

AUTONÓMIA ALAPÍTVÁNY



KÖZÖSSÉGI NYOMOZÓJÁTÉK TERVEZÉS MÓDSZERTANA

Közösségi nyomozójáték tervezés módszertana

Jelen módszertant az Autonómia Alapítvány és szakmai partnere, a Detectivity Kreatív Oktatási és Élményközpont/Pro Jugendstíl Alapítvány-Fiatal Művészek a Kultúráért hozta létre a Roma Fiatalk Válozást Hoznak (2021-2-HU01-KA210-YOU-000048113) Erasmus+ Projekt keretében. A projektben az Autonómia Alapítvány (Magyarország), a RROMA (Észak-Macedónia) és az ERGO Network együttműködésében közösségi nyomozójátékok és kampányok fejlesztésének és terjesztésének módszertanát dolgoztuk ki. Ezek a játékok - melyeket roma és nem-roma fiatalok terveznek és bonyolítanak le kortársaik bevonásával - társadalmi ügyeket tematizálnak. Fiatal felnőtteket képeztünk játék és kampányfacilitátorokká, hogy kortársaikkal párbeszédet hozzanak létre a számukra releváns társadalmi ügyekről, valamint formálják szemléletüket.

Írta: Illés Márton és Simor Ágnes

Szakmai konzulens: Hanák Anna

Korrektúra: Christine Sudbrock

Lektor: Borsfai Dzszenifer



autonómia



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.



**Az Európai Unió
társfinanszírozásával**

TARTALOM- JEGYZÉK

02

Háttér

06

A társadalmi nyomozójátékok és a közösségi tervezés lehetőségei és veszélyei

09

A közösségi tervezés szempontjai és eszközei

22

Esettanulmány:
nyomozójáték-tervezés
nyári táborban

HÁTTÉR

Jelen módszertant az Autonómia Alapítvány és szakmai partnere, a Detectivity Kreatív Oktatási és Élményközpont/Pro Jugendstíl Alapítvány-Fiatalk Művészek a Kultúráért hozta létre a Roma Fialok Változást Hoznak (2021-2-HU01-KA210-YOU-000048113) Erasmus+ Projekt keretében.

Partnerségünk több évre tekint vissza, és jelen kiadványban olyan szempontokra fogunk kitérni a nyomozójáték kapcsán, amelyekre korábban nem volt módunk, és amelyek meglátásunk szerint különösen hasznosak lehetnek azon ifjúsági szervezetek számára, akik nem csak a játékok résztvevőiként, hanem tervezőiként és megvalósítóiként is szeretnének fiatalokat bevonni.

Mik azok a nyomozójátékok?

A nyomozójátékok a szabaduló- és kincskereső játékokból indulnak ki. A résztvevők egy bűnesetet, vagy rejtélyt bogoznak ki: nyomokon, találkozásokon, dilemmákon és kihívásokon keresztül találhatnak megoldást a problémákra. A játék során találkozhatnak a történet szereplőivel, dokumentumokat elemezhetnek, logikai vagy akár fizikai kihívásokkal küzdhetnek meg. A résztvevők egymással, a játék karaktereivel és facilitátoraival is kommunikálhatnak.

A résztvevők számtalan kompetenciájukat fejleszthetik a játékelemek teljesítése közben. A nyomozójátékok a gamifikáción alapulnak, ami azt jelenti, hogy miközben szórakoztatják a játék résztvevőit, ismereteket adnak át a számukra egy adott ügy kapcsán. A társadalmi nyomozójátékokban például megismerkedhetnek egy társadalmi problémával, találkozhatnak egy sérülékeny csoport tagjaival. A történelmi nyomozójátékokban egy adott kor eseményei tárulhatnak fel a résztvevők előtt.

A Detectivity Kreatív Oktatási és Élményközpont több mint 10 éve foglalkozik - Magyarországon elsőként - társadalmi tematikájú színházi nyomozások kialakításával és megvalósításával. Gyerekeket és felnőtteket célzó játékok ugyanúgy megtalálhatóak a portfóliójukban, mint elsősorban szórakoztatást, illetve társadalmi ismeretek átadását és szemléletformálását elősegítő játékok. Módszertárunkban számos játéktípus megtalálható: egyebek közt a drámapedagógia, interaktív színház, a film, valamint az élőkönyvtár és a cirkuszpedagógia eszközeivel dolgoznak.

Az Autonómia Alapítvánnyal, illetve más szervezetek háttérmunkájával fejlesztett társadalmi foglalkozásai, színházi nyomozásai elsődleges célja a szemléletformálás, illetve társadalmi ismeretek átadása a résztvevők számára. Az ilyen játékok létrehozásában fontos a témához kapcsolódó kutatómunka és háttértudás: egyrészt a játékokban bemutatott témák és sérülékeny csoportok sok nézőpontú és érzékeny kezelése, továbbá, hogy a játék témája által érintett csoportok is vegyenek részt a tervezésben, emeljék be saját szempontjaikat, történeteiket, értékeiket.

Az Autonómia Alapítvány több mint 20 éve foglalkozik hátrányos helyzetű csoportok, elsősorban romák megerősítésével. Az évek során számos társadalomismereti kutatást, non-formális képzési és közösségfejlesztési kezdeményezést valósított meg. Ezek keretében számos hátrányos helyzetű fiatalot segített hozzá ahhoz, hogy sikeres karrierutat fusson be, illetve eltérő programok facilitátoraiként saját maguk is hatással legyenek arra, hogy mások hogyan viszonyulnak hátrányos helyzetű, roma közösségekhez.

A két szervezet az elmúlt években több társadalmi nyomozójátékot valósított meg közösen. Egy korábbi Erasmus+ projekt keretében olyan módszertant is létrehozott, mely amellett, hogy a nyomozójáték általános eszköztárába is betekintést nyújt, kifejezetten a társadalmi nyomozójátékok hátterére és eszközeire fókuszál. Ezt a módszertant a nemzetközi partnereivel is megosztotta. A tőlük kapott visszajelzések és a saját tapasztalataink egyaránt megerősítették bennünk, hogy a társadalmi nyomozójátékok nem csupán a

játékokat lejátszó fiatalokra gyakorolnak jelentős hatást, de a játékokat megtervező és azokat lebonyolító fiatalokra is. Ráadásul a fiatalokkal történő közösségi tervezés az elköteleződésük mellett azt is elősegíti, hogy a létrejött játékok hatékonyabban és hitelesebben hassanak majd kortársaik számára.

Ugyanakkor a közösségi tervezés nehéz dió. Amint más területeken megvalósított közösségi tervezéseknél, itt is könnyű beleesni az alábbi két csapda valamelyikébe. Vagy túlságosan uralja a tervezési folyamatot a vezető, és a tervezés így nem válik valóban közösségivé, vagy pedig teljesen keretek nélkül történik a tervezés, ami viszont a végeredmény minőségét, a létrejövő játék színvonalát és hatását tekintve járhat negatív következményekkel. Nehéz megtalálni az egyensúlyt a közösségi tervezésben, ezért is gondoltuk úgy, hogy a nyomozójáték módszertanának ezt a részét vesszük most górcső alá.

Ráadásul a Detectivitynek ezen a területen – a társadalmi nyomozójátékokon kívül – jelentős tapasztalata van a gyerekekkel való játéktervezés terén. Táboraikban évről-évre terveznek nyomozójátékokat a résztvevő gyerekek. A gyerekekkel való munka módszereinek jelentős része felhasználható a (sérülékeny) fiatalokat bevonó, és a társadalmi témákra fókuszáló játékok tervezésénél is. Ugyanakkor az eltérő célcsoport, és az esetenként súlyosabb témák eltérő megközelítéseket is indokolhatnak.

Jelen kiadványban első lépésben azt kívánjuk bemutatni, hogy milyen potenciállal rendelkezhetnek a társadalmi nyomozójátékok és azok közösségi tervezése, illetve milyen veszélyekkel, kockázatokkal érdemes számolnunk ezek folyamán. Ezután a tervezés szempontjait és eszközeit fogjuk bemutatni. Mindezek fényében rátérünk majd azokra a konkrét kérdésekre, amelyek megválaszolása mindenképpen elengedhetetlen a játéktervezés során. Ezután a közösségi tervezés facilitálási szempontjait, eszközeit mutatjuk be, míg végül néhány konkrét esetet fogunk szemügyre venni.

5

Jelen módszertan használatához javasoljuk a már feljebb említett korábbi módszertanunk megismerését is, továbbá a nyomozójáték módszerét alkalmazni kívánó ifjúsági munkás vagy pedagógus egyéb (nem-formális) képzési ismereteinek, kreatív tevékenységeinek bevonását is.

Reméljük, hasznos szempontokkal és adalékokkal tudunk szolgálni. Jó olvasást kívánunk!

A TÁRSADALMI NYOMOZÓ- JÁTEKOK ÉS A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LEHETŐSÉGEI ÉS VESZÉLYEI

A nyomozójátékok a játékosítás/gamification módszerén keresztül az azokban résztvevő fiatalok számára egyrészt ismereteket és nézőpontokat tudnak átadni anélkül, hogy a fiatalok úgy éreznék, hogy a tanulás – sokak számára nem túl népszerű – aktusában vennének részt. Mivel a játékok eltérő típusú feladatokat foglalnak magukban (pl.: logikai, verbális, kézügyességi, mozgásos, interperszonális, zenei, vizuális jellegűeket), minden résztvevő találhat bennük olyan kihívást, ami örömet okoz neki, illetve amiben sikerélményre tud szert tenni.

Míg a formális iskolai oktatásban felülreprezentáltak a nyelvi, lexikális és számoláshoz kapcsolódó feladatok, addig egy jól összeállított nyomozójátékban minden fiatal talál a maga számára vonzó kihívásokat.

Ráadásul az iskolai oktatással szemben itt nem az egyéni teljesítmény, hanem a nyomozócsoport közös sikere van fókuszban.

Ha az egyik feladat túl nehéz vagy nem eléggé vonzó egy résztvevőnek, vélhetően más csapattársai meg fognak birkózni vele, így a csoport nem szembesül kudarccal, és annak minden résztvevője meg tudja tapasztalni, hogy bizonyos ponton ők maguk is hozzá tudnak járulni ahhoz, hogy csapatuk előre jusson.

A változatos jellegű feladatok mindenki számára biztosítanak lehetőséget meglévő erősségeik mellett más típusú készségeik fejlesztésére, illetve az együttműködéshez kapcsolódó kompetenciák (kommunikáció, együttműködés, konfliktusok kezelése) szintén fejlődnek a csapatmunka által.

A társadalmi ismeretek mellett az attitűdök is jelentősen fejlődni tudnak, amikor a résztvevők a játék során megismerkednek egy sérülékeny csoport tagjával, esetleg közösen birkóznak meg egy kihívással, illetve megismerik az illető történetét, nehézségeit és értékeit. Az interperszonális élmények bizonyítottan sokkal jobban hatnak az adott csoporthoz kapcsolódó sztereotípiák, előítéletek alakulására, mint a lexikális ismeretek. Ezért is fontos, hogy a sérülékeny csoportokra fókuszáló játékokban az adott csoporthoz kapcsolódó karakterek és témák is felmerüljenek.

A fent leírtak nem csupán a játék résztvevőire igazak, hanem azokra a fiatalokra is, akik egy nyomozójáték megtervezésében vesznek részt. A játék lejátszásához hasonlóan annak megtervezése is csapatmunka, amelyben eltérő kihívások merülnek fel; ezekre az eltérő készségekkel rendelkező csoporttagok egyenként és közösen tudnak megoldást találni.

A tervezés során az **együtműködés** ugyancsak kulcskérdés. Hiszen fontos, hogy minden résztvevő úgy érezze, hogy az ő ötletei és meglátásai is becsatornázásra kerülnek – ellenkező esetben nem fogja a létrejött játékot a sajátjának érezni. Az ötletek felhasználásán kívül természetesen az eltérő nézőpontok/lehetőségek között felmerülő feszültségekkel is számolni kell.

Fontos, hogy a tervezés folyamatában résztvevők **kölcsönösen visszajelzéseket** tudjanak adni és kapni, valamint önreflektíven gondolkodni. Fontos hangsúlyozni: attól, hogy valaki kritikus szempontot vet fel egy általa felhozott ötlet kapcsán, még nem őt, mint személyt kritizálja, illetve a kritikus visszajelzések, esetleges konfliktusok természetes részei a közös tervezésnek. Ha azonban elmérgesednek, akkor meg is tudják bénítani a folyamatokat.

A tervezésben résztvevők akkor fognak tudni jókedvűen és egymással együttműködve dolgozni, ha ehhez **biztonságos környezetet** biztosítunk számukra, ahol minden résztvevő kölcsönösen elfogadott szabályok mentén tud részt venni. Fontos, hogy egymás tisztelete, az eltérő nézőpontok elfogadása biztosítva legyen, hogy bátorítsuk a

résztevőket arra, hogy a komfortzónájukból kilépve olyan témákban is megnyilatkozzanak, olyan feladatokban is aktívan részt vegyenek, amelyek első látásra idegennek tűnnek számukra. Amennyiben ezek a keretek nem jönnek létre a közös munka elején, és nem alakul ki bizalommal teli, pozitív, egymás felé forduló és produktív légkör, amiben érték a próbálkozás, akkor könnyen vakvágányra futhatunk.











Amint a fentiekben már említettük, szintén veszélyforrást jelenthet, ha a folyamatot **facilitáló tréner** túlságosan uralja a tervezési folyamatot, de akkor is, ha túlságosan magára hagyja a csoportot. Említenénk néhány példát a túlságos kontrollra. Például a játék témájának kiválasztásakor nem jó, ha központilag rögzítjük azt a résztvevők meghallgatása nélkül. Különösen akkor nem, ha az adott téma és cél nem motiválja a résztvevőket. Emellett az sem szerencsés, ha a későbbiekben a facilitátorban felmerülő lehetséges ötleteket túlságosan hamar, részletesen, illetve domináns módon megosztja a csoporttagokkal. Ahogyan a csoporttagok nem szerencsés, ha minősítik egymás ötleteit, vagy munkáit, a facilitátornak is tartózkodnia kell a közösen meghatározott kereteket átlépő minősítésektől. Az sem szerencsés, ha túl sok felelősséget és feladatot magunknál tartunk.

A laissez-faire megközelítés ugyanakkor szintén kudarchoz vezethet. Fontos, hogy lépésenként adjunk feladatokat és döntési kompetenciákat a résztvevőknek. Ne kérjük őket, hogy olyan kérdésekben döntsenek, amire még nem érett meg a csoport, amihez nincsen megfelelő kompetenciájuk, tapasztalatuk, illetve amihez még nem elég részletes a formálódó terv. A fellelkesült fiatalok sokszor szeretnek hamar túllépni a tervezés fázisán, és már olyan, a megvalósítással kapcsolatos döntéseket meghozni, amelyeknek még nem jött el az idejük. Továbbá hajlamosak megfelelő mélységű témaismeret, és a rendelkezésre álló lehetőségek, ötletek kellő szintű megismerése nélkül egy felmerülő első ötlet mentén elköteleződni. Fontos tehát, hogy lépésekben haladjunk. Akkor kérdezzük meg, hogy milyen típusú feladatokat szeretnének beletenni egy játékba, ha

már gyakorlati ismeretük is van számos nyomozójátékban használható eszközről, módszerről, illetve tiszta számukra, hogy egyáltalán mi lenne a játék témája, rövid története, célcsoportja.

A közösségi döntéshozatalban sokszor egy népszerű, jól kommunikáló résztvevő ötlete könnyen elfogadásra kerülhet, egy vele szemben álló, kevésbé népszerű vagy rosszabbul kommunikáló résztvevő akár sokkal működőképesebb ötletével szemben. Természetesen ilyenkor ne törjünk lándzsát a háttérbe szorított résztvevő ötlete mellett, de kérdésekkel segíthetjük a csoportot, hogy saját maga jöjjön rá: mi lehet az a szempont a két ötlet kapcsán, amire egyelőre nem gondoltak. Tehát a tudatos facilitálás és a csoportmunka koordinálása nem maradhat ki annak zászlaja alatt, hogy közösségi tervezés van. Tehát segítsük a fiatalok döntési folyamatát abból a szempontból, hogy minden résztvevő meglátása egyaránt érvényesülni tudjon, illetve az eredmény valóban átgondolt és az adott célokat szolgáló legyen.

A facilitátor feladatai a közösségi tervezés során

-  Teljeskörű előkészítés
-  A csoport hátterének megismerése
-  A csoport tulajdonságainak figyelembevétele
-  A csoport bevezetése a nyomozójátékok világába
-  A csoport érzékenységének növelése
-  Rávezető kérdések feltétele
-  A folyamat koordinálása
-  A csoportok és a folyamat monitorozása
-  Folyamatos mentorálás a nyomozás alatt
-  Előkészítő és gyakorló meetingeken való részvétel, magának a játéknak a kivitelezése

A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS SZEMPONTJAI ÉS ESZKÖZEI

SAJÁTÉLMÉNY

Mielőtt bárminek a tervezésébe bevonnánk egy embert, elengedhetetlen, hogy legyen saját élménye a témában.

Érdeemes egyszerűbb, nyomozójátékban használható feladatokat (mint a titkosírás-fejtés, ördöglakat kinyitása), és ezek láncolatát megtapasztalni azelőtt, hogy őt magát bevonnánk a játéktervezés kezdeti lépéseibe. A saját élmény egyrészt sikert, örömet ad a fiataloknak, ami motiválni fogja őket a további munkában, másrészt rendelkezni fognak egy kisebb eszköztárral, ami mentén (és attól elrugaskodva) már könnyebben fognak ötleteket bevetni a későbbiekben.

Emellett az élmények feldolgozása és tudatosítása hozzásegíti őket ahhoz, hogy már átgondoltan fogjanak neki a játék létrehozásának. Például, ha megtapasztalják, hogy jó volt többféle feladattípust megoldani, akkor a saját

tervezésükben is keresni fogják majd a feladatok sokszínűségét. Ha egyszer szembesültek azzal, milyen frusztrációt okozott nekik egy megoldhatatlanul nehéznek tűnő feladat, amiben a facilitátor rávezető kérdésekkel segített, akkor a későbbiekben már ők is gondolkodni fognak azon, hogy mennyire túl könnyű/nehéz egy feladat, és szükség esetén miképpen tudják majd segíteni a résztvevőket (nem túl direkt módon), hogy megoldják a feladatot.

Ezért fontos a legtöbb saját játékélmény után reflektálni és elemezni annak részleteit mind résztvevői szemmel, mind a játék tervezőinek oldaláról. Ezalól persze kivételt képeznek az olyan játékélmények, amelyekkel az élmény biztosítása, a csoport dinamizálása a célunk, és nem az élmény tudatos szintre emelése.

EGYMÁS MEGISMERÉSE, BIZALMI LÉGKÖR ÉS KÖZÖS KERETEK KIALAKÍTÁSA

Amikor közösségi tervezésbe kezdünk egy csoporttal – mint arról fent már szót ejtettünk – fontos, hogy a résztvevők által közösen elfogadott keretekben megállapodjunk, amelyek mentén a későbbi munka hatékony és örömteli tud majd lenni. A közös keretekre vonatkozóan a facilitátor is kínálhat szempontokat, ugyanakkor fontos, hogy a csapat tagjai maguk is megfogalmazzanak olyan javaslatokat, amelyeket ők kívánatosnak tartanak a csapat további együttműködése kapcsán. Ezeket érdemes rögzíteni, és a későbbiekben szükség esetén visszautalni rájuk. A keretekre való emlékeztetés – azok esetleges megsértése esetén – ugyanakkor szintén nem kizárólag a vezető részéről történhet. A csapat bármely tagja szóvá teheti, ha például valaki nem hallgatta meg, illetve minősítette a társát, vagy más típusú szabályt sértett meg. Ezáltal nem csak a szabályok létrehozásában, hanem azok érvényre juttatásában is a csapat minden tagjának szerepe lehet.

Természetesen a keretek önmagukban nem vezetnek nyitott, együttműködő és aktív csapatmunkához. Ezért a csapatmunka kezdeti szakaszában fontos, hogy időt szakítsunk az ismerkedést, csoportkohézió megteremtését szolgáló játékokra. Ezek még akkor is fontosak, ha olyan csoporttal dolgozunk, amelyek tagjai elméletileg ismerik egymást, hiszen egy játék keretében ők is új arcukat mutathatják meg a többieknek, illetve új dolgokat tudhatnak meg társaikról. Egy meglévő csoport – pl. osztály – esetében ez azért is fontos, hogy a résztvevők ki tudjanak lépni a sztenderd iskolai viszonyrendszereikből, és rá tudjanak csodálkozni egymásra, illetve magukra. Ez motiváló erőként tud hatni a későbbi közös munkában. Amennyiben egymás számára ismeretlen fiatalokkal dolgozunk, az ismerkedés szakaszának még fontosabb a szerepe.

Fordítsunk külön figyelmet a fiatalok életkorára, érdeklődésére, készségeire - a modulokat célszerű ezek figyelembevételével összeállítani. Emellett érdemes a nehezebb, valamint különösen az intimebb témákat feldolgozó feladatokat lépésről lépésre bevezetni. Amikor megosztunk akár érzékeny személyes történeteket egymással, vagy egy fizikai kontaktust igénylő feladat során megtapasztaljuk, hogy a többiek figyelnek és vigyáznak ránk, az nagyon sokat erősíthet a csoport bizalmi légkörének megteremtésében, a résztvevők egymáshoz való kapcsolódásában. Ugyanakkor ezeket az érzékenyebb helyzeteket semmiképp ne hozzuk be túl hamar az ismerkedés folyamatába!

Az ismerkedés nem csak a résztvevők számára fontos, hanem a facilitátornak is. A játékok során egyrészt jobban megismeri a résztvevőket, érdeklődésüket, készségeiket, egymáshoz való viszonyukat, és a későbbiekben ezekre építve tudja kialakítani a további folyamat részleteit. Másrészt a megismerkedés során ő maga is meg tud osztani saját magáról olyasmit, ami akár a résztvevők megnyílását, akár a vele való munka iránti motivációjukat tudja erősíteni.

TÉMÁK FELVETÉSE ÉS GYŰJTÉSE

A közösségi tervezés annál izgalmasabb folyamat, minél sokszínűbb témákat, szempontokat, eszközöket tud a felszínre hozni, amelyek közül a későbbiekben ki lehet majd választani azokat, amelyek a végleges játékba bekerülnek. Ha azonban nem adunk elég időt, lehetőséget és nem közelítjük meg kellőképpen sokszínű módon a keresés és gyűjtés időszakát, akkor nagy valószínűséggel nem lesz elég izgalmas, illetve kellő mértékben végiggondolt a megszülető játék. Az idő mellett fontos, hogy az ötletek, témák, eszközök felszínre kerülését többféle eszközzel segítsük. Ennek oka kettős: az eltérő beállítottságú résztvevők számára más-más módszer lehet ösztönző a gondolkodásra; továbbá a csapatra is dinamizálón hat, ha a gyűjtés folyamata változatos.

BRAINSTORMING: a résztvevőket arra kérjük, hogy egy adott téma (pl. a játék témája, bűntény típusa, a bűnelkövető motivációja, stb.) kapcsán minél több ötletet dobjanak be. Fontos, hogy a részletekbe itt még ne menjünk bele, és ne minősítsünk egy ötletet se! Mindent, ami elhangzik, írjunk fel egy nagy közös papírlapra! A kérdés legyen konkrét és világos! A facilitátornak azt kell közvetítenie, hogy minden ötlet jó, és biztatni a résztvevőket, osszák meg minden elképzelésüket. A részletek kifejtésére itt még ne kerüljön sor!

Szánjunk 15-20 percet az ötletek gyűjtésére! Az ötleteket szimpla sorrendben, vagy kapcsolódó pontokkal klaszterekbe rendezve is felírhatjuk, vagy adott szempont szerint sorba rendezhetjük (pl. legkevésbé súlyostól a legsúlyosabb bűntényekig).

Később visszatérhetünk az összegyűjtött feljegyzésekhez (pl. szavazásra bocsáthatjuk azokat, vagy azok kifejtésére kérhetjük az ötletgazdákat).

STORYTELLING: Arra invitáljuk a résztvevőket, osszanak meg a leendő játék témájához kapcsolódó történeteket - akár plenárisan vagy kiscsoportokban. Ezek lehetnek személyes, vagy akár hallomásból ismert történetek is.

Invitáló kérdések lehetnek többek közt:

- Kinek milyen meghatározó élménye volt az iskolában?
- Milyen diszkriminációs esetekben vettek részt, és milyen érzés volt?
- Mi az, ami meglepte őket mostanában?

A személyes történetek megosztása egy csapatban bizalmi kérdés. Amikor valaki megoszt egy saját, érzékeny történetet, arra fontos, hogy pozitívan visszajelezzünk. Továbbá lényeges, hogy mi magunk facilitátorként is osszunk meg magunkról személyes történeteket, ha arra akarjuk motiválni a csoport tagjait, hogy ezt ők is így tegyenek! Ugyanakkor bizonyos esetekben és témákban az emberek nehezen osztanak meg személyes történeteket, véleményeket, és könnyebben beszélnek olyasmiről, amit egy újságban olvastak, vagy ami egy „barátjukkal” történt meg. Ezek a történetek ugyanúgy fontos adalékul szolgálhatnak a további tervezéshez, mint a személyes élmények. Tehát nem feltétlenül szükséges, hogy csak saját, személyes történetekre építsünk. Az viszont fontos, hogy ha valaki más történetét osztja meg, ahhoz is legyen érzelmi kapcsolódása.

A verbális, intellektuális módszerek azonban nem mindenkire hatnak inspirálón. Vannak, akik vizuálisan (pl. egy rajzon keresztül) tudnak jobban inspirálódni/megosztani, míg mások dramatikus vagy mozgásos helyzeteken keresztül, vagy elemeltebb formában (pl. vers, zene) hoznak fel magukból értékes ötleteket, tartalmakat. Hasonlóképpen, nem mindenkit a valóság inspirál, hanem sokszor egy kitalált világ részletei (pl. egy képzeletbeli osztály vagy ország) kapcsán kezdenek inkább releváns gondolatokat megosztani. Ezeket a lehetőségeket egyaránt tartsuk fókuszban, és amennyiben a csoport, illetve annak egyes tagjai túl nehéznek, intimnek tartják a témát, lépünk ki a valóságos történetekről, élményekről való beszélgetésből.

Annak szintén különböző módjai lehetnek, hogyan közelítünk egy témához. Érdemes átgondolni: azt tesszük fel kérdésnek, hogy téged mi érdekel, téged milyen élményt ért? Vagy inkább azt, hogy milyen témáról kellene informálni a fiatalokat, formálni a szemléletüket? Tehát a fókuszot helyezhetjük magukra a résztvevőkre is, vagy a játék későbbi lehetséges célcsoportjára, és az annak tagjaira vonatkozó lehetséges hatásra.

A későbbiekben akár arra is kérhetjük a résztvevőket, hogy a felhozott ötletek, történetek, témák közül válasszanak egyet-egyét, amikről részletesebben beszélünk, illetve közös szavazást is rendezhetünk, melynek első - előre meghatározott - számú helyezettjével haladunk tovább. Ugyanakkor arra is van lehetőségünk, hogy kiemelt fókuszot adjunk egy-egy történetnek, idézetnek, helyzetgyakorlatnak, rajznak (amelyet korábban behoztak a résztvevők), és ennek mentén indítsunk el a későbbiekben egy másik feladatot.

EGYÉNI / KISCSOPORTOS / PLENÁRIS MUNKA

Az ötletelés és tervezés szakaszában jó, ha az eltérő részekben variáljuk az egyéni, kiscsoportos vagy plenáris munkát. Ez több szempontból indokolható. Elsőként ismét az egyéni preferenciákat emelnénk ki. Míg bizonyos résztvevők hajlamosak nagyon aktívak lenni és rengeteget beszélni, ötletelni plenárisan, addig mások ilyenkor inkább csendes megfigyelőként viselkednek. Azonban ezek a fiatalok rendszerint kisebb csoportokban könnyebben kinyílnak, és számos hasznos ötlettel előállnak. Vannak, akiket csak a csapatmunka motivál, mások viszont egy egyéni munkára biztosított rövid idő után olyan minőségi és részletgazdag anyaggal tudnak előállni, amire csoportosan nem lennének képesek. Illetve, amennyiben a párhuzamosan dolgozó kiscsoportok akár eltérő feladatot hajtanak végre, akkor a csoporttagok készségeik, érdeklődésük alapján a nekik legvonzóbb feladaton dolgozhatnak. Így például, míg egy csoport egy levél megírásával foglalkozik, addig egy másik megrajzolhat egy plakátot, a harmadik pedig elpróbálhat egy interaktív színházi jelenetet, amelyek mind részei lesznek egy későbbi játéknak.

A csoportdinamika szempontjából is érdemes változtatni az egyes munkacsoportokat. A hosszú plenáris részek fárasztóak lehetnek, míg a sorozatos kiscsoportos és egyéni munkák túlságosan elszigetelhetik a csapat egyes részeit, így meggyengíthetik a csoportkohéziót.

Tartalmi szempontból, ha bizonyos alternatívákat, illetve több olyan párhuzamos részletet szeretnénk kidolgoztatni a csoporttal, melyek később összekapcsolhatók, akkor érdemes kisebb csoportokra osztani őket. A feladat elvégzése után a csoportok plenárisan megoszthatják mindazt, amire jutottak – erre a bemutatást követően a többiek is reflektálni tudnak. A több párhuzamos csoport munkája azt is elősegíti, hogy bizonyos vakvágányokat legalább az egyik csoport elkerüljön, illetve mindegyik behozzon olyan szempontokat, ötleteket, amelyek plenárisan lehet, hogy rejtve maradtak volna, viszont kulcsfontosságúak a továbbiak kapcsán.

Kiemelt a jelentősége annak, hogy a legfontosabb közös ügyekben közös döntésre kerüljön sor. Tehát a játék témáját, célcsoportját, alapvető kereteit, és rövid történetét, fókuszkérdését ne csak egy kiscsoport találja ki, hanem arról a csapat egésze közösen hozzon döntést! A döntés történhet egy facilitált beszélgetésen keresztül, ahol a facilitátor eldöntendő kérdéseket tesz fel a felmerült opciókra vonatkozóan. „Többen említettétek, hogy egy iskolában játszódjon a történet, ezzel mindenki egyetért?” Az ilyen típusú eldöntendő kérdések a legtöbb esetben támogatást váltanak ki a csoportból, kivéve, ha valakinek alapvető ellenvetése van a felvetett lehetőség kapcsán. A facilitátor ilyen kérdésekkel megkönnyítheti a csoportos döntéshozatalt.

Ugyanakkor bizonyos elemeknél fontos jobban elidőzni, és akár érveket gyűjteni a lehetséges opciók mellett. Ezek közös értelmezését és megvitatását követően pedig célszerű szavazásra bocsátani a lehetőségeket, melynek eredményét tiszteletben kell tartani. Ha több, hasonló eredményt elérő opció merült fel, és hasznosnak érezzük, hogy még ne söpörjük le az asztalról a második, harmadik helyen végzetteket sem, lehetőségünk van még a három legnépszerűbb lehetőség kidolgozására, illetve arra is rákérdezhetünk, hogy összekapcsolhatók-e az eltérő opciók.

Amikor egyöntetű támogatottsága van egy olyan lehetőségnek, amit problémásnak érzünk (pl. a résztvevők mezítláb kutassanak át egy sötét, romos épületet), akkor hangot adhatunk fenntartásainknak – lehetőség szerint kérdések formájában. „Milyen veszélyt láttok ebben a megoldásban?” „Mi történik akkor, ha egy résztvevő elesik, és megvágja magát?” „Hogy lehet ezt kiküszöbölni?” „Mennyit nyerünk és mennyit veszítünk ezzel a megoldással?” Az esetek túlnyomó többségében a csoportok rávezethetők kérdések mentén arra, hogy újragondolják döntéseiket, esetleg megoldásokat keressenek az azokban rejlő problémák megoldására.

Végső esetben, amennyiben nem sikerül megfelelő megoldást találni, és a csoport ragaszkodik egy facilitátor szerint vállalhatatlan megoldáshoz, akkor ennek is hangot lehet adni néhány alkalommal. „A szervezetünk felelőssége, hogy az általunk szervezett programok ne legyenek balesetveszélyesek. Amíg ez nincs biztosítva, sajnos nem tudjuk ezt a részt beemelni a játékba.” Ilyen esetekben azonban objektív szempontokat hozunk be, és ne csak saját érzéseinket, mert nem jó, ha önmagukban a facilitátor érzései akadályozzák meg a csoportmunka kiteljesedését. Továbbá lehetőség szerint utaljunk vissza azokra a közös keretekre, a játék kapcsán kitűzött célokra stb., amelyek szemben állhatnak a csoport kifogásolt ötletével!

A csoportmunka a Detectivey játék tervezésében, a részletek kidolgozása során különös szereppel bír. A játék lényegének kitalálása után több munkacsoport jön létre, amelyek közül a résztvevők érdeklődésük és kompetenciáik alapján választhatnak. Egy csoport rendszerint a nyomozás dramaturgiai és logikai részleteinek pontos kidolgozásával foglalkozik. Egy másik a játékban megjelenő karakterek megformálásával, színészettel, interakcióval, drámajátékkal, míg egy harmadik az eszközök, kellékek, jelmezek gyártásával. A csoportok között a későbbiekben is folyamatos a kapcsolat. Így mindenki aktív szerepet vállal egy csoportban, míg egy másikban megfigyelőként vesz részt – továbbadva a saját csoportjából releváns információkat a megfigyelt csoport munkájára vonatkozóan.

LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE





Mint azt korábban jeleztük, a nyomozójáték-tervezés előtt fontos, hogy a résztvevők maguk is részt vegyenek játékosként nyomozójátékokban. A résztvevők ismerkedését is lépésről-lépésre érdemes mélyíteni, így a játék tervezésében sem javasolt rögtön a játék részleteiről dönteni. Továbbá szerencsés, ha a fiatalok nem csak résztvevői, de játéktervezői élményekre is szert tesznek. Mielőtt egy komplex, akár egyórás vagy annál is hosszabb játék megtervezésébe belevágnánk, jó, ha módjukban áll rövid, egyszerűbb játékok megtervezésére, és facilitálására társaik számára.

A hasonló feladatokhoz kapcsolódóan érdemes rendszeresen fogódzókat adni a fiatalok csapatának. Ilyen lehet például néhány izgalmas eszköz, amely beépítésre kerül a játékba, vagy éppen egy-két instrukció (pl. két nyom legyen benne, illetve interakció a játékban szereplő egy karakterrel). Az eszközök inspirálóan hatnak, a meghatározott keretek biztonságot és támogatást adnak a kezdő játéktervezők számára. Ezek nélkül túl tág és nehéz lenne a feladat. A „Csináljunk egy nyomozójátékot?” kérdés önmagában nem elég konkrét ahhoz, hogy a fiatalok belekezdhessenek a munkába. Néhány keret és instrukció tehát támogatja a kreativitást. A tét csupán annyi, hogy a másik csoport jusson el a játék végére (ne legyen túl nehéz, vagy túl könnyű) és érezze jól magát. Az egyszerű játék megvalósítása sikerélményt ad, illetve a résztvevő többi fiatal visszajelzései megerősítést, illetve fejlesztendő szempontokat nyújtanak. Mindez motiválja a fiatalokat arra, hogy egy komplexebb játék kidolgozásába is belevágjanak. Továbbá a játék bizonyos részletei a későbbi komplex játékba is beépíthetőek lehetnek.





A kisebb játéktervezés során hasznos, ha más, rövid feladatokkal is készülünk, amelyek akár fél órán belül sikerélményhez tudnak vezetni. Egy játék megtervezése vagy végigjátszása mellett ilyen lehet például, ha drámai szituációkba, konfliktushelyzetekbe helyezzük a résztvevőket, amelyek során azok megoldása, kezelése lesz a feladatuk. Az ilyen típusú feladatok is rövid távon sikerélményt

jelenthetnek csakúgy, mint például egy kitalált ország zászlajának elkészítése. Ezek a tapasztalatok és eredmények szintén beépíthetők lehetnek a későbbi játékokba, illetve annak tanulságai segíthetik a későbbi játéktervezést, vagy a későbbiekben elkészülő játék facilitását.

A nagy játék tervezése során sem fontos rögtön azon gondolkodni, mi legyen a bűntény vagy megoldandó rejtély, mi legyen a játék fókuszkérdése. Természetesen első lépésben érdemes tisztázni néhány alapvető kérdést:

-  A játék témája
-  A játék célja
-  A célcsoport
-  A játékidő hossza
-  A helyszín
-  A kívánt hatás

Ezen keretek rögzítése után, azonban még a történet részleteinek és a konkrét feladatok rögzítése előtt hasznos, ha időt fordítunk a játék világának megismerésére, megteremtésére. Ebben olyan kérdések segíthetnek, mint:

-  Mi jellemzi a játék világát?
-  Valóságos, vagy kitalált?
-  Múltban, jelenben vagy a jövőben játszódik?
-  Milyen csoportok, szokások, viszonyok, konfliktusok meghatározóak ebben a közegben?

Miközben jobban megismerik, megteremtik a résztvevők a világot, egy idő után abból szervesen kirajzolódik majd egy vagy több lehetséges történet, bűntény, rejtély, amit fókuszba lehet állítani.

OBJEKTÍV KERETEK RÖGZÍTÉSE

Arról már ejtettünk szót, hogy a játéktervezői munka közös kereteit fontos a folyamat elején közösen rögzíteni a résztvevőkkel. Ugyanakkor magának a létrehozandó játéknak a kereteit is fontos meghatározni – megelőzve azt, hogy olyan ötletek és vágyak erősödjenek meg a résztvevőkben, amelyek megvalósítása nem tűnik reálisnak.

Ez ugyanis a közösségi tervezés kudarcát jelentené. Ha azonban az elején rögzítjük, hogy melyek azok az objektív határok, amíg a fiatalok fantáziája terjedhet, akkor ez nem fog frusztrációt okozni, sőt, keretként akár még inspirálóan is hathat a további ötletelésre. Ha például egy általános iskolai osztály számára van lehetőségünk játékot csinálni, akkor erről informáljuk a csapatot, és ezek után senki sem fog előállni azzal, hogy nyugdíjas otthonba kellene vinni a játékot. Ha fix pénzügyi vagy infrastrukturális keretünk vannak (pl. rögzített helyszín, limitált költségvetés), azt ugyanígy tegyük nyilvánvalóvá.

A *Detectivity* a létrehozott játékokat hosszú távon gondozza és terjeszti. Ebből adódóan azoknak anyagilag is fenntarthatónak kell lenniük – amennyiben nem csak egyszeri, például egy táborban bemutatandó játékról van szó. Így, amikor 10 fővel kezdődik egy tervezési folyamat, akkor is sokszor nyílttá kell tenni az elején: a cél az, hogy két fő szereplővel/játékvezetővel játszatható legyen a játék a továbbiakban.

ESETTANULMÁNY: NYOMOZÓJÁTÉK TERVEZÉS NYÁRI TÁBORBAN






A Detectivity munkatársai 2022 augusztusában egy Detectivity-Nógrád-Terény-Noha tábor-Autonómia partnerségi projekt keretében szakmai képzést biztosítottak egy 5 napos tábor alkalmával. A projektben A Detectivity, a nógrádi terényi Noha tábor, valamint az Autonómia Alapítvány működött együtt. Itt azt tapasztaltuk, hogy a 16-25 év körüli fiatalok is nagy előszeretettel rajzolják le az elképzelt terveiket. A hátrányos helyzetű fiatalok esetében a rajz néha jobb támpont volt, mint a jegyzet vagy vázlat egy-egy prezentációhoz.

A közös rajzolás remek példája volt a közös tervezésnek, melyhez a fiatalok a gondolkodási folyamat közben időről-időre visszatértek. A témákból az alábbiakat kifejezetten rajzban valósították meg: a közös találkozási pontok keresését, valamint egy választott ország feltérképezését.

Míg az adott téma mentén a további részleteket - mint munkaválasztás, a közösség és munka viszonya az adott országban, valamint a választott munka szempontrendszere - már közös megbeszéléssel dolgozták ki.

A nyári tábor során a konkrét nyomozójáték közös tervezése alatt kiderült: a más helyzetekben egyáltalán nem aktív fiatalok képesek aktiválódni. Sőt – a téma jellegéből adódóan – kisebb csoportok meghatározó vezetőivé váltak olyan fiatalok, akik egyébként zárkóztak. Továbbá általában csendes résztvevők kiscsoportban, egy játék keretében nagyon is erősen meg tudják fogalmazni véleményüket, amikor saját döntésekről van szó, sőt, morális kérdések esetén, akár még a teljes csoport elé is hajlandóak kiállni.

A fiatalok a tervezés során különböző képességeket használnak, illetve esetleg új képességekre tesznek szert. Ezek többek közt a

-  Problémamegoldó képesség
-  Kreativitás
-  Koncentráció
-  Segítőkézség, együttműködés a csapattagokkal
-  Kitartás

Ezek mellett a tervezés folyamata gondolkodásra készíteti a fiatalokat olyan témákról, melyekről egyébként nem alakítanának ki saját álláspontot.

Az említett tábor kapcsán ezen képességekben való fejlődés közül különösen a koncentrációt emelnénk ki. A hátrányos helyzetű gyerekek alapvetően nem szoktak hozzá, hogy hosszasan figyeljenek. Iskolai körülmények között általában nehezebb lekötni őket, így fontos mozgással megszakítani az órákat. A nyomozójáték tervezésekor azonban, mivel egymást inspirálják, akár hosszú órákon keresztül is képesek voltak elmélyülten tervezni.

ZÁRSZÓ

Reméljük, a fenti szempontok, eszközök segítségével több fiatalokkal dolgozó szakember is inspirációt kapott ahhoz, hogy közösségi tervezés alapján nyomozójátékot hozzon létre, illetve a közösségi tervezés módszertanát akár más projekt alapú, nem-formális oktatási kezdeményezésben felhasználja!



Autonómia Alapítvány
1137 Budapest, Pozsonyi út 14. II/9.
Telefon: +36 70 491 1033
Email: autonomia@autonomia.hu

