Minden beszélgetés, játék, vagy nem formális, oktatási célú foglalkozás során, amelynek keretében a résztvevők hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyekkel vagy a hátrányos helyzetű kapcsolatos kérdésekkel szembesülnek, adódhatnak kényes helyzetek. Kulcsfontosságú, hogy a résztvevők a játék szabályait tiszteletben tartva kérdéseket tehessenek fel, és megjegyzéseket fűzhessenek a látottakhoz, hiszen ez biztosítja az esemény nyíltságát, amely nélkül nem lehetséges hatni az emberek hozzáállására. A hátrányos helyzetű csoportok tagjai a provokatív kérdésekre és megjegyzésekre jellemzően érzékenyek, és előfordulhatnak olyanok, akiknek a saját identitásukhoz vagy a csoportjukhoz fűződő viszonyuk bizonytalan ahhoz, hogy ellensúlyozza az ilyenkor keletkező stressz hatást. Ezért fontos, hogy olyan hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyekkel dolgozzunk együtt, akik tisztában vannak saját identitásukkal, elfogadják azt, és készen állnak arra, hogy esetlegesen provokatív, rájuk nézve kellemetlen helyzetben találhatják magukat. E célból hasznos, ha a vendégek előzetes felkészülés során valamilyen tréningen vesznek részt, amely felvértezi őket a valós szituációkban való helytállásra is.

Ugyanakkor lehetnek olyan témák, amelyek még tapasztalt kollégák vagy vendégek számára is érzékeny területet jelentenek. Ezekkel mindig tisztában kell lenni, és vigyázni, hogy ne fektessünk rájuk közvetlen hangsúlyt, illetve egy moderátornak készen kell állni, hogy közbelépjen, ha maguk a résztvevők előhoznák. Bár igaz, hogy nem kell feltétlenül minden kérdést válasszal méltatni, és nem kell minden megjegyzést elfogadni, a moderátornak fel kell készülnie arra, hogy ezekre is legyen megfelelő válasza, ha kényes helyzet alakul ki. Ha szükséges, egy hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személy történetét elmondhatja az adott csoport egy másik képviselője is, ha az előbbi személy érzelmileg nem áll készen arra, hogy megossza történetét. Mint már korábban kifejtésre került, bár a találkozás személyes jellege, illetve a történet érzelmi töltése alapvető fontosságú a hatásuk megfelelő kifejtéséhez, a hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek esetlegesen túlzott intenzitású érzelmi megnyilvánulásai indokolhatják közvetítő személy igénybe vételét.

A közös tervezés, felkészülés és megvalósítás ezen túlmenően fejleszti, illetve megerősíti a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó munkatársainkat, akik a folyamat közben fejleszthetik képességeiket, akik új nem formális oktatási technikákat sajátíthatnak el jövőbeni munkájukhoz, illetve olyan problémamegoldó módszerekre tehetnek szert, amelyeket a magánéletük során is alkalmazhatnak. Az integrált munkatársi csoportban alapvetően a tervezés és játékkészítés egy oda-visszaható folyamat, ami a csoport valamennyi tagját fejleszti akár szakmai, akár emberi szempontból.

III. Általános információk a nyomozójátékokról

A detektív játékok eredete

A detektív játékok történeti előzményeként egyrészt említhetjük a kincsvadászatos játékot, mely közismert és népszerű szórakoztató foglalkozás felnőttek, baráti társaságok, és gyerekek körében egyaránt. Másrészt alapvetően befolyásolják a nem formális a problémamegoldó feladatok is, melyek során speciális, bonyolult feladatokat, logikai feladványokat kell kisebb csoportokban megoldani kommunikáció és csapatmunka segítségével.

2007-ben újfajta játék jelent meg Japánban, az úgynevezett szabaduló szoba, melyet kijutós játékként is neveznek. Ez olyan fizikai aktivitást igénylő kalandjáték, amelyben a játékosok sorozatos feladványokat oldanak meg, rejtvények és logikai játékokat, különféle eszközöket alkalmaznak, szerkezeteket próbálnak kinyitni, és a játéknak ténylegesen része lehet egy zárt szobából való kijutás. Az alapváltozatban a játékosoknak meghatározott idő alatt kell teljesíteniük a küldetést. A szabaduló szobák a 2010-es években népszerűvé váltak Észak-Amerikában, Európában és Kelet-Ázsiában is.

A kijutós játékok megjelenése megkönnyítette a korábbi csapatépítő tréningek különböző területeken történő alkalmazását, így nem kizárólag a coaching, hanem a nem formális oktatás területén is. A kijutós játékokkal rokon nyomozós játéknak megvan az az előnye, hogy rendkívül sokféle formában alkalmazható. A Detectivity csapata többféle típusú foglalkozást fejlesztett ki, egyik speciális altípus az úgynevezett társadalmi nyomozójáték.

A Detectivity létrejötte:

A Detectivity olvasó táboros hagyományokra épül, melyek fókuszában sok esetben a társadalmi problémákra való játékos reflektálás áll. A keretjáték nagyfokú szabadságot biztosít azál-

tal, hogy elvont és szórakoztató szűrőn át közelíti meg a vizsgált kérdéseket.

A keretjátékok világához hűen a Detectivity célja, hogy kiszakítsa az embereket a hétköznapiakból, és szórakoztató programot teremtsen mind a történelmi, az oktatási, vagy a társadalmi témájú játékok esetében.

A Detectivity játékokai kategóriák szerint:

- Korcsoport: gyerekeknek szóló játékok, családoknak szóló játékok, felnőtteknek szóló játékok
- Helyszín: Szabaduló szobák, kitelepülős játékok, különböző helyszínekre írt játékok, tematikus városi sétás nyomozások
- Célorientált: szórakozás, oktatás, csapatépítés stb.
- Időtartam: 1-2 órától több naposig

A Detectivity játékokai mindig történetre épülnek. Bár a játékosok nem szerepjátékot játszanak, ők a foglalkozás főszereplői. Ahogy ők nyomoznak, úgy zajlik körülöttük a történet. A játékosok képzeletbeli világba kerülnek, ahol ki kell bogozniuk a történet szálait.

A Detectivity minden játékába interaktív elemeket épít bele, melyek egyik hatása, hogy a nyomozás csapatépítő jelleget ölt. A történetek megfejtéséhez logikusan kell gondolkodni. A csapatban különböző temperamentumú és beállítottságú játékosoknak is jut szerep (domináns, elemző, jó memóriával rendelkező stb.). A játék kezdetétől a végéig minden, amivel a játékosok találkoznak, a történet része. A kötöttebb kerettel rendelkező játékokban egyértelmű, hogy mikor kezdődik és mikor ér véget, mi a nyomozás tárgya, stb. Más jellegű játékoknál azonban elmosódhat a valóság és a fikció közötti határ. Sőt, bizonyos típusú játékok esetében a műfajok is elmosódnak, például amikor a nyomozás cirkuszi vagy színházi előadással keveredik.

- A szabaduló szobák: (gyerek, családos, felnőtt) a nyomozás viszonylag kötött keretek között zajlik, interaktív elemek, szerep-

lőkkel való interakció azonban itt is jellemző, a játékosok itt is egy történetbe csöppennek.

- Kitelepülő játékok: általában valamilyen valóságalappal bíró fikcióra épül. Bizonyos esetekben a helyszín szolgál a történet alapjául, máskor valamilyen történelmi esemény, illetve, igény szerint, maga a játékra jelentkező csoport.

Szabályok és keretek

A Játék elemeinek szabályrendszere:

Mind a társadalmi, mind az egyéb tematikájú nyomozós játék indulásakor fontos a szabályok tisztázása. Előfordulhat, hogy egyes szabályokkal a játékosok már az érkezésük előtt tisztában vannak, a játék közvetlen indításakor azonban mindenképpen javasolt az eligazításuk, a játékban való részvétel szabályzatának ismertetése.

Ennek eleme lehet az általunk meghatározott felelősségvállalási nyilatkozat megtétele, illetve a játékban való részvétel feltételeként szolgáló kölcsönös „szerződés” megkötése. A drámapedagógiában is használt úgynevezett „szerződés”, amit a játékosok és a játékvezető kötnek a foglalkozás előtt, sok esetben szóbeli egyetértésen alapuló megállapodás is lehet, ami a játékban való kölcsönös együttműködésről szól. A nyomozójáték izgalmát fokozza, ha ezek a szabályok a játék részeként jelennek meg, akár teljesen észrevétlen módon, a játékba építve. Magát a játékot sem javasolt játéknak nevezni a nyomozás során, hiszen ez a valóság-hű élmény rovására történne.

A nyomozás bevezetése különféle módszerek szerint történhet. Lehet megbízólevéllel kezdeni, de feltárhatja az ügyet a játékvezető karaktere is. Megjelenhet másik színész, vagy több színész is feltárhatja közösen az adott problémát. Maga a megbízólevél sem jelent feltétlenül borítékot: a megbízás kiderülhet online eszközök alkalmazásával, vagy akár projektoros kivetítéssel is (pl.: egy híradós adás részlete, egy titkos filmfelvétel lejátszása).

A legtöbb esetben a megbízásból derül az első nyom is. A nyomoknak minden esetben, mind látvány, mind tartalom tekintetében a történetbe illeszkedő játékelemeknek kell lenniük. Fontos, hogy a nyomokat mindig a történethez igazítsuk. Minden játék igényelhet teljesen új, különféle nyomokat, melyeknek mind illeszkedniük kell az adott kontextushoz annak érdekében, hogy teljesen szervesen épüljenek játék történetébe. A nyomokat javasolt több különböző fajta helyeken keresni – például kis résekben, zárt helyeken. A nyomok típus szerint többfélék lehetnek: asszociációs, logikai, ügyességi, készségfejlesztő, matematikai, műveltségi stb. Egy egyórás játékhoz hozzávetőlegesen 8-10 nyom szükséges.

Egy jól sikerült nyomozójáték katartikus élményt nyújt. Alapvető fontosságú, hogy a nyomozás legyen motiváló, segítsen kérdéseket felvetni, válaszokat keresni társadalmi kérdésekre vagy összetett problémákra.

A játék lezáró szakaszának fő funkciója az élmények megtárgyalása, a felgyülemlett feszültségek levezetés, mely optimális esetben egy közös gondolkodást jelent. Amennyiben sérülékeny csoportokkal zajlik a játék, mindenképp javasoljuk a résztvevőkkel való szabadabb ismerkedést is, esetleg rotációs rendszerben minden résztvevővel való pár perces kérdéskört.

Játékdinamika

Az alábbiakban pontokba szedve leírjuk, mi határozza meg a játék alapvető dinamikáját, a játék dinamika egy olyan komplex kérdéskör, ami a színházi előadásokhoz hasonlóan a ritmikát is jelenti. Emellett a dinamika részeként értelmezzünk dramaturgiai elemeket, de a szerkezet egyes alapvető pontjait is. Ilyen módon emeljük ki, hogy egészében, mitől lesz dinamikus a nyomozás.

színházi előadásszerű szerkezet, kezdetétől a végéig összefüggő dramaturgiai szükséges, előre tervezett módon.

eltérő ritmusú, fókuszú, jellegű modulok váltogatása, jó, ha a beszélgetős részek után aktív elemek következnek, tehát vannak

intenzívebb részek, és nyugodtabbak, amikor higgadtan lehet mérlegelni.

elemek kapcsolódása egymáshoz, jó, ha az egyes részek között szerves, akár több szálon futó kapcsolat van, és nem csak időbeni egymásutániség.

ráhangelődés a csoportra, ez minden játék titka, maga a játék menete nem a résztvevőktől függ, a színészek és a játékvezető munkája alakítja, mikor érdemes egy nyomozást lassítani, vagy gyorsítani, a segítő rávezetések oka, sokszor az is, hogy a játék ritmusából ne zökkenjenek ki a szereplők. Érdemes résen lenni, és még azelőtt cselekedni, mielőtt a játékosok elfáradnának, a legkisebb jelre is reagálni kell.

A játékosok bevonása, ösztönzése, ha a játékosok nem motiváltak a játék kezdetekor, a játékvezetőknek rendelkezésre kell, hogy álljanak különféle módszerek, amivel be tudják vonni a csoportot.

- **keretek, feladat legyen könnyen érthető, motiváló**, jó, ha a játék elején egyértelmű, hogy mi a célja a játéknak
- **legyen tétje**, ha a résztvevők nem érzik úgy, tétje van a nyomozásnak, kevésbé lesznek aktívak, motiváltak
- **ne túl nehéz, ne túl könnyű**, a modulok összeállításánál fontos figyelni arra, hogy azok ne legyenek nagyon könnyűek, mert így elmarad a sikerélmény, és elmehet a kedv a játéktól, de ne legyen túl nehéz sem, mert akkor az időkeret is felbomolhat, illetve kudarc esetén mind a résztvevők élménye, mind a játék megvalósíthatósága kapcsán problémák merülhetnek fel. A konfliktushelyzetek történések, fejlemények, fontos, hogy bevonják a résztvevőket, és saját döntésekre sarkallják. Mindeközben vigyázzunk, hogy a konfliktus ne fajuljon el. Ezért érdemes mérlegelni, hogy milyen szintű konfliktusokat indukál a játék, és ezeket hogyan tudjuk kezelni.
- **aktív szerepvállalás**, mivel a játék célja az, hogy az állampolgári aktivitásra motiváljon, fontos, hogy a játékos keretek között a résztvevők döntési helyzettel szembesüljenek, ami révén

valamilyen aktivitást kelljen kifejtteniük (pl.: megismert bűntény kommunikálása),és itt sikert tudjanak megélni.

- **többlet információk, amik félreértésre adhatnak okot**, ha vannak olyan információk, nyomok is, amik relevánsnak tűnnek, majd mégsem lesznek azok, az növelheti az izgalmat, ugyanakkor fontos, hogy ne váljon túl nehézé a játék.
- **játékvezetők további szerepe**, játékkísérők segíthetik a nyomozók munkáját annak érdekében, hogy ne térjenek teljesen vakvágányra, ne vesszenek össze egymással, vagy éppen ne találjanak túl hamar célba, ha éppen túl jók a megérzéseik. Nagyon fontos a felkészültségük, ismerjék a játék összes részletét, és legyenek felkészülve eltérő lehetséges helyzetek kezelésére.

Játékkörnyezet, eszközök

- **a játék valóságos megjelenése**, minél életszerűbb helyszíneken játszódik a játék, minél részletgazdagabbak a díszletek, nyomok, annál hitelesebb a nyomozás. Amennyiben erre nincsen lehetőségünk fontos, hogy legalább az eszközök, nyomok legyenek hitelesek, ha a helyszín, díszlet nem is tud az lenni.
- **más esetben ugyanígy használható** a képzelet is, fiataloknál a jelzésszerű eszközök, a direkt szegény-színházias módszer is működik, vagy az asszociációs technikák, ahol a tárgyak új értelmet nyerhetnek.
- **mivel a fiatalok általában szeretik a mobilkommunikációs és audiovizuális eszközöket** ezekkel is lehet élni (pl.: infó mobilon érkezik, videófilm, ők maguk használhatnak kamerát, GPS koordináta infók stb.)

Konkrét játék modul típusok

Forma:

- **interaktív színház** – amiben megjelenik a nyomozás
- **élőkönyvtár jellegű** - szereplők sztorijából indul

- **körforgós** – eltérő szereplőktől eltérő infókat gyűjtenek be (szereplők vagy helyszínek körforgása – esetleg állomások egymás után)
- **nyomról-nyomra haladás** – egyik nyom vezet a másikhoz.
- **egy helyszínen** – asztal körül szerepkártyákból kiderülő információk, viszonyok

Játékelemek:

- összerakós illetve szétszedős játékok
- logikai játékok
- cseles zárok, lakatok
- interjúk készítése szereplővel
- eltérő információk megosztása
- asszociációs feladványok
- közösen megoldható fizikai kihívás
- útvonal felismerést segítő eszközök, tárgyak
- online eszközök
- dokumentumelemzés

IV. Társadalmi nyomozójátékok

A társadalmi játékok során különösen hangsúlyos, milyen módon vonjuk be a sérülékeny csoportokat.

A játéktervezés:

A sérülékeny csoportok már a nyomozójáték tervezése során bevonhatók. A tervezés része, hogy minél több mindent megtudjunk az adott célcsoportról. Annál valódibb a sérülékeny csoport megismerése, minél személyesebb, a beszélgetések, ismerkedés során a sérülékeny célcsoport személyes történeteket oszt meg, amiket a játékba adaptálhatunk. Nagyon ösztönző a játékvezetők számára is részt venni ezeken az alkalmakon.

A tudás őrei:

A nyomozás során a sérülékeny csoport tagjai lehetnek a titkos információk hordozói is, azaz tőlük kell kideríteni dolgokat, saját maguk alakítanak szerepeket, akár saját életükből is merítve a témákat.

Akiknek segítünk:

Azzal, hogy valakinek segítünk, szívességet teszünk, könnyebben meg is kedveljük az illetőt. Ha ez kellemes élmény az még tovább mélyíti az érintett célcsoporttal való kapcsolatot.

A játékosokat motiválja, hogy információt is akarnak szerezni az érintettektől, így közben szívesebben is segítenek. Mindeközben vigyázzunk, hogy a sérülékenyek segítségére szoruló helyzetben való bemutatása ne erősítsen sztereotípiákat.

Építsünk az erősségekre:

Olyan tudás átadása, hogy nagyon jó vak jogászok, informatikusok, masszőrök, zenészek, zongorahangolók vannak, segíthet-

nek, hogy egy-egy komoly munkakörrel, vagy egyéni erősséget kiemelő példával pozitívumokra építsünk, hiszen téves kifejezetten elesettséget bemutatni. Minden szempontból segíthet a sérülékeny csoportok önállóságát jelezni, vagy önállóságához vezető lépéseit megtenni.

A megrendelő:

A nyomozásra való felkérést egy sérülékeny csoporttagtól is kaphatják a résztvevők. A megrendelés miatt indokolt a jó kapcsolat kialakítása, a másik tisztelete, tájékoztatás, esetleges megbeszélések.

Jellemző élethelyzetek:

Ha megismertük a célcsoportot, akkor velük együtt izgalmas számukra is életszerű, egyedi helyzeteket, szituációkat teremteni, amikbe interaktív módon kapcsolhatóak be a játékosok. Érdemes új megvilágításba helyezni, vagy átalakítani a sztereotípiákat. Hogy jobban belelássunk, hogy is működnek ezek a helyzetek valójában.

Meghatározó témák:

Amennyiben a játékhoz valamilyen olyan probléma, téma kapcsolódik, ami fontos az adott csoport társadalmi helyzete kapcsán (pl.: meleg örökbe fogadás, romák munkanélkülisége stb.) információt is átadhatunk, szemléletet formálhatunk, növelhetjük a témával kapcsolatos tudatosságot. Amennyiben a játék témái, problémái párhuzamba hozhatóak a valós témákkal, problémákkal, ezek értelmezésére érdemben is hathat a játék.

A társadalmi nyomozójátékok szerkezete nem kell, hogy különbözzön más típusú nyomozójátékoktól, de mindenképp jó, ha megjelenik benne néhány olyan elem, mint a kis csoportos beszélgetések, közös döntéshozatal, közösen megoldható feladatok, a játékosok eltérő készségeire építés, tehát vegyítése az improvizációs, asszociációs, logikai, műveltségi, vagy kézügyességre, fizikai erősségekre építő feladatoknak. A játékosok kaphatnak különböző feladatköröket, szerepeket, de mindenképp fontos, hogy

saját bőrön tapasztalt helyzeteket éljenek át, hiszen amennyiben a résztvevők maguk is tapasztalhatnak bizonyos nehézségeket (pl.: elnyomás, diszkrimináció, szegénység stb.) akkor sokkal jobban átélik ezeket, mintha csak elméletben hallanának róluk. A saját élmény pedig meghatározó lehet későbbi magatartásukra vonatkozóan.

Milyen típusokra bontjuk a társadalmi nyomozójátékokat?

A társadalmi szemléletformálást meghatározhatja a bevont sérülékeny csoportok száma, különféle típusai, a helyszín, ami lehet történelmi közeg, városi tér, ami adott sérülékeny csoportokhoz kapcsolódik, vagy kapcsolódott az adott korban, amikor a játék játszódik. Különféle társadalmi és szociális kérdéseket felvető témák is érzékenyíthetnek, de kifejezetten fontos, hogy a játék alapvetően az érintettek együttműködésével, tudásával, tapasztalatával jöjjön létre, hogy bármilyen típusú hamisítást, látszatok kialakítását, vagy túl általánosításokat elkerüljünk. Hiszen a társadalmi nyomozás alapvetően is érzékeny téma, amivel óvatosan kell bánnunk, sokszor le kell ellenőriznünk egy- egy játék ötletet, hogy biztosak legyünk benne, hogy nem újabb skatulyákat teremtünk, hanem lebontjuk azokat.

V. Alkalmazott módszerek, eszközök, modulok

Drámapedagógia alkalmazása nyomozójátékok során

A nyomozójátékok tulajdonképpen szakértői játékként hivatalosan drámajátékoknak is tekinthetők, amennyiben van egy csapat nyomozó, akiknek az a szakértői feladatuk, hogy kiderítsenek egy rejtélyt. Ilyen módon valóban érdemes is alkalmazni a drámajátékok szerkezetét, miközben ötvözhetjük is azt más módszerekkel a korábban említettek szerint, azaz az interaktív színháztól a nyilvános vitákon át, a filmes trükkök, cirkuszpedagógia elemek, vagy cirkuszi trükkök mind felbukkanhatnak egy-egy komplex nyomozójátékban.

A drámajátékok tervezésekor szokásos modellek szerint az alábbiakra érdemes odafigyelni nyomozójáték tervezésekor:

A játék célcsoportja: a korosztály ismerete, társadalmi helyzet, ha tudható, és szükséges, vagy marginális csoportok esetén külön háttérmunkát végezni a célcsoportról is

fókusz kérdés: olyan főbb kérdések, amelyekre választ kívánunk találni a játék során. A kérdések, tanító, nevelő szándékúak, érzékenyítőek lehetnek, soha nem valamilyen eldöntendő kérdés, hanem egy probléma körüljárása. A probléma legyen az adott célcsoport számára releváns.

szabályzat: a már említett szabályzat része a játékra való felhívásnak. Részletezzük, hogyan kell nyomozni, mire kell odafigyelni egy nyomozás során, megállapodunk a közös szabályok betartásában, és megszületik a döntés, hogy vállaljuk közösen az ügy kiderítését. Mindezt természetesen minél jobb a kontextusba ékelni. Ha a játék során valamilyen okból kihagyjuk, akkor előzetes írásos megállapodásban valamilyen módon meg kell jelenjen a két fél együttes szándéka a közös játékra.

Időtartam: Gondoljuk át előzetesen a korcsoport, hely szerint. Nyomozójáték lehet speciális helyeken, erdőben, szabadtéren, kastélyban stb. Ezek alapján tarthat 1 órától napokig is.

Téma: Az adott korcsoport számára legyen vonzó, a díszlet, kellékek, látvány, színészek segítik a kidolgozást

Bemelegítő játékok: a nyomozás elején tarthatunk bemutatkozó kört drámajátékos módon, ez jó, ha már a történetbe épül. Használhatunk hozzá gombolyagot, ami szövevényes nyomozást idéz, labdát és az ügyességi játék lehet nyomozói próbatétel, asszociációs technikákat és a memória ellenőrzése lehet már feladat, stb.

Ráhangelődés: Lehet segíteni a játékosokat, már azzal is ráhangelődni a témára, hogy felidézük, nyomoztak e valaha, akár kiskorukban a télapó, vagy húsvéti nyuszi után, elrejtettek valamit egy széder estén, stb. esetleg, csak anya táskájában kotorásztak, vagy egy elveszett radírt kerestek. A különféle történetek megfogalmazása a kicsiket kifejezetten oldja, a felnőttek esetén a humor segíti az oldást, ami néhány régi történet kapcsán alapból előjöhet. Illetve az is segít, ha csak megszólalnak, egy-egy mondatot mondva arról, hogy mikre is fognak figyelni, ha közösen akarnak nyomozni. A ráhangelődés lehet a témáról való szaktudás gyűjtése is. Ez lehet szóban, rajzosan, internet használatával, bármilyen a játékhoz kapcsolódó módon.

Empatikus játékok, bizalomjátékok: A nyomozás elején jó beépíteni olyan elemeket, amelyek segítik az egymásra való odafigyelést, a történet részeként ebben sokszor segít, ha a nyomozóknak akár próbákat is ki kell állniuk, hogy alkalmasak-e a feladatra, ehhez párban, vagy kiscsoportban dolgozva különféle érzékszerveket is bevethetünk, úgy, mint becsukott szemes játékok, szaglás, erősségi feladatok, ügyességi feladatok. Nagyon jó, ha az adott feladatok során valami személyeset is elő tudnak hozni a játékosok, tehát, ha például szerepbe helyezük őket, vagy reflektálniuk kell egy helyzetre, akkor kifejezhetik az érzéseiket, hozzáállásukat.

Szabály játékok, körjátékok, élőképek, fórum színházi elemek, szereplők kihangosítása, külső elemek- deus ex machina, hírt hozók megjelenése, mind tovább gördíthetik az ügyet.

Szerepjátékok: Kaphatnak szerepeket a játékosok, kellékekkel, eszközökkel, de lehetséges az is, hogy egy-egy helyzetet, karaktert, gyanúsított kört kell megtestesíteniük. Így többet megtudhatnak a szereplőről, vagy az általa használt eszközökről. A szerepbe helyezéshez lehet ötvözve asszociációs játékokat, ügyességi feladatokat vagy mászt is kapcsolni.

Külső szereplők érkezése: Mindig nagyon izgalmas egy nem várt szereplő érkezése. Ha erre nagyon nincs mód, akkor bizonyos karaktereket a játékvezető is megtestesíthet, eljátszhatja, milyen volt az illető, amikor találkozott vele. A társadalmi nyomozójátékoknál pedig sérülékeny csoportok saját személyes sors-történeteik mellett bekapcsolhatnak egyéb sztorikat, a valóság és fikció keveredése kifejezetten elgondolkodtató lehet ezeknél a játékoknál.

Probléma, konfliktus: A megoldandó ügy a nyomozójátékoknál alpból egy probléma, vagy lehet a konfliktus forrása. Itt azonban olyan is lehetséges, hogy csak sejtjük, hogy történt valami, de pontosan azt sem tudjuk, hogy mi is történt, hiszen arra is rá kell jönnünk. Ilyenkor a teljes történetet kell felderíteni, ami számos további problémát, elgondolkodtató ügyet, konfliktusos helyzetet rejthet magában, ahogyan egy-egy színpadi darab, úgy építkezhet. Szerkezetében mindez az arisztotelészi Esztétika szerinti alap dráma felépítés szerint haladhat legtöbb esetben. Maga a katarzis a játékosok öröme, a sikeres megoldás esetén.

Fordulat: Akárhogyan is alakul egy nyomozójáték, akárcsak egy jó színházban, vagy film esetében, attól lesz igazán izgalmas, ha váratlan fordulatot rejt, kiderül valami, amire nem is számítottunk, netalán egészen új értelmezések, vagy ránk váró döntéshelyzetek is felbukkannak ahhoz képest, amit korábban észleltünk.

Csavar: A fordulat és a csavar jó esetben együtt járnak. Azaz nem csupán egy váratlan meglepetés ér minket, egy összetettebb történet bontakozik ki előttünk, mint amire számítottunk, hanem egészen átértelmezhetjük az addigiakat egy-egy többlet információ után. Egy valamire kell figyelni, hogy a csavar logikusan fakadjon azért a történetből.

Megoldás: A végső megoldás egy jó játék esetén mindenképp felfokozott érzelmi állapotot teremt amiben a játékvezetőnek segíteni kell a játékosokat. A sikerélmény nagyon jó csapat élmény, amit érdemes használni, lehet közös tapssal is segíteni, vagy valamilyen rítussal zárni. De ne feledjük, hogy a megoldás közelében, főleg váratlan fordulatok esetén kisebb gyermekek az ismeretlent ijesztő elemként is megélik.

Levezetés: A valóság és a játék képes keveredni, felfokozott lelki állapotban, amit intenzív interaktív nyomozójátékos helyzetek ki tudnak váltani, a játékosok élhetik meg mindezt szinte valóságként is, és fontos figyelmet fordítanunk azokra, akik valóban nem tudják mi a játék és mi a valóság. Kisebbség esetében, akár végig is lehet beszélni, mi volt valóság és mi játék, ugyanis nagyon eltérő válaszokkal szembesülhetünk. Jót tesz a gyerekeknek ezt átbeszélni, ha van rá igény, akár részletesen is. Egyes effektek, hatások még felnőtteket is átlendíthetnek a valóság, nem valóság kérdéskörébe. Érdemes ezekről is beszélni, a játékkal kapcsolatos egyéb érzelmek, érzések, csoportdinamika mellett.

Mindezen elemek a drámajáték és interaktív színház határterületére helyezik a nyomozójátékos történeteket.

Cirkuszpedagógia alkalmazása nyomozójátékok során

Egy-egy komplex nyomozójátékban főként a drámajátékos, illetve drámái szerkezetre épülő modelleket, nem csupán színesítheti a cirkuszpedagógia eszköztára, hanem alapvető játék elemként is szolgálhat. A cirkuszi játékok rendeltetésük szerint alkalmasak rá, hogy különféle fizikai felépítésű emberek elmélyedjenek fizikai kihívásokat igénylő feladatokban. A feladatok nehézsége vagy összetettsége egyrészt alkalmassá teszi őket arra, hogy különféle képességeket kibontakoztassanak a résztvevők, másrészt hasonlóképpen nehéz feladatok, vagy érdekes ügyességi játékok, feladványok sikerélményt jelenthetnek olyanoknak is, akiknek saját fizikalitásukkal amúgy problémájuk, nehézségük van, vagy valamilyen mozgásos részképesség sérüléssel élnek.

Az alap cirkuszi játékos zsonglőr eszközök egyszerre képesek több mindent is fejleszteni: koncentrációs készséget, koordiná-

ciót, egyensúlyérzéklet, ritmusérzéklet, meditációt és elmélyülést idéznek elő, a két agyfélteke összehangolását segítik. Egyes eszközök izolációs technikákat is fejlesztenek. Alap cirkuszi játékok: lebegőpálca, virág vagy ördögbot, diabóló, hulahoop, izolációs hoop, zsonglőrtányér, meteorok, zsonglőrlabdák, buzogányok, kendők. Cirkuszi oktatói játékokban magasabb szint a levegőakrobatika beépítése, különös kalandparkos, akadálypályás varázslatos világokban, természeti környezetben ez azonban nagy hatással lehet szinte bármilyen korú résztvevőre.

Az akrobatika, egyensúlyjátékok, erősségi ügyességi feladatok, súlypont áthelyezéssel technikák mind olyan elemek, amelyek a cirkusz eszköztárából átvehetőek, szokatlanok és együttes csapatmunkát igényelhetnek így egy-egy nyomozójátékban szép kihívást és egymásra figyelést jelenthetnek a résztvevőknek. A kúszós, mászós jelenetektől sem kell megijedni felnőttek esetében sem, nem mindenki kell vállalkozzon az extrémításra, azonban, ha egy-egy játékos felvállal egy különleges tettet a csoport érdekében, az nagy hatással lehet mind őrá, mind a csoport tagjaira és komoly játékelményt jelent. Kifejezetten érdekes olyan különleges elemek használata is, mint a tűz, vagy a jég, melyet azonban csak kellő szakértelemmel és odafigyeléssel kezeljünk. Nyomokat vízbe, jégbe, extrém magasságokba rejteni vagy speciális eszközökkel megszerezni szintén egyedi kihívás.

A cirkuszpedagógia szabályjátékai, mozgásos, ügyességi játékok, feladatok, ugyanúgy, mint a cirkuszi eszközök is, ajánlott, hogy kontextusba épülve jelenjenek meg. Ehhez kisebb gyerekek és kamaszok esetén varázslatos világok, mesebeli lények, mágikus világok, fantázia birodalmak esetén rengeteg lehetőség van. Lehetnek mágikus eszközök, valamilyen külső szereplő kellékei is vagy mesebeli állatok tárgyai, amelyek valamilyen történet, szín, vagy tulajdonság alapján kapcsolódnak gazdájukhoz, lehetnek elvarázsolt tárgyak, vagy éppenséggel a segítségükkel lehet varázsolni, vagy harcot folytatni. Nagyon jól tesz ilyen intenzív mozgás bevitelét kicsik és kamaszok esetében, ahol nagy energiák tudnak így felszabadulni, sokkal hosszabb játékidőket lehet teremteni, mert az eszközökkel gyakorlás egy a játékba ékelt szabad játék lehetőségét is megteremti.

A bűvészet külön hatásfokozó elem, szintén szakértelmet igényel, kisebb trükkök azonban könnyedén elsajátíthatóak egy kis magabiztossággal és gyakorlással. Azonban fontos, hogy a nyomozójátékban bűvész nem létezik, csak varázsló, varázslat, a trükköket pedig itt is vétek lenne leleplezni, a titkok csak növelik a rejtélyt és segítenek karaktert formálni.

Élő könyvtár módszer:

Az első élő könyvtárat (dán Menneske Biblioteket) Dániában rendezték 2000-ben a Roskilde Fesztiválon. Az eredeti ötletet egy dán ifjúsági civil szervezet fejlesztette ki az általuk felajánlott tevékenységek részeként „Állítsa le az erőszakot” (Foreningen Stop Volden) néven indították el a programot a fesztiválózók számára.

A Living Library 2003-ban az Európa Tanács programjának részévé vált, ennek háttérében az a felismerés állt, hogy az emberi jogokat önmagukban jogi szövegekkel nem lehet megvédeni.

Az Élő Könyvtár olyan eszköz, amelynek célja az előítéletek és a diszkrimináció elleni fellépés. Úgy működik, mint egy rendes értelemben vett könyvtár: a látogatók a rendelkezésre álló címeket böngészik a katalógusban, kiválasztják a kívánt könyvet, amit olvasni, kölcsönözni szeretnének, majd az olvasás után visszajuttatják a könyvet a könyvtárba. Az egyetlen különbség az, hogy az Élő könyvtárban, a könyvek emberek, és az olvasás beszélgetésből áll.

Az élő könyvtár módszerét a karakterek formázásával tudjuk megvalósítani, ahol az élő könyvtár szereplői saját történeteikkel vesznek részt, amelyeket megosztanak a játékosokkal. A játékosok feltehetnek kérdéseket és ezáltal a beszélgetőpartner egyrészt nyomokat szolgáltat, másrészt pedig bevonja a résztvevőket a különleges történetek elmesélése által. A társadalmi detektív játék módszerének ötlete során a sérülékeny csoportokkal való munkát, amennyire csak lehetséges előtérbe helyezzük. Ilyen módon a szociálisan vagy egyéb módon hátrányos helyzetű csoportok megosztják a valós vagy ahhoz hasonló élményeken alapuló történeteket a nyomozás során. Ez nagymértékben személyes élmény. Az egész játék alatt a különböző könyvek „megnyitásával”, feltárásával, megértésével bontakozik ki maga a játék.

Színházi előadásból kiinduló nyomozás:

Egy valódi színházba szervezett nyomozós játéknak valóban nagyszerű hatása lehet, de valójában erre a célra bármilyen más hely is használható: bármilyen helyiség, hajó, kastély, erdő, vagy szabadtér, ahol a szereplők érkehetnek akár lóháton, vagy egyik játékunkban példának okáért kompon látják meg a múlt századi jelmezben érkező hőst. Különböző eszközöket használunk, melyek a képzőművészet határaival játszanak, de játékainkban gyakran megjelennek más művészeti elemek is. A kiinduló ötlet az előadáshoz való hasonlóság, azaz egy erős antré, ami megragadja a közönséget, majd esetleg kissé később kiderül, hogy valójában mindez egy rejtett történetet tár fel. A közönségnek egymással együttműködve kell megoldania a történetet. Külön izgalmat hoz, ha közben rájönnek, hogy a rejtett történet sokkal fontosabb, mint a bevezető jelenet, és, ahhoz, hogy az ügyet felfejtsék társadalmi kérdésekben is állást kell foglalniuk, hogy kollektív módon dolgozhassák ki a megoldást.

Egy másik forgatókönyv esetén a konfliktus megjelenhet a szereplők között, és ezáltal bontakozhat ki az ügy, például a szereplők maguk leállítják az előadást, és felkérlik a közönséget, hogy vegyenek részt. A történet további folytatása a közönség reakciótól függ.

A forgatókönyv variációja lehet olyan játék is, hogy nem egy színházi eseményre érkezünk, hanem műszaki prezentációra vagy kiállítás megnyitóra, ahol egy ideig úgy tűnik, mintha valós eseményen vennénk részt, majd egy váratlan fordulat következtében kiderül, hogy egy ügybe cseppentünk. Példának okáért valaki talál egy holttestet, a közönség bezáródik, vagy az esemény főszereplője titokzatosan eltűnik. A résztvevőknek itt is együttesen kell folytatniuk a nyomozást. A játékvezetők figyelemmel kísérik a helyzetet, miközben fontos meggyőződniük arról, hogy a játékot nem hiszik a szereplők teljesen valóságnak és ennek következtében nem eshetnek pánikba.

Színház/cirkusz-művészettel határos területek

Bár maga a nyomozás nem feltétlenül színházi környezetben jelenik meg, maga a történet mégis épülhet színházi csoport köré.

Elképzelhető azonban még enélkül is green boxos filmes effektek használata, film trükkökkel kombinált online eszközök alkalmazása, mintha csak egy cseppennénk. Maga a cirkusz számtalan váratlan effektet filmjelenetbe tud hordozni, ilyen például a tűz használata, vagy légi jelenetek beépítése a nyomozásba. Ezek az elemek nem csupán vizuális stimuláló hatást érnek el, hanem építik is a történetet. A dramaturgia annál jobban hat, minél inkább bevonjuk a játékosokat a történet folyamába. Természetesen ez a technika mindenképp próbafolyamatot igényel, még ha esetleg félig improvizált részek is vannak. Ha nem szeretnénk, hogy a játékosok személyes segítséget kapjanak, a játék kerete során meghatározhatunk külső segítőket is, akik az egész nyomozást figyelemmel kísérik, és szükség esetén tudnak segíteni. Telefonos segítség esetén azonban fordítsunk figyelmet arra, hogy a vonal végén levő karakter, aki lehet egy ügyvéd, tanácsadó, stb. minden alapvető információval el legyen látva, ami szükséges lehet a játékosok számára.

Rotációs módszer:

Ez a technika a közismert gyerekjátékokhoz hasonló. A gyerekek kisebb csoportokban dolgoznak, a kerettörténet szerint minden csoport más játékvezetőhöz tartozik, vagy a csoporton belül irányítottan a tematikába illeszkedő feladatokat old meg, amivel előre görgeti az ügyet. A rotáció mindig egyszerre zajlik, azonos időben és mindenképp játékvezető, moderátor irányítja. A nyomozás végére a résztvevők minden feladatot megoldanak és minden számukra kijelölt csoportba eljutnak. A rotációs nyomozójátékos technika rövidebb sétálós nyomozások során is lehetséges, amennyiben az idő és a séta menet nagyon pontosan meghatározott. A feladat szokásunkhoz híven mindig csak kísérrője a történetnek, alapvető része, mely az ügy felgöngyölítését szolgálja, és ahhoz szervesen kapcsolódik.

Nyomról nyomra:

Szinte mindenféle detektív játék ezen a modellen alapszik, vagy részben ezt a modellt használja.

A nyomról nyomra haladás azt jelenti, hogy az egyes feladatok megoldása egyiktől a másikig vezet. A válasz keresése közben

a kérdés újabb kérdéseket vet fel. A teljes probléma megoldása egy al-problémákkal tűzdelt sorozat megoldását jelenti. Más szavakkal, a nyomról-nyomra játék alapvetően lineáris narratívát nyújt.

Az arányosan beosztott időre, mint a dramaturgia alapjára kell figyelni.

Természetesen a korábban részletezett egyéb elemek is felhasználhatók az interaktív tényezők fokozására, például színészek, filmek, online kommunikáció megjelenése.

Fontos továbbá, hogy egy játékban különféle nyomokat használjunk: logikai alapú nyomok, asszociatív gondolkodásra épülő nyomok, kreatív képességekre épülő eszközök. A nyomok építhetnek általános ismeretekre vagy kulturális háttér-ismeretekre – az oktatási tartalom beépítésének egy-egy játékon belül ez direkt módja lehet. Míg egyes nyomokat egyetlen feladat során is megoldhatunk, más nyomokhoz a sorozatos feladatok megoldását célszerűbb használni.

A résztvevő csoportok nyomokat hagyhatnak a többi csoport számára is a nyomozás során, amelyek lehetséges részét képezik valamilyen jövőbeli feladatnak.

Állomásról állomásra:

Az állomások szerinti játék szintén ismert technika, mikor is egyik állomástól a másikig haladunk, az állomások közt pedig sétálni kell, esetleg kirándulni. Az állomásokat fenntarthatják színészek, akik közben a résztvevőkkel interaktív jeleneteket alkotnak. Ezt akár úgyis elképzelhetjük, mintha egy könyvet jelenítenénk meg, melynek az egymást követő fejezetei közt haladunk.

VI. Tervezés, előkészítés, megvalósítás és utánkövetés

Tervezés

Társadalmi nyomozó játékok tervezésekor az alábbiakat mindenképp figyelembe kell venni:

- Az ismeret közvetítési projekt célcsoportját (Milyen jellemző hozzáállással bírnak? Milyen üzenetet szeretnének közvetíteni? stb.)
- Amennyiben tudható: a célcsoport viszonyát az aktuális kérdéskörhöz (hátrányos helyzetű csoporthoz)
- A célcsoport erősségeit és preferenciáit
- A foglalkozás középpontjában álló hátrányos helyzetű csoportot
- A rendelkezésre álló szakterületeket, humán- és anyagi erőforrásokat, kapcsolati tőkét
- A létrehozni kívánt játéktípust (formai és stratégiai kérdések, helyszín(ek), résztvevők és munkatársak létszáma, karakterek/játékvezetők)

Miután ezeket a kérdéseket tisztáztuk, érdemes bevonunk a munkacsoportunk többi tagját is. És megosztjuk kérdéseinket a sérülékeny csoportok tagjaival. Ahogy korábban említésre került, talán a legfontosabb személyi kérdés az ábrázolni kívánt hátrányos helyzetű csoportot érinti. Természetesen a legjobb megoldás, ha a hitelesség érdekében az aktuális hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyeket is bevonunk a projektbe, és a hátrányos helyzetű csoportokat képviselő karaktereket ők maguk „játsszák el”, ily módon nem csak a megvalósításban, hanem a tervezésben és előkészítésben is részt vállalva. Ezzel nem csak azt érjük el, hogy a produkciónk hiteles lesz, hanem egy-

szersmind olyan munkatársakkal gazdagítjuk a csapatunkat, akik az adott csoport körülményeivel, problémáival, erősségeivel kapcsolatban hasznos javaslatok tehetnek. Továbbá gyorsan észreveszik, ha a játék narratívájába valamilyen helytelen, nem realisztikus, vagy előítéletesen alapuló elem kerül. Más szóval a hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek bevonásával garantálhatjuk, hogy nem beszélünk a csoport helyett, hanem egyenlő felekként hallathatják a hangjukat. Mindazonáltal meg kell bizonyosodnunk, hogy a tervezésbe bevont kiválasztott hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyek pozitív hozzáállással bírnak, ki vannak békülve saját identitásukkal, és fel vannak készülve a résztvevők esetlegesen provokatív kérdéseire és megjegyzéseire.

A hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó játéktervezők, lehetnek alapvetően más területeken segítő szakemberek is, de amennyiben ez nem áll fenn, érdemes bevonni nem formális oktatási szakembert, játékvezető szakértőt, és a játékban érinteni kívánt egyéb területek szakértőit (pl.: történelmi témájú játék esetén történészt) is.

A tervezési szakaszban fordítsunk különös figyelmet az alábbi szempontokra a sérülékeny csoportok bevonása kapcsán:

- A hátrányos helyzetű csoportot képviselő karakterek, akiket eljátszanak a résztvevők, fontos, hogy sokfélék legyenek, szerethetőek, de ne túlzottan tökéletes jelleműek. A meglévő sztereotípiákat és az egyéni sajátosságokat is fel kell tárni egy karakterépítés során. A karakterek kialakítása során fontos, hogy legyenek olyan jellemzői, amik az adott csoport tagjainak jelentős részére igazak (például szegregált iskolába járó roma fiatal), és olyanok is, amelyek az adott egyénre jellemzőek (a polgármester lányával jár).
- A résztvevőknek legyen lehetőségük megbeszéléseket tartani, illetve legyen egy záró beszélgetés, amelyben a hátrányos helyzetű csoport képviselői is részt vesznek, és amely során nem csak a nyomozásról esik szó, hanem a karakterek által elmesélt történetekről, a szóban forgó csoportot sújtó körülményekről és kihívásokról, valamint erősségeikről is!

- A játék során a résztvevőknek legyen sikerélményük, érezzék át a közösségben való aktív részvétel fontosságát, és tapasztalják meg a sokoldalú csoportok értékét!

A játék kerettörténetének felvázolása mellett fontos, hogy az egyes karakterek számára elegendő, sőt, a játék szempontjából feltétlenül szükséges mennyiséget meghaladó mennyiségű háttér-információt gyártsunk. Ha például a játék egy képzelt városban játszódik, annak lakói nyilván rengeteg mindent tudnak arról a városról és a benne lakó szomszédjaikról. A résztvevők ugyanis bármilyen kérdést feltehetnek a karaktereknek, nem csak olyat, ami a játékkal kapcsolatos, és aláaknázza hitelességüket, valamint a narratíva zökkenőmentességét is, ha ők ezekre nem tudnak felelni.

A játékvezetők és karakterek felkészítése

Minden olyan munkatársnak, aki a foglalkozás lebonyolításában is részt vesz, fel kell készülnie arra, hogy mi minden történhet meg élesben a résztvevőkkel való találkozás során. Nem csak arra kell felkészülniük tehát, hogy megtanulják a szövegüket és eljátsszák szerepüket, hanem arra is, hogyan kezelhetik az esetlegesen kialakuló problémás helyzeteket. Például azt, ha:

- a résztvevők nem találnak egy nyomot, nem jutnak el egy következtetésig, ami segítené a nyomozásban való további előrehaladást;
- a résztvevők túl korán közel kerülnek a megoldáshoz;
- a résztvevők között belső konfliktus alakul ki valamely vélemény, döntést, cselekvést, stb. illetően;
- a résztvevők konfliktusba kerülnek egy karakterrel vagy játékvezetővel (esetlegesen a szóban forgó hátrányos helyzetű csoportra irányuló gyűlölet beszédet használnak);
- a résztvevők nem a karaktereket szólítják meg, hanem az azokat alakító személyeket;
- egyes résztvevőknek negatív a hozzáállása, unatkoznak, stb.;

- egy nyom elvész, valamely technikai eszköz nem megfelelően működik;
- a résztvevők megszegik a játékszabályokat (pl.: agresszívan viselkednek; elhagyják a csoportjukat; olyan tárgyakhoz nyúlnak, amikhez nem szabadna).

A felkészülés során érdemes megtárgyalni az összes érintett munkatárssal, hogyan lehet kezelni az ilyen helyzeteket. A csapat az egyes modulok és feladatok tesztelése közben lehetséges jeleneteket improvizálva is készülhet az ilyen jellegű esetekre. Ha munkatársaink már a felkészülés alatt szembesülnek kényes helyzetekkel, sokkal hatékonyabban lesznek képesek reagálni rájuk, ha valóban előfordulnak egy tényleges játék során. Ellenkező esetben pedig megnyugodva tapasztalhatják, hogy a valóságban nem is olyan elvetemültek a résztvevők, mint akikkel készültek szembeszállni. Érdemes bevonni egy tapasztalt moderátort, aki tanácsot adhat abban, hogyan lehet provokatív viselkedésre reagálni, a megingott lélekjelenléte visszanyerni, kérdéseket elhárítani, és hogy hogyan segíthetnek az egyes karakterek, munkatársak egymásnak.

Filmes eszközök

Filmes anyagok kapcsán is arra ügyeljünk, hogy a felvétel formailag és tartalmilag kapcsolódjon a játékhoz. Ha például a helyszín egy lakás, elhelyezhetünk egy bekapcsolva felejtett televíziót. Ha egy közintézmény, alkalmazhatunk egy ismétlődő videó-tájékoztatót. A Zóna című játékban a szegregációs negyed látogatóinak címzett „promóciós” filmet vetítettünk. Mivel az ilyen nyilvános köztéri promóciós videó formailag felismerhető az emberek számára, a megoldás a játék kontextusán belül hihetőnek tűnt, és így hatékony eszköznek bizonyult nem csak azért, mert olyan információt közvetített, amely szükséges volt a játékhoz, de azért is, mert jellegzetes képét adta a hátrányos helyzetű csoportok ellen uszító médiatartalmaknak. Az efféle sztereotip képek jellegzetes narratívák szerinti ábrázolása kiválóan alkalmas arra, hogy azok, akik maguk is hasonló nézeteket vallanak felvállalják ezen nézeteiket, és így lehetővé váljon az ezzel kapcsolatos párbeszéd. Ha az előítéletes résztvevők nem érzik úgy, hogy szabadon felvállal-

hatják előítéletes nézeteiket, és azok így rejtve maradnak, nem lehet szembeszállni a hozzáállásbeli problémával.

A csoport kisebb csoportokra osztása

Kulcsfontosságú az a mozzanat, amellyel a teljes csoportot kisebb csapatokra bontjuk. Célszerű ezt az átmenetet a játékba beépített valamely körülménnyel vagy eseménnyel elindítani ahelyett, hogy egyszerűen utasítanánk a csoportot, hogy kisebb csoportokba rendeződjenek. A Zóna című játékban például a nyomozóknak/látogatóknak azért kellett kisebb csapatokra válniuk, hogy a rendelkezésre álló idő alatt több szükséges helyszínt végiglátogathassanak. A különböző terekbe eljutva az egyes csapatok egy fénykép egy-egy darabját találták meg (amely egy bizonyos hátrányos helyzetű csoporthoz kapcsolódó képet ábrázolt), majd a csapatok együttesen értelmezték az összegyűjtött darabokat. A közös munka során ki kellett találniuk, hogy milyen hátrányos helyzetű csoportra következethetnek a képből, és így még a következő feladat előtt megkezdődött az adott csoporttal kapcsolatos beszélgetés.

Elnyomás, hátrányos helyzet, vagy egyéb körülmény hatásán keresztül történő ismeretkövetítés

A játék tervezési szakaszában az egyik legnagyobb figyelmet igénylő kérdés az, hogy hogyan kerüljenek olyan helyzetbe a résztvevők, amely kívül esik a komfort zónájukon anélkül, hogy felháborodjanak vagy elzárkózzanak a játéktól.

A Zóna című játékban a résztvevőknek át kellett haladniuk egy állomáson, ahol két ór véletlenszerű kérdéseket tett fel nekik a különböző dolgokkal kapcsolatos szokásaikról, véleményeikről és tapasztalataikról. Az szigorú modorú őrök elállták a játékosok útját, és megakadályozták a továbbhaladásukat, ha nem adtak megfelelően komoly választ. A kérdések közül némelyik személyes jellegű, némelyik politikai színezetű volt. Bár a szigorú őrök és szokatlan kérdéseik kissé humoros hatást keltenek, és ez kizárta bármiféle veszélyérzet kialakulását, a résztvevők mégis érzékelték a hivatalos személyek tekintélyének abszurditását, amely személyes vagy politikai jellegű kérdések megválaszolásá-

ra készíteti az embert. Ily módon bepillantást nyertek egy elnyomó rezsim világának borzalmaiba.

Kapu feladatok

Az olyan nyomozó játékok számára, amelyek több helyszínt vagy állomást érintenek, praktikus játékelemről van szó, amelyet azért nevezünk így, mert valóban valahova való bejutásról szól. A játékosok, például csak fehér bottal a sötétben közlekedve érhetik el egy gyengén látó személy lakhelyét. Egy efféle szokatlan helyzet együttműködést és egymásra való odafigyelést igényel, így ezeket a készségeket fejleszti, és egyúttal a hátrányos helyzetű csoport élményvilágába is egyfajta betekintést nyújthat. Egy másik esetben a játékosok egy meleg karakter lakhelyéhez érve arcokat ábrázoló képeket látnak, mellettük LGBT személyekről megfogalmazott állításokkal, valamint egy tükröt, mellette kérdőjellel. Ez a modul egyrészt logikai elemet is tartalmaz, hiszen a játékosoknak rá kell jönniük, hogy csak az által juthatnak tovább, ha véleményt mondanak LGBT személyekről, másrészt ösztönzi maguknak a véleményeknek a megfogalmazását, mely a nyitott hozzáállás megalapozásával járulhat hozzá a téma későbbi tárgyalásához.

Hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karakterek kikérdezése

Az ismeretközvetítő nyomozó játékok egyik legfőbb eszköze a résztvevők találkozási hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyekkel, akik a saját hátrányos helyzetű csoportjukhoz tartozó karaktert személyesítik meg. Bár azt feltétlenül jelezni kell, hogy a személyek csak szerepet játszanak, mégis érdemes kiemelni néhány hasonlóságot a karakter és a valós személy között. A játék által megteremtett keretek között a játékosok motiválttá válnak arra, hogy a hátrányos helyzetű karakterrel hatékonyan kommunikáljanak ahhoz, hogy szert tegyenek valamilyen hasznos információra, vagyis feltételezhetően tapintatos módon fognak kommunikálni, hogy ez által elnyerjék a karakter bizalmát. Az ilyen találkozások tehát alkalmat adnak arra, hogy a hátrányos helyzetű csoportok képviselői, a nyomozáshoz kapcsolódó információkon túl az életvitelükről, az őket érő jellemző kihívásokról,

vagy bármely más általunk közvetíteni kívánt kérdésről ismereteket adjanak át.

Mint fentebb vázoltuk, a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karakter kommunikációja állhat a nyomozáshoz szükséges, és valamely egyéb tematikailag kapcsolódó információkból. A karakter például megkérheti a résztvevőket, hogy segítsenek neki végrehajtani valamilyen feladatot (pl. egy hajléktalan személy megkérheti őket, hogy segítsenek valamilyen hajlékot felépíteni neki). A résztvevők bevonása a karakterrel való közös tevékenységbe többlet értéket ad a találkozáshoz az által, hogy kölcsönösen nyereség élményt teremt mindkét fél számára: a résztvevők új, hasznos információhoz jutnak, a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karakter pedig segítséghez és talán maga is egyéb hasznos információkhoz. Az ember sokkal könnyebben empatizál olyanokkal, akikkel kölcsönös jó élményben volt része. Ellentétes forgatókönyv esetén, ha a találkozás valamely résztvevője vesztesként tűnik fel, megesik, hogy áldozatként viszonyulnak hozzá. Ha mi magunk válunk áldozattá, a másik félhez ellenségként viszonyulhatunk. Ha a másik fél válik áldozattá, vagy egyszerűen sajnálatot, illetve szánalmat érzünk iránta (amely kizárja az egyenlő félként való kezelését), vagy, még rosszabb esetben, tudatilag kizárjuk áldozati voltukat, és még szánalomra is méltatlanként viszonyulunk hozzájuk, amely dehumanizációhoz vezet.

Térkép feladatok

Egy másik praktikus megoldás a több helyszínt vagy állomást érintő nyomozós játékban az olyan térképek használata, amely előzetes vizsgálatot és értelmezést igényel. Az ilyen térkép feladatok fejlesztik a résztvevők logikai és információ-feldolgozási képességeit, vizuális kompetenciáját, és emellett, csoportos feladat lévén, az együttműködő képességüket is. Egy térkép szolgálhat például útmutatóul, amelynek segítségével megtalálhatnak bizonyos vizsgálni kívánt hátrányos helyzetű csoportokat.

Ezen kívül egy térkép tartalmazhat egyéb információt vagy részinformációkat is, amelyek segítségével azonosítható a következő állomás.

Hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek szakértelmével megoldható feladatok

Gyakori elképzelés, hogy a hátrányos helyzetű csoportok tagjai képességeiket és értéküket tekintve nem érnek fel a többségi társadalom tagjaihoz. Ezért az olyan helyzetek, amelyekben csakis az ő szakértelmük révén lehet megoldani egy feladatot, befolyásolhatják a velük szembeni hozzáállást. Érdekes élménnyé válik például egy gyengénlátóval közösen értelmezni egy Braille írást vagy megismerni egy cigány dalt cigány anyanyelvi segítővel. Egy adott csoport jellegzetes erősségei mellett érdemes kihangsúlyozni a csoportot képviselő konkrét egyén személyes erősségeit is. Például egy hajléktalan esetében esetleg azt, hogy az illető széleskörű irodalmi műveltséggel bír. Ha a résztvevők váratlan erősségeket tapasztalnak, képet kaphatnak a csoport (és általában a csoportok) sokoldalúságáról.

Közös csoportmegbeszélések

A nyomozás során a csoportkohézió és a kölcsönös megértés miatt érdemes csoportmegbeszéléseket ékelnünk a nyomozásba, melyek során a résztvevők összegezhetik az addig összegyűjtött információkat. A csoportmegbeszélések alkalmat adnak arra, hogy a játékosok összefoglalják ismereteiket, ötleteiket, gyanúikat, megosszák véleményüket, és mindezt megvitassák, hogy megtehessék a további információszerzéshez szükséges lépéseket.

Az ilyen megbeszélések arra is kiválóan alkalmasak, hogy fejlesszék a résztvevők együttműködési és vitakészségét, valamint kritikai gondolkodását. Felfedezhetik, hogy a karakterektől gyűjtött információk közül, melyek lehetnek igazak, melyek ellentmondóak, és mely elméletek kapcsolódnak közvetlenül az ügghöz. A logikus és racionális érvek mellett a karakterek megbízhatósága, szavahihetősége is felmerülhet, ahogy a hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó karakterek körülményei és személyisége is megjelenik, amely elvezethet a téma társadalmi és személyes vonatkozásaihoz. Ezen a ponton jöhetnek felszínre a hátrányos helyzetű csoportokkal kapcsolatos előítéletek és kerülhetnek konfliktusba az újonnan szerzett tapasztalatokkal. Emiatt a játék

közbeni csoportmegbeszélések kulcsfontosságúak lehetnek a hátrányos helyzetű csoportokkal vagy azok képviselőivel szembeni hozzáállás alakítására. Olyan alkalmakat teremtenek, amelyekben a játék során szerzett új tapasztalatok és információk fényében vitathatóvá és átértékelhetővé válhatnak a résztvevők nézőpontjai.

Ám ha a játék során szerzett tapasztalataik ellentmondanak ezeknek az előítéleteknek, felülvizsgálhatják a sztereotípiáikat előbb a játék során megismert karakterekkel kapcsolatban, majd általánosságban az egész csoporttal kapcsolatban is. Bár a megbeszélések során a játékevezetők is segítenek, a legjobb eset mindig az, ha a csoport maga rendezi saját vitáit, mivel a csoport jóval hatékonyabban befolyásolja tagjainak hozzáállását, mint egy kívülálló moderátor, tanár, vagy facilitátor. Ha a játék során a csoport több kisebb csapatra oszlik, a közös csoportmegbeszélések szerepe egyenesen nélkülözhetetlen, mivel a csoport ilyenkor tudja összevetni és értelmezni a csapatok által külön-külön összegyűjtött információkat és gondolatokat.

Írott vagy hallható szöveg vizsgálata

Egy játék során a résztvevők mindenféle szövegekkel találkozhatnak a naplóktól kezdve, a különböző hang és videó anyagokig. A játék kerettörténetétől függően ezek lehetnek archív anyagok valamilyen fiktív szereplő otthonában, egy valaki által küldött üzenet, stb. Egy ilyen szöveg felfedezésekor a résztvevők megkísérlik feldolgozni a tartalmát, és kiszűrni, hogy mi az, ami lényeges belőle a nyomozással kapcsolatban. Emiatt a szövegek olyan feladatok elé állítják a csoportot, amelyek fejlesztik a szövegfeldolgozó képességet és az együttműködési készséget. A feladat nehézségi fokát úgy lehet emelni, hogy a szövegben közvetlenül nem hozzáférhető információt, például jelképeket alkalmazó üzenetet, rejtett kódot vagy egyéb komplex tartalmakat rejtünk el. További bonyolítást jelent még, ha két vagy több szöveg csak együttes vizsgálat során értelmezhető. Ha például egy szöveg utal egy másik szövegre, példának okáért egy írott levél egy versre, az előbbi tartalmát esetleg csak úgy lehet értelmezni, ha a résztvevők felfedezik az utóbbit, és felismerik annak jelentőségét. Sorozatos feladatok épülhetnek egymáson alapuló vagy egymás-

ra visszautaló szövegekre, és így a rendelkezésre álló információ folyamatos áttekintést, egyre mélyrehatóbb vizsgálatot és egyre komplexebb gondolatalkítást tesz szükségessé.

Ugyanakkor jelképek vagy rejtett üzenetek alkalmazása esetén találni kell a játék történetébe illeszkedő okot arra, hogy az a bizonyos szöveg miért olyan módon jelenik meg. Ha a játék keret-története más történelmi korban vagy földrajzi helyszínen játszódik, ügyelni kell az anakronizmus elkerülésére.

Kémiai/fizikai vagy más tudományos mérések, kísérletek

Egy tanulóknak tervezett játékba az iskolai tematika elemeit is beleszerkeszthetjük. Maga a játék épülhet valamilyen történelmi kor vagy irodalmi sajátosság köré; tartalmazhatja földrajz vagy idegennyelv-oktatás elemeit. Ugyanez igaz a reáltudományokra is. A nyomozás során szükség lehet a további előrelépéshez valamilyen vegyi anyagok vagy fizikai mennyiség mérésére. Ezek a műveletek lehetnek valóságosak vagy pusztán jelképesek is. Már a tervezési szakaszban érdemes eldönteni, hogy a reáltudományok részét képezzék-e a játéknak, és ha igen, milyen mértékben, illetve mennyire fontos a műveletek valódi tudományossága. Ugyanakkor a hitelesség kérdése akkor is fontos, ha a játék nem valós tudományos műveleteket alkalmaz. Például ahhoz, hogy a játékosok kiderítsék, hogy egy pohár vízben található-e mérge, nem szükséges egy valóságos kémiai laboratórium, de ajánlott a hitelesség látszatát adó eszköz használata (pl.: egy LED égő ki-gyullad, ha mérget érzékel).

Kooperációs feladatok

Általános szabály, hogy egy játék akkor jó, ha minden résztvevő egy időben vehet aktívan részt benne, kérdéseket tehet fel, érveket fogalmazhat meg, helyzeteket és feladatokat oldhat meg. Máskülönben az aktívabbaknak ugyan sikerélményben lesz részük, ám, akik passzívak maradnak, azok számára ez az élmény elmarad. A játékvezető feladata éppen az, hogy felügyelje a résztvevők aktivitását/ passzivitását, és megakadályozza a dominánsabb személyeket abban, hogy ötleteiket, döntéseiket és javasla-taikat ráerőltessék a többiekre.

Az általános aktivitás biztosításának egy praktikus módszere a modulokon belüli részfeladatok, párhuzamosan akár több kis csoportban zajló eltérő vagy hasonló teendők megoldása. Legalább ilyen fontosak az egész csapatot összetartó olyan feladatok, amelyeket csakis az összes résztvevő együttes erejével lehet megoldani. Az ilyen jellegű feladatok vonzereje abban rejlik, hogy egyesítik a csoportot, és minden résztvevő hasznosnak érezheti magát egy közös erőfeszítés szükséges részeként.

IT eszközök

Tervezhetünk olyan feladatokat, amelyekben mobiltelefonon keresztül lehet valamilyen információhoz jutni, vagy olyan játékot, amelynek során egy központi irodával, játékbeli karakterrel kommunikálva kell végrehajtani feladatokat. Használhatunk QR kódot, film, vagy fotó készítő online eszközöket, chat programokat, konferencia programokat stb. Optimális esetben a résztvevők nem a saját készülékeiket használják a játékhoz, hiszen az elvonhatja a figyelmüket, illetve nyilvánosan megoszthatnak tartalmakat a játékkal kapcsolatban, mellyel elrontanák a későbbi résztvevők játékélményét.

Záró beszélgetés a résztvevőkkel és a hátrányos helyzetű csoport képviselőivel

Hasznos a nyomozó játék befejeztével lehetőséget biztosítani a résztvevők számára, hogy megoszthassák egymással tapasztalataikat, meglátásaikat és érzelmeiket. Ez egyrésztől szolgálhat a szervezők számára visszajelzés forrásául is, amelynek birtokában a játék esetleg továbbfejleszthető, másrészt mind a szervezők, mind a résztvevők számára alkalmat ad arra, hogy értékeljék a csoport teljesítményét, és végül, de nem utolsó sorban, hogy megbeszéljék a játék során megjelenő hátrányos helyzetű csoporttal és egyéb felmerülő társadalmi kérdésekkel kapcsolatos gondolataikat. A moderátoroknak ekkor készen kell állniuk, hogy esetlegesen kényes kérdéseket is megválaszoljanak, és arra ösztönözzék a résztvevőket, hogy az olyan megjegyzéseiket is osszák meg, amelyeket a játék során magukba fojtottak. Míg a játék során társadalmi témájú kérdések csak közvetve, a küldetés vagy nyomozás mellékes elemeiként jelentek meg, a záró beszélgetés

egyik fő funkciója, hogy ezekre a kérdésekre, valamint a résztvevők saját személyes hozzáállására, és a játéknak a valósághoz való viszonyára ráirányítsa a figyelmet. Mivel a csoport ekkor épp egy esetlegesen igencsak intenzív élményen esett át, a témák és kérdések, amikkel a játék során találkoztak, sokkal jobban megmozgatják, megihletik őket, mint ha ugyanezekről iskolai környezetben lenne szó.

Miután a résztvevők megosztják egymással tapasztalataikat és meglátásaikat, találkozhatnak a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karaktereket játszó személyekkel, akik ekkor már „nincsenek szerepben”. A csoportnak így alkalma nyílik rá, hogy vele, vagy a hátrányos helyzetű csoporttal kapcsolatban bármilyen kérdést feltegyenek neki, ő pedig további fontos információkat oszthat meg a csoporttal, személyes történeteket mesélhet, amelyek nélkülözhetetlenek a hátrányos helyzetű csoportokkal szembeni hozzáállás formálásában. Ezek a találkozások a résztvevők körében általában igen népszerűek. Ha a záró beszélgetés nincs előre bejelentve, a résztvevők, akik még mindig valamelyest a játékélmény hatása alatt állnak, általában spontán nyíltsággal és az adott hátrányos helyzetű csoport iránti érdeklődéssel reagálnak rá.

Próbajátékok és végső igazítások

A játék befejezése előtt tesztelési fázist kell beiktatni, mely próbajátékok lebonyolítását jelenti. A próbajátékokban a játékok során ténylegesen használatra kerülő kellékeket, jelmezeket és technikai eszközöket kell használni annak érdekében, hogy minden esetleges hiba kiszűrhető legyen, mire megkezdődnek a valódi játékok. Ilyenkor a saját csapatunkon kívülről érkező észrevételek és javaslatok nélkülözhetetlenek. Javasoljuk, hogy ismerősökből és/vagy munkatársakból álló csoportok részére tartsunk próbajátékokat, és előzőleg figyelmeztessük őket, hogy nyitottan és pozitívan álljanak a játékhoz, mivel az még nem a tökéletes, befejezett verzió. Félkomoly alaphangulat megteremtésével biztosíthatjuk, hogy a „próbajátékosoknak” pozitív élményben lesz részük, és így hasznos visszajelzéseket kaphatunk tőlük a játékkal kapcsolatos szükséges fejlesztéseket illetően.

A próbajátékok végeztével tartunk megbeszélést, amelynek során átbeszélhetjük a résztvevők tapasztalatait, és meghallgathatjuk a javaslataikat! A megbeszélésen jelen lehet a játék lebonyolításában résztvevő összes munkatársunk, hiszen mind egyenlő felek a projekt keretén belül. Mindazonáltal megvan annak is az előnye, ha korlátozzuk a beszélgetésben résztvevők számát. Nem minden visszajelzés lesz feltétlenül hasznos ugyanis, és elhangozhatnak olyan megjegyzések is, amelyek esetleg sértően hatnak a próbajátékban amúgy is elfáradt munkatársakra. Akárhogyan is döntünk, előbb-utóbb a projektben résztvevő teljes csapattal is tartani kell egy megbeszélést, amelyen nem csak közvetíthetjük a „próbajátékosok” észrevételeit, de a saját tapasztalataikat is kifejthetik, a jót és a rosszat egyaránt; hogy milyen nehézségekkel találkoztak, és hogyan lehetne ezeket legközelebb hatékonyabban kezelni. Ezeknek a megbeszéléseknek, illetve saját megfontolásaink alapján úgy dönthetünk, hogy a játék végső formájához igazítunk a történeten, a feladatokon, esetleg a karakterek viselkedésén.

Megvalósítás és utánkövetés

A moderátorok, játékvezetők, és színészeken túl gondoskodjunk olyan személyzetről is, akik segítségünkre lehetnek a vendégek fogadásában, ellátásában, és egyéb praktikus feladatokban! A csapatunk jóval a résztvevők előtt érkezzenek a helyszínre, hogy legyen elég idő egy végső, motiváló eligazításra! Ez után minden munkatárs öltözzön át a szükséges jelmezbe, majd foglalja el a játéktérben meghatározott pozícióját, mielőtt még a résztvevők megérkeznek!

Ha egy napon több játék is megrendezésre kerül, biztosítanunk kell, hogy az egyes játékok között van elegendő idő, hogy a résztvevők kifújhassák magukat és megbeszélhessék a tapasztalataikat. Eközben arról is meg kell bizonyosodnunk, hogy minden a játék során használt kellék, nyom, stb. a következő játék előtt visszakerül a helyére, és hogy az előző csoport nem hagyott a játéktérben oda nem tartozó holmit. Hasznos elővigyázatosság, ha a játék során használt legfontosabb nyomokról, kellékekről, és eszközökről legalább egy pótdarabot tartunk az esetre, ha az eredeti elveszne, vagy a játék során meghibásodna.

A játék végeztével köszönjük meg a résztvevőknek illetve a munkatársainknak a játékot, és kérjük tőlük visszajelzést! A záró beszélgetést követően a résztvevőket meg lehet kérni, hogy töltsenek ki névtelen kérdőívet a tapasztalataikról és javaslataikról a játék további fejlesztése, illetve a csapat további okulása érdekében. Az értékelési folyamat eredményeinek összegzése révén felvázolhatjuk egy adott projekt esetleges továbbfejlesztését.

Ha a résztvevőktől elkértük és megadták az email címüket, kapcsolatba léphetünk velük, hogy meghívhassuk őket jövőbeni eseményekre, illetve, ha valaki mélyebb érdeklődést fejez ki egy adott társadalmi kérdés vagy hátrányos helyzetű csoport iránt, összeköthetjük őket a megfelelő szervezetekkel vagy szakértőkkel. Ha vendégeink között voltak például iskolai osztályok, vagy nonprofit szervezetek munkatársai, hatékony utánkövetéssel hosszútávú kapcsolatokat is kiépíthetünk!

VII. Gyakorlati javaslatok

Biztonság

A játék helyszínét előzetesen fel kell mérni. Meg kell vizsgálni minden környező teret és tereptárgyat, hogy kizárhassuk a baleset lehetőségét. Beltéri játék esetén győződjünk meg róla, hogy az ablakok és ajtók rendesen nyílnak, a lépcsők biztonságosak, stb.! Ha a játék résztvevői gyerekek, fontolóra kell venni, hogy alkalmas-e a tér arra, hogy gyerekek játsszanak benne. A tér méretei nem csak biztonsági, de kényelmi szempontból is fontos. Fontolóra kell venni, hogy az adott korcsoporthoz viszonyítva hány résztvevő fér el kényelmesen.

Szerződés

Biztonsági kérdések tekintetében mindig a megrendelővel kötött szerződéshez tartzuk magunkat! Ha iskolásokkal vagy fiatalokkal dolgozunk, a tanár vagy oktatási intézmény felelősségét kell magunkra vállalnunk. Tanulmányozzuk az adott országban hatályos törvényi biztonsági előírásokat, és hivatkozunk ezekre a résztvevőkkel kötött szerződésünkben!

Különleges igények

A tanárokat és szülőket minden korosztály esetében (lehetőleg előre) meg kell kérdezni afelől, hogy van-e különleges igényekkel rendelkező gyermek, és amennyiben van, a játékba be kell vonni egy erre szakosodott munkatársat. Általánosságban figyeljünk oda, hogy melyik gyermeknek van szüksége több támogatásra vagy törődésre! Ezen kívül mivel lehetséges, hogy némely résztvevőt korábban valamilyen trauma ért, ügyeljünk arra, hogy egy olyan játék során, amelyben például gyilkosságról vagy halálról esik szó, ne hozzunk létre olyan helyzetet, amellyel felidézhetjük ezt a traumát. Mindez tehát azt is jelenti, hogy valamilyen szinten tisztában kell lennünk a résztvevők hátterével is.

IT eszközök

Ha a játék online eszközöket használ, bízunk meg IT szakembert, hogy kiküszöbölje a technikai hibalehetőségeket, és az esetleges meghibásodások esetére alternatív megoldásokat dolgozzon ki! Fontos, hogy olyan játékvezetőt alkalmazzunk, aki ért az improvizációhoz az esetre, ha mégis minden eszköz és tartalmegoldás csődöt mondana, hogy képes legyen a narratíva keretén belül maradvá tovább vezetni a játékot.

A játék kereteinek megtartása

Soha ne lépünk ki a játék keretéből, narratívájából! Soha ne kommunikáljuk, hogy ez csak játék, vagy nevezzük a játékosokat játékosoknak! Ha kitalált neveket használunk, ügyelni kell arra, hogy ezeket a résztvevők rendszeren meg tudják jegyezni. Ügyeljünk továbbá arra is, hogy a színészek se saját nevükön szólítsák egymást! Ha ez gondot jelent bármelyikük számára, akkor inkább a saját nevüket használják!

Különleges eszközök

A játék során különleges effekteket (pl.: jég, tűz, ha szükséges, esetleg állatok, stb.) csakis a hatályos jogszabályokat betartva alkalmazhatunk. Ügyeljünk arra, hogy minden lehetségesen felmerülő veszéllyel számoltunk, és hogy az effektek csakis a szándékolt helyen és időben fordulhatnak elő!

Időkeret

A játék időkerete szintén olyan tényező, amelyet egyes korcsoportokhoz kell igazítani. A 6 éves és ennél fiatalabb korcsoport esetében nem javasolunk egy óránál hosszabb foglalkozást. A 6-8 éves korosztályt bevonhatjuk akár másfél óráig tartó játékba is, ám mind a fiatalabb gyermekeknél, mind a 6-8 éveseknél be kell iktatni a játékba olyan „szüneteket”, amelyek alatt ehetnek, ihatnak, és használhatják a mosdót. A 8 évnél idősebb korosztály számára 1-3 órás játékokat ajánlunk, szintén szünettel. A fiatalok és felnőttek akár napokig tartó programokban is részt vehetnek, ha a játék története ezt megindokolja.

Alapvető szükségletek biztosítása

Minden esetben biztosítani kell a résztvevők számára megfelelő mosdóhoz való hozzáférést. Ha a játékhoz különleges ruházat vagy eszköz szükséges, erről mindenképpen előzetesen tájékoztatni kell a játékosokat. A hűvösebb hónapokban a játékosokat figyelmeztetni kell, hogy hozzanak meleg ruhát, ha az adott játék egy része a szabadban zajlik. Biztosítani kell olyan helyiséget vagy egyéb teret, ahol a résztvevők és egyéb vendégek elhelyezhetik ruháikat és holmijukat.

Függelék

Társadalmi innováció:

Komplex nyomozójátékokat fejlesztünk szociológusokkal, kutatókkal, civil szervezeti partnerekkel együttműködve társadalmi témák mentén. Akár több éves kutatói munka is megelőz egy-egy ilyen játékot. Ezek a nyomozások problémamegoldó, gondolkodtató jellegűek, egymásra való odafigyelésre nevelnek. Történelmi korszakokat tárnak fel, vagy a saját korunkra reflektálnak. Sok esetben hátrányos helyzetű, vagy sérülékeny csoportok is részt vesznek a játékok létrehozásában.

Ezekben a komplex nyomozásokban többféle non-formális képzési módszert ötvöztünk, a drámapedagógia, interaktív színház, film, élőkönyvtár, cirkuszpedagógia eszköztárával is élünk.

A Detectivity társadalmi nyomozójátékai:

Minden korosztálynál, minden adott közegnél különféle témák jelenhetnek meg hangsúlyosabban, de alapvetően minden típusú játékos oktatásnál fontos, hogy a csoportkohéziós elemek mellett -melyek szintén ösztönzik természetesen az egymásra figyelmet és így növelik a toleranciára való hajlamot- megjelenjenek olyan alapvető értékek, amelyek a gyermekek, fiatalok érzékenységi szintjét mélyítik.

Jelenleg futó társadalmi tematikájú Detectivity játékok: A Zóna, Teleki Téri nyomozók, Vörös Szalon, Rács, A szellem útja

Rács

A rendőrségre érkezel, nyílt nap alkalmával. Rendőrségi asszisztens fogad, aki megmutatja a nyomozás során alkalmazott eszközöket. Nincs itt a főnyomozó, de távollétében is betekintést nyersz egy most folyó ügybe. A nyomozó falra írt vázlatai alapján összerakhatod, hogy mi történt, ki a gyanúsított, akihez kapcsolódóan tárgyi és tanúvallomások is előkerülnek.

És még egy zárka is van.

A téma egy átlagos hazai faluban zajló szegregált körülményeket idéz fel. A kidolgozásban Az **UCCU roma szervezet** szociológusainak háttérmunkája segített. **Az Autonómia Alapítvány és a Detectivity közös projektje.**

Bizonyos feladatok megoldásához logikára, másokhoz kezűgyesésre, illetve kommunikációs vagy kapcsolatteremtő készségre, térlátásra, memóriára vagy más készségekre van szükség.

Teleki Detectivity - Teleki téri nyomozók

Az interaktív sorstörténeti nyomozás során a Teleki tér környékét barangolhatják be a résztvevők. **A Gláser Jakab Emlékalapítvány és a Detectivity** csapata által közösen fejlesztett játékban egy korabeli rejtély vár felderítésre.

A Teleki-tér nyüzsgő piacán hajdan bármit el lehetett cserélni, a legizgalmasabb figurák találkahelye volt. De vajon mik is történetek ezen a környéken valójában?

A játék a helyi zsidóságon keresztül tár fel egy adott kort, és mutatja be különböző népcsoportok és vallások békés együttélését és így toleranciára nevel. A Teleki téri utolsó szefárd imaház a Magyar Tudományos Akadémia Társadalomtudományi Kutatóközpont Szociológiai Intézetével együttműködve tárta fel a kerület századeleji sorstörténeteit.

A játék központi helyszíne a Teleki tér valaha nyüzsgő környéke, ahol megtelepedtek az Osztrák-Magyar Monarchia más vidékeiről, városaiból származó szegényebb zsidók, hogy javarészt mint kisiparos vagy kiskereskedő próbáljanak szerencsét.

Egy interaktív sorstörténeti nyomozás, ahol mindenki szereplővé válik!

Zóna

Metropolis város polgármesterének a fia eltűnt tegnap a Zóna közelében. Amennyiben megtalálják a polgármester fiát vagy azo-

kat akik elrabolták/megölték a Zónában, akkor elkerülhetik hogy a polgármester elkezdjen egy teljes támadást a Zóna egész lakossága ellen. Nagyon rövid idejük van a nyomozóknak, mielőtt a rendőrség megérkezik és megtámadják az embereket. Ezért egy közösségi nyomozás keretében lehetőség nyílik a város Zónába telepített lakóinak kihallgatására!

A játék során szükség lesz kritikai gondolkodásra, ismereteket kiszolgáltató csoportokra vonatkozó ismereteket fejleszt a játék.

A projekt előkészítését az EGT Norvég Civil Alap támogatási rendszereinek alapkezelői irányították Magyarországon (köztük az Autonomia Alapítvány, akivel a Detectivity állandó együttműködést hozott létre).

Vörös szalon: A Magyar Tudományos Akadémia és a Detectivity programja

Egy krimi a hetvenes évek Magyarországnak mindennapjairól. Az izgalmak közepette szinte elfelejti a résztvevő, hogy tanul is: a hetvenes évek Magyarországnak mindennapjainak megismerése által. A korszak baráti köreinek, viszonyrendszereinek, tárgyainak, foglalkozási köreinek ismerete, mind hozzájárul a hazai Kádár-korszak és egyéb volt szocialista országok hátterének bemutatásához.

Ez egy valódi időutazós játék, különféle kommunikációs technikákkal. A kortörténeti dokumentumok mellett meglepő logikai feladványok várnak, valódi csapatmunkára van szükség a történet felfejtéséhez!

A nyomozás az MTA tudományos kutatásait dolgozza fel. A nyomozáshoz igény szerint teljes kiállítási anyag is kapcsolható

A szellem útja

A Zsidó Történeti Tár múzeumi tereiben zajló nyomozás szakmai partnerei a **Teleki Téri kutatók**, a **Gláser Jakab Emlékalapítvány tagjai**, akik a Detectivity játéktervezőit segítették. A program során a résztvevők egy időutazásban vesznek részt. A múltba ke-

rülve találkoznak egy karakterrel, aki az 1940-es években a túlélésért küzd. A résztvevők végigkísérik a karakter útját, amint megpróbál megmenekülni. Követjük a szereplőnket, amint egy bérházban intézi a dolgait. Szabóhoz megy, nyomdász ismerőst látogatja, stb. A program résztvevői bepillanthatnak a korabeli zsidó élet mindennapjaiba egy olyan korszakban, amikor még virágzik a zsidó kultúra, de minden hamarosan megváltozik és eltűnik. A résztvevők nem csak megfigyelők, segíthetnek a karakternek elérni a célját. A jelenbe visszaérve pedig kiderül, hogy mi lett a karakter sorsa.

könyvterv, tördelés:
Ribényi Gergely



Erasmus+ Programme of the European Union

Ezt az anyagot Simor Ágnes és Illés Márton írta Hanák Anna konzulensként segítette a megszületését.

Ez az anyag az Autonómia Alapítvány koordinációjával jött létre. A kiadvány szakmai anyagait az Autonómia Alapítvány és a Detectivity- kreatív oktatási és élményközpont csapata hozta létre együttműködve a Promitheas Institute-tal, az Infinite Opportunities Associationnel és az Open Societyvel a 'Gamification 4 Inclusion and Active Citizenship' projekt (2017-3-HU01KA205-046883) keretein belül.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé ezen információk bármilyen felhasználásáért.
