



# Wprowadzenie do larpów edukacyjnych

Michał MOCHOCKI

Niniejszy tekst jest przekrojowym wprowadzeniem do tematyki larpów edukacyjnych, adresowanym do nauczycieli zainteresowanych włączeniem tej metody do swego warsztatu dydaktycznego. Zaczyna się od objaśnienia, czym jest larp i edu-larp i wskazania pokrewieństwa tej metody z improwizacją dramową. Kolejne sekcje omawiają zastosowanie larpów w edukacji humanistyczno-społecznej, w kształceniu umiejętności interpersonalnych, w pracy wychowawczej, w edukacji STEM i w kształceniu interdyscyplinarnym. Każda z tych sekcji wskazuje cele kształceniowe, jakie edu-larp może pomagać osiągnąć, i podaje przykład(y) istniejących scenariuszy. Tam, gdzie to możliwe, wskazano źródła polskojęzyczne, jednak niektóre sekcje opierają się w całości na anglojęzycznych. Na końcu tekstu znajdują się wskazówki bibliograficzne dla czytelników zainteresowanych zgłębieniem tematu.

## Co to jest larp (live action role play)?

O grach fabularnych i ich walorach edukacyjnych jako pierwszy pisał w Polsce dr Jerzy Szeja, on też jest twórcą polskiej nazwy – teatralna gra fabularna (w odróżnieniu od narracyjnej gry fabularnej, ang. *tabletop* RPG albo *pen-n-paper* RPG). Poza środowiskiem naukowym powszechnie funkcjonuje termin „larp” i jego wyrazy pochodne: larpować, larpowy, larpowiec<sup>1</sup>, zatem tę formę przyjmę na potrzeby niniejszego tekstu.

Vanek i Peterson definiują edu-larp jako aktywność pedagogiczną, w której uczniowie wcielają się w role w ramach przygotowanych scenariuszy, zaprojektowanych pod kątem kształcenia motywowanego wewnątrznie, a także w celu uczenia określonej wiedzy osadzonej w danym kontekście. Jest to intensywne ćwiczenie ogólnych umiejętności XXI wieku, takich jak rozwiązywanie problemów, myślenie logiczne albo krytyczne, procesy

twórcze i innowacyjne, współpraca, komunikacja, podstawy wiedzy wizualnej, naukowej i matematycznej. Ponadto większość larpów edukacyjnych jest interdyscyplinarna<sup>2</sup>.

Mochocki postuluje zaliczenie edu-larpów w poczet technik dramowych. Wymienia następujące cechy typowe dla edu-larpów, które wskazują na pokrewieństwo z improwizacją dramową:

- gra toczy się w umownej, ograniczonej przestrzeni, zazwyczaj z użyciem rekwizytów i kostiumów;
- uczestnicy przyjmują role fikcyjnych postaci zaangażowanych w konflikt fabularny,

<sup>2</sup> „An educational larp is a pedagogical activity where students take on character roles in pre-written scenarios designed to facilitate self-motivated learning, as well as teach pre-determined knowledge in a contextual framework. General 21st century skills, such as problem-solving, logical or critical thinking, creative and innovative processes, collaboration, communication, visual, scientific and numerical literacy, are robustly exercised. In addition, most educational larps are cross-disciplinary”. Vanek A., Peterson A. *Live Action Role-Playing (Larp): Insight into an Underutilized Educational Tool* [w:] Schrier K. [red.] *Learning, Education & Games*, vol. 2, *Bringing Games into Educational Contexts*, ETC Press 2016, s. 221, [http://press.etc.cmu.edu/files/Learning-Education-Games-2\\_Schrier-et-al-web.pdf](http://press.etc.cmu.edu/files/Learning-Education-Games-2_Schrier-et-al-web.pdf).

<sup>1</sup> Traktowany jak rzeczownik pospolity pisany małymi literami, za aprobatą Rady Języka Polskiego z 2014 (RJP-114/W/2014).

którego rozwiązanie jest głównym elementem rozgrywki,

- każda postać ma pewien zasób informacji o genezie konfliktu i osobach/grupach w nim uczestniczących, każda otrzymuje też konkretne cele do osiągnięcia,
- organizatorzy gry nakreślają zwykle tylko sytuację wyjściową, a dalszy przebieg konfliktu zależy od samodzielnie podejmowanych decyzji i działań graczy (negocjacji, podstępów, dedukcji, walki, gospodarowania zasobami i informacjami), z okazjonalnymi interwencjami koordynatorów,
- organizatorzy zapewniają graczom dużą swobodę działania w dążeniu do celów, ograniczoną tylko rolą i względami bezpieczeństwa (np. kontakt fizyczny z drugim uczestnikiem jest zakazany lub obwarowany zastrzeżeniami)<sup>3</sup>.

Jak widać, na formułę larpów (nie tylko edu-) składa się: scenariusz, fizyczne otoczenie (w tym: dekoracje i rekwizyty) i fikcyjne role dla graczy (na etapie przygotowań) oraz społeczne i fizyczne interakcje z otoczeniem i innymi uczestnikami (na etapie rozgrywki – w kontekście tego, co powstało w ramach przygotowań). Dla pedagogów zaznajomionych z dramą szkolną są to elementy dobrze znane.

Nowością może być komponent zwany mechaniką – zbiór zasad określających sposoby umownej prezentacji takich czynności, których gracze nie chcą lub nie mogą wykonywać naprawdę. Dotyczy to przede wszystkim przemocy, erotyki, mocy nadprzyrodzonych i efektów technicznych, dla których brak środków technicznych. Mechaniki larpowe często bazują na dziedzictwie gier, wprowadzając systemy skodyfikowanych parametrów, punktów i akcji wraz z zasadami obliczania wyników konfrontacji (fizycznych, magicznych, technicznych), np. przez grę w papier – nożyce – kamień. Mechanikę można też budować na technikach dramowych, gdzie przemoc, seks, magię i technologię prezentujemy poprzez odgrywanie specjalnych

interakcji, niosących umowne znaczenie symboliczne. Często grę poprzedzają warsztaty uczące stosowania mechaniki. W publikacjach o sztuce tworzenia larpów projektowanie mechaniki zajmuje ważne miejsce – obok pisania scenariuszy, tworzenia postaci i kwestii organizacyjno-logistycznych. Nauczyciele, którzy chcieliby rozpocząć zawodową przygodę z larpami, mogą początkowo obyć się bez dodatkowej mechaniki, prowadząc scenariusze larpowe na zasadach dramy szkolnej. Poznawanie mechanik będzie stopniowym poszerzaniem warsztatu, które polscy czytelnicy mogą rozpocząć od artykułów Dominika Dembińskiego<sup>4</sup>.

### Larpy w nauczaniu przedmiotów humanistyczno-społecznych

W tym obszarze larpy mają największy potencjał kształceniowy, gdyż ich istotą jest komunikacja interpersonalna w obrębie zamkniętego minisystemu społecznego – ten zaś można zaprojektować jako „symulacje systemów społeczno-kulturowych”<sup>5</sup> na potrzeby kształcenia historii, wiedzy o społeczeństwie, edukacji europejskiej lub literatury. Światem edu-larpa może być środowisko historyczne lub współczesne albo też wzięte z fikcji literackiej czy filmowej. Scenariusz może postawić graczy w rolach przedstawicieli dowolnych grup społecznych czy zawodowych, uwikłanych w relacje ekonomiczne, polityczne, towarzyskie, rodzinne itp. na wszelkich poziomach – osobistym, grupowym, regionalnym, państwowym i międzynarodowym. Twórca scenariusza wybiera więc między światem realnym a fikcyjnym, współczesnym a historycznym, polskim a zagranicznym. Następnie dopasowuje społeczną skalę wewnętrznych celów gry i problemów do rozwiązania, od czysto prywatnych i rodzinnych po politykę globalną. Pisząc role konkretnych postaci, może za ich pomocą wyeksponować w larpie dowolne kwestie etniczne, narodowościowe, religijne, ekonomiczne, ideologiczne, obyczajowe, prawne itd. Wszystko to może służyć konkretnym celom kształceniowym, stawiając graczy wobec

<sup>3</sup> Mochocki M. *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*, „Homo Ludens” nr 1/2009, s. 177-190, <http://ptbg.org.pl/Homo-Ludens/bib/16>.

<sup>4</sup> Dembiński D. *Uniwersalne mechaniki larpowe* [w:] Chmielewski K. [red.] *Larp: myśli i szkice*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2012, s. 48-67; dostępne również online na stronie stowarzyszenia Liveform: <http://old.liveform.pl/universalne-mechaniki-larpowe>; Dembiński D. *Podstawy tworzenia mechaniki larpowej* [w:] Stowikowski M., Woźniczko G. [red.] *Inside/Outside. Konferencja Larpowa 2015*, Funreal, Katowice 2015, s. 46-52, <https://issuu.com/wielosfer/docs/publikacja-pl-2015>.

<sup>5</sup> Mochocki M., op. cit., s. 184.

wybranych zjawisk, systemów i procesów. Na przykład:

- Uczymy o kulturze wybranej grupy społecznej i jej realiach życia codziennego. Np. literacka wizja wsi według „Chłopów” Reymonta (język polski), polsko-rusko-żydowska wieś na przedwojennym Wołyniu (historia), obóz uchodźców syryjskich w Turcji (WOS). Gracze w rolach przeciętnych reprezentantów danej społeczności tworzą grupy rodzinne i towarzyskie oraz wspólnoty interesów. Nie mają wpływu na wielką politykę i ekonomię, ale odczuwają ich skutki.
- Uczymy o procesie legislacyjnym w Polsce. Gracze w rolach parlamentarzystów, lobbyistów, dziennikarzy i innych wpływowych osób dążą do uchwalania bądź blokowania określonych aktów prawnych, zgodnie z wyznawanymi poglądami i reprezentowanymi interesami. Scenariusz zapoznaje graczy z głównymi uczestnikami i etapami procesu legislacyjnego.
- Uczymy „wielkiej” historii państwa i społeczeństwa w danej epoce, np. PRL-u czy rozbiorów Rzeczypospolitej. Gracze w rolach polityków, przywódców, funkcjonariuszy państwowych, wpływowych dygnitarzy, dostojników i przedsiębiorców dyskutują nad polityką wewnętrzną i zagraniczną, poruszając wszystkie kluczowe kwestie, o których uczniowie powinni mieć pojęcie.

Z rozgrywaniem scenariuszy historycznych i literackich wiąże się ryzyko przyswojenia nieprawdy historycznej, jeśli gracze na larpie podejmą zupełnie inne decyzje i rozegrają wydarzenia inaczej niż w historycznym czy literackim pierwowzorze. Można temu zapobiec, tworząc scenariusze, w których gracze nie są postaciami podejmującymi te kluczowe decyzje, lecz starają się wpłynąć na decydentów, bądź też mierzą się ze skutkami decyzji, które już zapadły.

Główną korzyścią edukacyjną jest kompleksowe, systemowe zrozumienie danych procesów, problemów i ludzkich wyborów w kontekście realiów

społeczno-kulturowych. Jest to osiągalne przez osobiste, intelektualno-emocjonalno-behawioralne zanurzenie (immersję) w interaktywnym środowisku, które modeluje tę rzeczywistość i konfrontuje graczy z problemami do rozwiązania z perspektywy postaci.

Oddzielny pakiet aktywności edukacyjnych można zrealizować wokół rozegranego larpa: pisanie listów, pamiętników czy reportaży z punktu widzenia postaci bądź esejów analizujących konstrukcję i przebieg gry pod kątem mechanizmów społecznych, procesów dziejowych itp. W grupie uczniów, którzy nabędą doświadczenia z rozgrywaniami larpów, można także zaproponować tworzenie własnych scenariuszy. Będzie tu niewątpliwie komponent kształcenia językowego i literackiego, czyli pisanie kreatywne – postaci, konfliktów, wątków, wydarzeń – cenna praktyka z punktu widzenia języka polskiego (lub obcego, jeśli larp będzie do napisania i grania po angielsku czy niemiecku). Jeśli zaś głównym celem projektowym będzie symulacja wybranych zjawisk społeczno-kulturowych objętych programem danego przedmiotu, można się spodziewać, że praca nad larpem przyniesie autorom solidne zrozumienie materiału.

Więcej o teorii i kwestiach praktycznych larpów w edukacji humanistyczno-społecznej piszę w artykułach dostępnych *online* w języku polskim<sup>6</sup>. Można też znaleźć opisy konkretnych larpów, ich założeń edukacyjnych i fragmentów gotowych materiałów: polonistyczny „Bal u senatora Wasylewa” oparty o III część „Dziadów”<sup>7</sup>, historyczny „Wariant północny” z czasów Jana III Sobieskiego<sup>8</sup>, cykl larpów „Projekt DEMOKracja”, łączący edukację obywatelską i historyczną<sup>9</sup>.

<sup>6</sup> Mochocki M. *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym...*, ibidem; Mochocki M. *Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań*, „Homo Ludens” nr 1(4)/2012, s. 149-172, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/91>; Mochocki M., Wrona Ł. *Projekt DEMOKracja: Larp w edukacji obywatelskiej* [w:] Tabisz J. [red.] *Konferencja LARP-owa 2013*, Wielosfer, Wrocław 2013, s. 20-26, <http://kola.org.pl/wp-content/uploads/2016/11/publikacja-Kola-2013.pdf>; Mochocki M. *Less Larp in Edu-larp Design* [w:] Sveta K., Meland K.J. [red.] *Crossing Habitual Borders: The Knutepunkt 2013 Book*, Fantasiforbundet, Oslo 2013, s. 101-109, [https://nordiclarp.org/wiki/Crossing\\_Habitual\\_Borders](https://nordiclarp.org/wiki/Crossing_Habitual_Borders).

<sup>7</sup> Szeja J. *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*, „Homo Ludens” nr 1(3)/2011, s. 215-235, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/74>.

<sup>8</sup> Mochocki M. *Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii...*, ibidem.

<sup>9</sup> Mochocki M., Wrona Ł. *Projekt DEMOKracja...*, ibidem.

## Larpy w kształceniu umiejętności interpersonalnych

Jako środowiska żywych interakcji interpersonalnych larpy znakomicie nadają się do szkolenia umiejętności miękkich. Częścią tego kształcenia jest wcielanie się w role osób odmiennych od siebie, co pomaga w rozwoju empatii, ucząc umiejętności spojrzenia na świat z cudzej perspektywy. Inną częścią jest zaś trening umiejętności „przenośnych”, które stosunkowo łatwo zastosować w dowolnym środowisku. Takie zdolności, jak negocjacje, podejmowanie decyzji, kreatywne rozwiązywanie problemów, skuteczna komunikacja czy współpraca z zespołem wymagają przede wszystkim praktyki. Owszem, wiemy (i gracze wiedzą), że scenariusz larpowy jest rozgrywany „na niby”, ale interakcje społeczne i komunikacyjne dzieją się w nim naprawdę. Jeśli przekonujemy współgraczy, by zagłosowali zgodnie z naszym wewnętrznym interesem albo by zdradzili nam ważny wewnątrzgrupowy sekret – są to prawdziwe negocjacje, w których naprawdę nakłaniamy kogoś do określonego czynu. Jeśli z sojusznikami układamy plan działania, nie odgrywamy fikcyjnej komunikacji i współpracy, lecz komunikujemy się naprawdę. Fikcyjny może być temat, problem i odgrywana postać – ale nie człowiek i jego umiejętności społeczne. Larp może być więc zaprojektowany jako „poligon doświadczalny” dla umiejętności miękkich, stwarzając graczom sytuacje o wysokim poziomie autentyczności.

Każdy larp polega na komunikacji interpersonalnej, więc jest w jakimś stopniu praktyką stosownych umiejętności. Można jednak tworzyć scenariusze eksponujące tę sferę. Na przykład gra Descent czeskiej firmy Court of Moravia jest komercyjnym szkoleniem dla biznesu, dotyczącym *stylów zarządzania, negocjacji, argumentacji, podejmowania decyzji, komunikacji pod presją, osiągnięcia celów i zarządzania czasem*<sup>10</sup>. Fabularnie jest osadzony na tondzi podwodnej prowadzącej badania dna morskiego i poszukującej nowych złóż ropy. Dwanaście osób pełni role technika, geologa, żołnierza; niektórzy mają ukryte cele związane z przejściem kontroli

nad odkrytymi złożami. Do tego tódz ulega awarii i kończą się zapasy tlenu, jednak niektórym członkom załogi zależy na finalizacji prywatnych celów przed powrotem na powierzchnię, więc nie aprobują decyzji o natychmiastowym wynurzeniu. Materiały o larpie Descent są dostępne na stronie firmy w językach czeskim i angielskim.

## Larpy a praca wychowawcza

Ze współpracą, komunikacją, negocjowaniem kompromisów łączy się aspekt wychowawczy. Ogromne znaczenie dla wychowania ma umiejętność spojrzenia na problem z cudzej perspektywy, zrozumienia cudzych motywacji i doświadczeń, czego larp poniekąd uczy przez wcielanie się w różne role. Była o tym mowa przy umiejętnościach interpersonalnych. Teraz poruszę dwa zagadnienia – kształcenie etyki i wrażliwości społecznej.

David Simkins twierdzi, że larpy są treningiem *pierwszoosobowej perspektywy etycznej*<sup>11</sup>. Uczestnik gry jest otoczony innymi żywymi ludźmi, często znajomymi i przyjaciółmi, którzy dążą do częstokroć sprzecznych celów. Będą zwracać się do niego po pomoc, namawiać do wsparcia ich interesów, do pokrzyżowania cudzych planów. Udzielenie lub nieudzielenie pomocy może wpłynąć na stratę majątku, reputacji, zdrowia, życia czyjeś postaci. Czasem w roli postaci gracz będzie identyfikować się z wartościami, których na co dzień nie podziela (honor, pobożność, lojalność plemienna) bądź przyjmie rolę amoralnego egoisty. Podczas gry wielokrotnie dojdzie do wyborów etycznych: czy skłamać? czy ukraść, gdy nadarza się okazja? czy pomóc komuś własnym kosztem? czy podjąć ryzyko w obronie sprawiedliwości? winę przebaczyć czy ukarać? Co więcej, dojdzie też do dylematów moralnych w obliczu konfliktu wartości: przyjaźń kontra sprawiedliwość, gdy przyjaciel okazuje się przestępcą; lojalność kontra honor, gdy władca żąda złamania przysięgi. W takich sytuacjach, oprócz rozważań „jak należy postąpić”, gracz musi podejmować decyzje – działać lub poniechać działać – i doświadcza ich społecznych skutków.

<sup>10</sup> „Managing styles, negotiation, argumentation, decision-making, communication under pressure, achieving goals and time management”. Pouchla J. *Business Larp* [w:] Sveta K., Meland K.J. [red.] *Crossing Habitual Borders*, op. cit. s. 27-33, [https://nordiclarp.org/wiki/Crossing\\_Habitual\\_Borders](https://nordiclarp.org/wiki/Crossing_Habitual_Borders).

<sup>11</sup> „First person ethical perspective”, Simkins D. *The Arts of Larp. Design, Literacy, Learning and Community in Live-Action Role Play*, McFarland, Jefferson 2015, s. 183.

Ćwiczenie „etyki stosowanej” jest w jakimś stopniu obecne w każdym larpie, bo w każdym zawarte są działania niosące konsekwencje dla innych. Jednak autor scenariusza może to świadomie kształtować przez dobór tematów, problemów i celów postaci. Na przykład dylemat „przyjaźń kontra wiara” można wpisać między dwie postacie, które są szczerymi przyjaciółmi, ale jeden to gorliwy wyznawca religii panującej, a drugi właśnie zszedł na drogę herezji.

Obok ogólnych wartości etycznych larpy coraz częściej służą kształtowaniu wrażliwości społecznej w odniesieniu do wybranych konkretnych grup (imigrantów, mniejszości etnicznych) lub sytuacji (np. szkolnego znęcania się nad starszymi). Bazuje to na potencjale opisanym w kształceniu humanistyczno-społecznym: larp jako symulacja konkretnych środowisk społeczno-kulturowych i występujących tam problemów. Na przykład scenariusz „Prisoner for a Day”<sup>12</sup>, rozgrywany wielokrotnie w Norwegii z grupami 16-19-latków, miał na celu edukację w zakresie praw człowieka poprzez symulację życia w brutalnym więzieniu. Udział w larpie był tylko dla chętnych, za ich świadomą zgodą, dokładnie poinformowanych o tym, jak nieprzyjemnych doświadczeń mogą się spodziewać. Uczniów przywożono autobusami do miejsca, które niegdyś służyło jako prawdziwe więzienie. Otrzymywali więzienne uniformy, numery, zestaw zakazów i nakazów i poddawani byli psychicznej i fizycznej opresji przez strażników. Celem szczegółowym było doświadczenie życia w więzieniu; celem szerszym – wgląd w sytuację osób pozbawionych praw człowieka. Innym przykładem jest „The Syrian Refugee Simulation”, ambitny projekt stworzony głównie przez uczniów technikum pod kierownictwem dra Aleca Pattona, symulujący doświadczenia uchodźców z Syrii do Europy. Projekt ten ma obszerną dokumentację online<sup>13</sup>.

Warto podkreślić, że efekty wychowawcze nie przenoszą się między kontekstami tak łatwo jak umiejętności interpersonalne. Zrozumienie perspektywy postaci larpowej w świecie larpa niekoniecznie przekłada się na zrozumienie perspektywy

ludzi trapienych podobnymi problemami w prawdziwym świecie. Aarebrot i Nielsen piszą, że jedna z klas, mimo że mocno przeżyła i zapamiętała tamto doświadczenie, później zupełnie nie umiała odnieść tego do innych sytuacji łamania praw człowieka i nie nabyła wrażliwości społecznej, o którą autorom chodziło, a inna grupa wprost zachwycała autorów zrozumieniem i postawą. U podstaw tych różnic leżała praca pedagogiczna po zakończonej grze. W pierwszej grupie nauczyciel nie nawiązywał do rozegranego larpa, w drugiej – uczynił z larpowego doświadczenia ważny punkt odniesienia w dalszym procesie edukacji. Stąd wniosek, że immersyjne, emocjonalne doświadczenie gry powinno być później „przepracowane” refleksyjnie, zdekontekstualizowane, odniesione do realiów prawdziwego świata. Niewykluczone, że efekt edukacyjny bardziej zależy od pracy pedagogicznej po larpie niż od samej gry<sup>14</sup>.

## Larpy w nauczaniu STEM

Larp jako środowisko grupowych interakcji między ludźmi, przedmiotami i otoczeniem jest medium bardzo pojemnym – bez trudu można w nim umieścić zagadki, zadania i problemy z obszaru STEM (ang. *science, technology, engineering, mathematics*). Takie, których rozwiązanie wymaga zastosowania wiedzy z fizyki, chemii czy biologii, przeprowadzenia eksperymentu laboratoryjnego, skonstruowania urządzenia mechanicznego, użycia (lub napisania) programu komputerowego czy choćby rozwiązywania równań matematycznych. Wszystko zależy od tego, jakie materiały i narzędzia możemy bezpiecznie udostępnić graczom na czas gry.

Edukacja STEM napotyka w larpach na fundamentalną przeszkodę – mało czasu. Aby graczom chciało się wykonywać ćwiczenia STEM, trzeba ich zaangażować w fabułę i/lub relacje społeczne, które zapewnią kontekst i celowość: „Musimy obliczyć X, bo inaczej przegramy/zginiemy/nie powstrzymamy nieszczęścia/nie zdobędziemy skarbu”. A jeśli będą zaangażowani w fabułę i relacje, to znaczną część larpa poświęcą na interakcje międzyludzkie. Na rozwiązywaniu problemów STEM spędzą względnie niewiele czasu. To, co stanowi główną siłę larpa w kształceniu humanistyczno-społecznym,

<sup>12</sup> Aarebrot E., Nielsen M. *Prisoner for a day. Creating a game without winners* [w:] Andresen M.E. [red.] *Playing the learning game. A practical introduction to educational roleplaying*, Fantasiforbundet i POST, 2012, s. 24-29.

<sup>13</sup> Patton A. *The Syrian Refugee Simulation* [w:] *Dr Alec Patton's Digital Portfolio*, 2016, <http://alecpatton.weebly.com/the-syrian-refugee-simulation.html>.

<sup>14</sup> Mochocki M. *Less Larp...*, ibidem.

w STEM okazuje się słabością. Pojawia się pytanie: czy 2-godzinny larp, który mieści ok. 30 minut ćwiczeń z materiałem STEM, jest racjonalnym wykorzystaniem czasu? Czy od takich dwóch godzin nie lepsza byłaby jedna, za to w pełni skoncentrowana na nauce przedmiotu?

Nie mam na to jednej odpowiedzi. To zależy, jaki cel kształcenia chcemy osiągnąć. Jeśli stawiamy na praktykę w rozwiązywaniu określonych zadań, wówczas zwykła lekcja typu „drill” może być lepszym rozwiązaniem. Za to propagatorzy larpów w nauczaniu STEM wskazują na inne wartości. Mówią, że fabularne ukontekstowanie zadań pozwala na lepsze zrozumienie działania systemów i procesów (fizycznych, biologicznych itp.). Niewykluczone, że właśnie podczas larpa uczeń przeżyje moment „A-ha!”, nagle pojmując zagadnienie, z którym dotychczas się borykał. Drugim celem STEM-larpów jest obudzenie pozytywnego nastawienia wobec danego przedmiotu czy działu tematycznego, co można osiągnąć przez pokazanie praktycznej użyteczności wiedzy i wywołanie emocjonalnej satysfakcji z dojścia do poprawnych rozwiązań.

Za przykład posłuży matematyczny edu-larp *Hit Seekers*, gra stworzona w 2012 przez niedziałającą już organizację *Seekers Unlimited* z USA. Uczniowie przyjmują rolę menedżerów zarządzających wytwórnią muzyczną. Jak pisze autor:

- Zatrudniają wykonawców, kontaktują ich z producentami i umieszczają w studio. Wykonawcy, producenci i studia są fikcyjne, choć niektórzy brzmią bardzo znajomo. Wszyscy mają swoje koszty, rankingi, poziom talentu i procent od zysków.
- Uczniowie jako menedżerowie mają jak najlepiej zarządzać wykonawcami, aby nagrali jak najlepszy album i zarobili najwięcej pieniędzy. Mają do czynienia z takimi tematami, jak procent od zysków, szacowanie dochodów, budżetowanie, zadania z treścią, procenty i odsetki, a także – jako że promują albumy w różnych (fikcyjnych) klubach – figury geometryczne, powierzchnia, a nawet trygonometria.

- Wierzymy, że uczniowie lepiej rozwijają kompetencje, gdy rozwiązują realne problemy matematyczne w zrozumiałym kontekście. Staramy się uczyć młode pokolenie podstaw matematyki, rachunkowości i biznesu (...) <sup>15</sup>.

Stan badań nad edu-larpami cierpi na brak eksperymentów pedagogicznych, przynoszących wymierne dane statystyczne co do skuteczności edukacyjnej. Niemal całość dostępnej literatury to prace teoretyczne, analizy przypadku i dane anegdotyczne. Jednak w zakresie edu-larpów z nauk ścisłych istnieje takie systematyczne badanie ze szkoły średniej (*middle school*) w USA z 2013 roku. Wyniki wskazują, że edu-larpy wpłynęły na wzrost motywacji, zainteresowanie naukami ścisłymi i zarazem na wzrost poczucia kompetencji w tym zakresie <sup>16</sup>.

## Larpy w kształceniu interdyscyplinarnym

W Danii od 2006 działa *Osterskov Efterskole*, w której nauczanie odbywa się przede wszystkim za pomocą gier z odgrywaniem ról. Nie obowiązuje tam klasyczny podział na przedmioty ani jednostki lekcyjne. Jest to szkoła z internatem, co pozwala dość dowolnie zagospodarować czas uczniów, łącznie z popołudniami i wieczorami, z aktywnością na świeżym powietrzu, spożywaniem posiłków i szykowaniem się do snu. Tamtejsze edu-larpy trwają po kilka dni z rzędu i konfrontują uczniów z materiałem z wielu różnych przedmiotów. Jak relacjonują Vanek i Peterson <sup>17</sup>:

<sup>15</sup> „They sign recording artists, pair them with a producer and put them both into a recording studio. Each artist, producer, and studio is fictional, though some might seem very familiar. Each have their own costs, rates, talent level, and percentage take of royalties. The students, as executives, have to best manage their artists to get the best record album to make the most money. They are dealing with topics like royalty percentages, income projections, budgeting, word problems, ratios and rates, and, as they promote the albums at different (fictional) clubs in geometric shapes, area and even trigonometry problems. Our belief is that real world math problems in a context that is relevant to the student will be much more effective to increase their proficiency. We are trying to educate a young demographic in basic math, accounting, and business (...)”. Vanek A. *Hit Seekers – A Math Game in the Music Industry* [w:] *Kickstarter.com*, 2012, <https://www.kickstarter.com/projects/906612014/hit-seekers-a-math-game-in-the-music-industry>.

<sup>16</sup> Bowman S.L., Standiford A. *Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study*, „The International Journal of Role-Playing” nr 5/2015, s. 13; [http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/.../IJRP5\\_BowmanStandiford.pdf](http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/.../IJRP5_BowmanStandiford.pdf).

<sup>17</sup> Vanek A., Peterson A., op. cit., s. 223.

*Każdy szkolny tydzień ma inny temat, np. druga wojna światowa, prowadzenie statku albo polowanie na seryjnego mordercę w stylu CSI. Wszyscy nauczyciele dopasowują lekcje swojego przedmiotu do tematu tygodnia i tworzą jedną wspólną historię. Na przykład, w wątku kryminalno-dochodzeniowym jedną z ofiar rozpuszczono w wannie z kwasem. Na jednej z lekcji nauczycielka chemii zrobiła wykład o kwasach, zasadach i skali pH. Z punktu widzenia instruktorki był to zwykły wykład laboratoryjny jak w innych szkołach, z jedną drobną różnicą – nie myślała o sobie jak o szkolnej chemiczce. Wystąpiła w roli ekspertki wezwanej przez komendanta policji, aby wyjaśnić detektywom (uczniom w rolach) informacje związane z dochodzeniem. Do tego nie myślała o uczniach jak o uczniach, którzy mają zaliczyć sprawdzian z materiału, lecz jak o funkcjonariuszach zaangażowanych w tropienie okrutnego mordercy. Inni nauczyciele także grali role: fizyk był ekspertem od balistyki, a historyk objaśniał symbole pozostawione przez zabójcę na scenie zbrodni<sup>18</sup>.*

Większość materiałów z Osterskov dostępna jest tylko po duńsku. Jednak w krajach anglojęzycznych realizowano podobne projekty, w tym 5-dniową „Mesopotamię”<sup>19</sup>:

Starożytna Mezopotamia to immersyjny tydzień dla szóstoklasistów, którzy wcielali się w role kapłanów, zarządców miasta-państwa, kupców i astrologów za rządów Hammurabiego. W tym tygodniu zintegrowaliśmy

<sup>18</sup> „Each school week has a different theme, such as World War II, running a cruise ship, or a CSI-like hunt for a serial killer. All teachers tie their particular subject lessons to the week’s theme and they work together on one story. For example, for the police procedural theme, one of the victims was dissolved in a tub of acid. For one class period, the school’s chemistry teacher presented a lecture in the chemistry lab about acids, bases, and the pH scale. By the instructor’s reckoning, it was like any other lab-lecture in any other school except for one small detail: she did not think of herself as a high school chemistry teacher. Instead she role-played a subject expert called in by the Chief of Police to explain to the detectives (the role-playing students) information related to their case. In addition, she did not think of the students as students who had to take a test on the material, but as dedicated officers tracking a diabolical murderer. Other teachers performed similar roles: the physics teacher was a ballistics expert and the history teacher lent insight on the symbols left by the killer at the scene of the crime”.

<sup>19</sup> „Mesopotamia” ma swoją stronę informacyjną z dokumentacją w języku angielskim na portalu Educade (Yanofsky).

wiele elementów: historię, nauki ścisłe, język, kulturę, matematykę, pisanie, pracę badawczą, przemawianie publiczne, komunikację interpersonalną, dramę, pisanie kreatywne, umiejętności XXI wieku... Wiele się działo, prowadziliśmy zajęcia prawie przez cały dzień szkolny przez cały tydzień. Nie mieliśmy uczniów tylko na czas lunchu, długiej przerwy, lekcji WF i języka obcego<sup>20</sup>.

Czy projekt tego rodzaju dałoby się zrealizować w typowej polskiej szkole, objętej tradycyjnym systemem klasowo-lekcyjnym? Teoretycznie jest to możliwe, przy wspólnym wysiłku administracji, nauczycieli i aprobachie rodziców, na zasadzie specjalnego biwaku czy białych i zielonych szkół. Widzę też potencjał komercyjny i społeczny w dużych edularpach na obozach wakacyjnych. Polska doczekała się już profesjonalnej turystyki larpowej o zasięgu globalnym. Jak dotąd oferta turystycznych „blockbusterów” nie stawia na edukację<sup>21</sup>, ale sądzę, że to tylko kwestia czasu. Firmy organizujące wyjazdy i obozy młodzieżowe konkurują m.in. atrakcyjnością programów edukacyjnych i poszukują nowych rozwiązań. Spodziewam się, że w ciągu najbliższych lat duże edulardy zaistnieją na tym rynku.

## Gdzie szukać informacji?

Najbardziej kompleksowe omówienie naukowej i specjalistycznej literatury na temat edularpów to artykuł Sarah Lynne Bowman z 2014 roku<sup>22</sup>, obejmujący publikacje w języku angielskim. Drugą ważną pozycję stanowi tekst duetu Aaron Vanek i Andrew Peterson z 2016 roku<sup>23</sup>, który oprócz przeglądu teorii zawiera omówienie paru konkretnych przykładów i podaje zestawy dobrych praktyk. Kto chce zdobyć aktualną wiedzę na temat naukowych podstaw

<sup>20</sup> Vanek A. [w:] Sunlgar 2013: „Ancient Mesopotamia was an immersive week for a sixth grade class to portray priests, city-state governors, merchants, and astrologers during the reign of Hammurabi. We integrated many lessons into the week: history, science, language, culture, math, writing, research, public speaking, interpersonal communication, drama, creative writing, 21st Century skills...there was a lot going on; we had activities for the students for almost the entire school day for the whole week. There were a few times we didn’t have them: lunch, recess, their PE class, and a foreign language class”.

<sup>21</sup> Chyba że wspomnimy „Witcher School”, który w ramach wiedzmińskiego treningu prowadzi prawdziwe zajęcia z szermierki, tucznictwa, gimnastyki, tropienia śladów i kaletnictwa.

<sup>22</sup> Bowman S.L., Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review, [w:] Bowman S.L. [red.], Wyrd Con Companion Book 2014, Wyrd Con, Los Angeles 2014, s. 112-131, <http://www.wyrdcon.com/2014/05/the-wyrd-con-companion-book>.

<sup>23</sup> Vanek A., Peterson A., op. cit.

i praktycznych zastosowań edu-larpów, powinien rozpocząć od tych dwóch artykułów, a następnie pójść tropem zawartych tam bibliografii. Z publikacji nienaukowych godna uwagi pozycja to „Playing the learning game” z 2012 roku, książka zbierająca doświadczenia edukatorów larpowych z różnych krajów. Ponadto, gigantyczny zasób wiedzy o wszelkich aspektach larpów stanowią publikacje towarzyszące nordyckim konferencjom Knutepunkt/Solmukohta od 2003 roku i amerykańskiemu Wyrd Conowi od roku 2010, dostępne legalnie za darmo w wersjach PDF. Wątek edukacyjny jest tu tylko jednym z wielu, ale pojawia się regularnie.

Polskojęzyczny dorobek jest znacznie skromniejszy – jest to kilka cytowanych tutaj publikacji edu-larpowych z kręgu Polskiego Towarzystwa Badania Gier (Szeja, Mochocki), a także zbiór publikacji towarzyszących Konferencji Larpowej „KoLa” od 2012 roku. Polscy pedagodzy mogą za to czerpać z pokaźnego zbioru publikacji na temat dramy edukacyjnej.

## Bibliografia

1. Aarebron E., Nielsen M. *Prisoner for a day. Creating a game without winners* [w:] Andresen M.E. [red.] *Playing the learning game. A practical introduction to educational roleplaying*, Fantasiforbundet i POST, 2012, s. 24-29.
2. Bowman S.L. *Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review* [w:] Bowman S.L. [red.] *Wyrd Con*, Los Angeles 2014, s. 112-131, <http://www.wyrddcon.com/2014/05/the-wyrd-con-companion-book>.
3. Bowman S.L., Standiford A. *Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study*, „The International Journal of Role-Playing” nr 5/2015, [http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/.../IJRP5\\_BowmanStandiford.pdf](http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/.../IJRP5_BowmanStandiford.pdf).
4. *Court of Moravia, Business Larp* [w:] CourtofMoravia.com, <http://www.courtofmoravia.com/business-larp>.
5. Dembiński D. *Uniwersalne mechaniki larpowe* [w:] Chmielewski K. [red.] *Larp: myśli i szkice*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2012, s. 48-67; dostępne również online na stronie stowarzyszenia Liveform: <http://old.liveform.pl/uniwersalne-mechaniki-larpowe>.
6. Dembiński D. *Podstawy tworzenia mechaniki larpowej* [w:] Stowikowski M., Woźniczko G. [red.] *Inside/Outside. Konferencja Larpowa 2015*, Funreal, Katowice 2015, s. 46-52, <https://issuu.com/wielosfer/docs/publikacja-pl-2015>.
7. Mochocki M. *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*, „Homo Ludens” 1/2009, s. 177-190, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/16>.
8. Mochocki M. *Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań*, „Homo Ludens” 1(4)/2012, s. 149-172, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/91>.
9. Mochocki M., Wrona Ł. *Projekt DEMOKracja: Larp w edukacji obywatelskiej* [w:] Tabisz J. [red.] *Konferencja LARP-owa 2013*, Wielosfer, Wrocław 2013, s. 20-26, <http://kola.org.pl/wp-content/uploads/2016/11/publikacja-Kola-2013.pdf>.

**Dalszy ciąg bibliografii na stronie internetowej Meritum: [www.meritum.pl](http://www.meritum.pl)**

**Dr Michał MOCHOCKI** – adiunkt na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, anglista specjalizujący się w niekomputerowych grach fabularnych w ujęciu narratologii transmedialnej i kultury uczestnictwa. Współzałożyciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier, twórca specjalności „badanie i projektowanie gier” na Humanistyce 2.0 UKW, popularyzator gier i gamifikacji w edukacji. Odznaczony medalem Komisji Edukacji Narodowej.