

Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym

Michał Mochocki

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Teatralne gry fabularne (ang. LARP – *Live Action Role Playing*), obecne w Polsce od lat 90., narodziły się jako zjawisko czysto ludyczne – rodzaj gry parateatralnej organizowanej dla rozrywki. Jednak cechy formalne tej zabawy wskazują na bliźniacze (choć zapewne przypadkowe) pokrewieństwo z technikami edukacyjnymi: dramą szkolną i grą symulacyjną. Toteż teoretycy i praktycy nauczania dostrzegli w LARP-ach nowe narzędzie kształcenia, którego potencjał warto przetestować. W niniejszej pracy zajmę się perspektywami zastosowania LARP-ów w nauczaniu przedmiotów humanistycznych. W sekcjach 1–5 omawiam stan badań i podstawy teoretyczne, bazując na publikacjach anglojęzycznych i polskich. Na koniec prezentuję koncepcję projektu badawczego, który zweryfikować ma postawione wcześniej hipotezy.

1. LARP szkolny w badaniach zagranicznych

Edukacyjny potencjał LARP-ów zyskał największe uznanie w krajach nordyckich. Przykładem współpraca duńskiego ministerstwa edukacji z grupą LARP-ową *Situid* (tworzącą gry fabularne na potrzeby szkolnictwa), podobnie działająca w Danii od 2006 *Østerskov Efterskole* (eksperymentalna szkoła z internatem, stosująca teatralne i narracyjne gry fabularne jako główne metody kształcenia). Fińskie ministerstwo edukacji programowo stawia na łączenie szkolnej nauki z zajęciami nieformalnymi¹, co w praktyce oznacza

¹ Fińskie Ministerstwo Edukacji, *Education and Research 2003-2008 Development Plan*, <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaistut/2004/liitteet/opm_190_opm08.pdf>, s. 16.

m.in. wprowadzenie do szkół technik *role play*, w tym LARP-ów². Największym naukowym wydarzeniem poświęconym LARP-om jest międzynarodowa konferencja *Solmukohta* (połączona z konwentem), organizowana na zmianę w Danii, Finlandii, Szwecji i Norwegii. Materiały konferencyjne publikowane są w języku angielskim w wersji drukowanej i elektronicznej (dostępne na stronie www.solmukohta.org) – i stanowiąc będą podstawę dalszych rozważań.

Jak podaje Thomas Henriksen, techniki bazujące na odgrywaniu ról już w latach 70. zyskały w duńskim szkolnictwie popularność, która jednak załamała się w latach 80.³. Lecz od lat 90., wraz z rozwojem gier typu RPG i LARP, techniki parateatralne wróciły do nauczycielskich łask. Według nordyckich badaczy, LARP-y w rękach pedagogów są świetnym narzędziem do:

- łączenia wiedzy teoretycznej z praktyką⁴,
- objaśniania złożonych sytuacji i procesów, jako że potrafią stanowić względnie realistyczną symulację systemów społecznych (warunków politycznych, społecznych, kulturowych i ekonomicznych)⁵,
- przygotowywania do funkcjonowania w społeczeństwie poprzez stawianie uczestników w sytuacjach, których jeszcze nie napotykali w swoim życiu⁶,
- nauczania historii przez symulację systemu społecznego z konkretnej epoki i miejsca⁷,
- ćwiczenia umiejętności „miękkich” (społecznych), jak podejmowanie decyzji, efektywna komunikacja, zarządzanie zasobami, perswadowanie i opieranie się

² T. Tuovinen, *Role Playing Games as a Method of Teaching History*, w: Uniwersytet w Tampere Web page, <http://www.uta.fi/laitokset/okl/tokl/projektit/kaksoistutkinto/pdf/tuomo_tuovinen_proseminaari.pdf>, s. 8.

³ Według Henriksena masowość zjawiska sprawiła, że za nauczanie dramatyczne wzięło się mnóstwo osób bez kwalifikacji i doświadczenia pedagogicznego, czego skutkiem była niska efektywność kształcenia, a to z kolei wywołało powszechne zniechęcenie do samej metody. Zob. T. Henriksen, *Learning by fiction*, w: Gade M., Thorup L., Sander M. (red.), *As LARP Grows Up – Theory and Methods in LARP*, Projektgruppen KP03, Kopenhaga 2003, s. 111.

⁴ Ibidem, s. 114.

S. Harder, *Confessions of a schoolteacher: experiences with roleplaying in education*, w: Donniss J., Gade M., Thorup L. (red.), *Lifelike*, Projektgruppen KP07, Kopenhaga 2007, s. 234.

⁵ T. Henriksen, *On the Transmutation of Educational Role-Play: A Critical Reframing to the Role-Play in Order to Meet the Educational Demands*, w: Montola M., Stenros J. (red.), *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Helsinki 2004, s. 121;

E. Larsson, *Participatory Education: What and Why*, w: Montola M., Stenros J. (red.), *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Helsinki 2004, s. 244.

⁶ T. Henriksen, *Learning...*, s. 113.

⁷ T. Utne, *Live Action Role Playing – Teaching through gaming*, w: Bøckmann P., Hutchison R. (red.), *Dissecting LARP – Collected papers for Knutepunkt 2005*, Oslo 2005, s. 24; T. Tuovinen, op. cit., s. 8.

perswazji, i to przy doświadczaniu przez uczestników jednocześnie rozumowych oraz emocjonalnych aspektów tych procesów⁸.

- działań wychowawczych, m.in. stymulowania rozwoju empatii, autorefleksji, tolerancji, wartości etycznych⁹ poprzez stawianie ucznia w obliczu ważnych wychowawczo pytań¹⁰, co przyczynia się do całościowego rozwoju zdrowej osobowości¹¹,
- nauki kreatywności, wyobraźni, krytycznego myślenia i interpretacji¹² (co według Larssona jest wbrew polityce państwowego szkolnictwa, którego ukryty cel stanowi wychowanie konsumentów bezrefleksyjnie dopasowujących się do społeczeństwa¹³).

Podsumowując: LARP jest chwalony jako technika rozwijająca intelekt i umiejętności, ale nie wiedzę faktograficzną czy teoretyczną. Henriksen wprost stwierdza, że LARP nie nadaje się do wpajania „twardej” wiedzy¹⁴. Ja wszakże widzę perspektywy i takiego zastosowania, co dokładnie przedstawię w sekcjach 3. i 5.

2. LARP, drama, gra symulacyjna

We wstępie niebezpiecznie nazwałem pokrewieństwo LARP-u i dramy „bliźniaczym”. Nie chcę postawić znaku równości między pojęciami „LARP” i „drama”, gdyż ta ostatnia jest kategorią bardzo szeroką, obejmującą wiele różnych technik. Ale wśród nich znajduje się tzw. improwizacja lub scenka improwizowana¹⁵ – i ta właśnie technika, jeśli wziąć pod uwagę cechy formalne, jest „bliźniakiem” LARP-u:

- gra toczy się w umownej, ograniczonej przestrzeni, zazwyczaj z użyciem rekwizytów i kostiumów,
- uczestnicy przyjmują role fikcyjnych postaci zaangażowanych w konflikt fabularny, którego rozwiązanie jest głównym elementem rozgrywki,

⁸ E. Larsson, op. cit., s. 244.

⁹ T. Tuovinen, op. cit., s. 7.

¹⁰ K. Thestrup, *Warhammer Freestyle: LARP- in Pedagogical Work*, w: Donniss J., Gade M., Thorup L. (red.), *Life-like*, Projektgruppen KP07, Kopenhaga 2007, s. 225.

¹¹ L. Wingird, *LARP as a tool for personality development*, w: Laiv.org, Norges Offisielle Laiv-Portal, <<http://www.laiv.org/laiv/skatt.nsf>>.

¹² T. Henriksen, *Games and Creativity Learning*, w: Fritzon T., Wrigstad T. (red.), *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*, Föreningen Knutpunkt, Sztokholm 2006; T. Tuovinen, op. cit., s. 7.

¹³ E. Larsson, op. cit., s. 247.

¹⁴ T. Henriksen, *Learning ...*, s. 114.

¹⁵ A. Dziedzic, W. Kozłowska, *Drama na lekcjach historii*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1998, s. 38–41.

- 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).

W polskiej literaturze pedagogicznej trudno znaleźć opracowania na temat LARP-ów, natomiast zaskakuje liczba publikacji o dramie szkolnej. Badania nad edukacją dramową prowadzone są w Polsce od ponad 30 lat, co zaowocowało wieloma książkami omawiającymi przydatność dramy na wszystkich poziomach kształcenia, od przedszkola¹⁶ po studia wyższe¹⁷. Na te badania zwracam uwagę nieprzypadkowo, jestem bowiem zdania, że ich wyniki w dużym stopniu przekładają się i na LARP-y. Dowodem np. rezultat trzyletnich badań prof. Jerzego Trzebińskiego, finansowanych przez Komitet Badań Naukowych:

Uczniowie klas dramowych mają 75-procentową przewagę nad uczniami klas kontrolnych, prowadzonych metodami tradycyjnymi, w zakresie:

- kreatywności i produktywności myślenia,
- umiejętności odwoływania się do osobistych doświadczeń i ich przetwarzania,
- umiejętności stawiania problemów oraz twórczego ich rozwiązywania.

Drama wywiera także niezwykle korzystny wpływ na rozwój inteligencji społecznej i emocjonalnej ucznia oraz jego integrację z grupą¹⁸.

Jak widać, są to zasadniczo te same efekty edukacyjne, które wskazują przytaczani wyżej badacze LARP-ów. Zresztą widzą oni podobieństwo LARP-u i dramy, niejednokrotnie ujmując LARP-y, narracyjne gry fabularne i techniki dramowe łącznie pod nazwą *role play / role playing*¹⁹. Innymi słowy: **LARP-y uznać należy za jedną z tech-**

¹⁶Np. M. Królicza, *Drama i happening w edukacji przedszkolnej*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2006.

¹⁷Np. T. Lewandowska-Kidoń, *Drama w kształceniu pedagogicznym*, Wyd. Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2001.

¹⁸*Drama. Badania naukowe*, w: ASSITEJ. Polski Ośrodek Międzynarodowego Stowarzyszenia Teatrów dla Dzieci i Młodzieży Web page, <<http://www.assitej.pl/content/view/37/61>>.

¹⁹T. Henriksen, *Learning...*, s. 111; T. Tuovinen, op. cit., s. 8–10.

nik dramowych. Dlatego w dyskusji nad potencjałem dydaktycznym LARP-ów można śmiało podpierać się wynikami badań nad dramą.

Dodajmy, że tego typu kreatywne rozwiązywanie problemów jest podstawą jeszcze innej techniki kształcenia: gier symulacyjnych, stosowanych m.in. w treningach umiejętności społecznych lub szkoleniach zawodowych (negocjatorów policyjnych i politycznych, detektywów, menedżerów). Różni je geneza i przeznaczenie: LARP wywodzi się z branży gier i służyć miał rozrywce, drama powstała jako narzędzie wychowania i edukacji – w tym teatralnej (artystycznej), a gra symulacyjna w celu szkolenia specjalistycznego. W praktyce więc mają odmienną tematykę (rodzaj problemów/konfliktów) i miewają inaczej rozłożone akcenty (np. LARP zwykle jest silniej ustrukturyzowany niż drama oraz kładzie większy nacisk na fabułę niż symulacja). Wszystkie bazują jednak na tej samej strukturze: [rola + fikcyjny problem + kreatywne rozwiązywanie]. A zatem LARP mógłby być stosowany i w nauczaniu szkolnym, i specjalistycznym – pod warunkiem, że autor wypełni go materiałem szkoleniowym.

3. Drama a LARP w praktyce szkolnej

Mimo jednoznacznych wyników badań (m.in. Trzebińskiego) i wielu publikacji metodologicznych sławiących zalety dramy, polskie szkolnictwo nie wdraża technik dramowych na szerszą skalę. Jedną z przyczyn są wymagania, jakie drama stawia nauczycielom:

(...) wymaga obszernej znajomości tematu, wiedzy wychodzącej daleko poza wiedzę historyczną. A przede wszystkim wielkiej wyobraźni i pomysłowości.

(...) specyficznych sprawności organizacyjnych i kierowniczych oraz umiejętności panowania nad grupą.

(...) rzetelnego przygotowania, specyficznych umiejętności aktorsko-dramowych, sprawności organizacyjnej, taktu pedagogicznego, otwartej postawy wobec uczniów i zaangażowania emocjonalnego.

(...) Wiele czasu i wysiłku poświęca pedagog dramy na przygotowanie środków dydaktycznych.

(...) [nauczyciel] powinien wprowadzać na zajęcia dramy aparaty fotograficzne, kamery i komputery²⁰.

Ten cytat mówi sam za siebie. Prowadzenie zajęć dramowych jest czaso- i pracochłonne, a nadto wymaga kreatywności, spontaniczności, zdolności aktorskich i stałego doskonalenia warsztatu. Rzecz tylko dla pedagogów ambitnych i wyjątkowo zaangażowanych.

Drugą przyczyną nauczycielskiej niechęci jest słabe osadzenie dramy w podstawie programowej. Cóż z tego, że wspomaga rozwój osobowości, empatii, umiejętności społecznych? W praktyce szkolnej liczą się głównie wyniki osiągnięte przez uczniów w testach

²⁰ A. Dziedzic, W. Kozłowska, op. cit., s. 63–66.

kompetencji i na egzaminach. I chociaż dzisiejsze egzaminy kładą większy niż dawniej nacisk na umiejętności, nadal duże znaczenie ma pamięciowe opanowanie materiału. W dodatku wiele sprawdzanych umiejętności dotyczy analizy tekstu – literackiego (na języku polskim) bądź źródłowego (na historii). Dlatego nauczyciele nie mogą poświęcić zbyt wielu jednostek lekcyjnych na dramę „ogólnorozwojową” kosztem zwykłego programu.

Można więc rzec, że drama poniosła porażkę, bo mimo udokumentowanych zalet nie ma szans na rozpowszechnienie w polskich szkołach tak jak w skandynawskich czy brytyjskich²¹. Ale tam, gdzie upadła drama, LARP ma szansę rozwinąć skrzydła:

1) Jest bardzo ekonomiczny pod względem nakładu czasu i pracy. Czasochłonne jest napisanie scenariusza i ról dla uczestników – ale jeśli nauczyciel ma dostęp do gotowych scenariuszy, wówczas przygotowanie dwugodzinnych zajęć ogranicza się do przeczytania scenariusza i wydrukowania ról. Potrzebne jest pewne minimum zdolności reżyserskich (organizacyjnych), ale jest to nic w porównaniu z cytowanymi obowiązkami pedagogów dramy.

2) LARP stawia nie na ekspresję i techniki teatralne, lecz na osiągnięcie celów i rozwiązywanie problemów. W zakresie edukacji artystycznej jest niewątpliwie uboższy niż drama. Jest za to dużo bardziej pragmatyczny: premiuje efektywność działania, kreatywność myślenia i sprawność używania posiadanych informacji. A gdy rozwiązanie problemu wymaga posłużenia się konkretną wiedzą (nie tylko umiejętnościami), LARP zmusza graczy do zintegrowania wszystkich wiadomości na dany temat (ogłęd całościowy miast fragmentarycznego²²). Przyszłością LARP-ów edukacyjnych są więc scenariusze pisane pod kątem programu nauczania danego przedmiotu. Spodziewam się, że LARP-y takie okażą wysoką efektywność jako lekcje powtórkowe (utrwalające wiedzę z dużego działu tematycznego) i jako lekcje płynnie integrujące nowy materiał z już posiadaną wiedzą.

Te cechy – „łatwość w obsłudze” i możliwość silnego osadzenia w programie nauczania – to w omawianym kontekście znaczne przewagi LARP-u nad dramą, które umożliwiają wdrożenie go w szkolnictwie na dużo szerszą skalę. Zachętą z jednej strony jest tutaj wysoka skuteczność metod aktywizujących w ogóle (w tym dramy i gier symulacyjnych), z drugiej zaś – wnioski z moich obserwacji LARP-ów rozrywkowych, których treść uczestnicy zapamiętują na długo i z dużą dokładnością. Można więc założyć, że **LARP szkolny będzie efektywną metodą przyswajania i utrwalania materiału**. Wniosek ten traktuję jako hipotezę, która domaga się weryfikacji. Dokonać tego ma projekt badawczy, którego koncepcję przedstawię na zakończenie.

²¹ T. Tuovinen (op. cit.) podkreśla, że techniki odgrywania ról są popularną metodą uczenia historii w szkołach fińskich i brytyjskich (koncepcja *active history*). Polscy badacze dramy też często powołują się na wzory brytyjskie.

²² T. Henriksen, *On the Transmutation...*, s. 119–120.

4. LARP szkolny – czynniki ryzyka

Pora na omówienie „czynników ryzyka”, czyli przewidywanych trudności, z jakimi trzeba się zmierzyć, wprowadzając LARP-y do szkół. Twórcy LARP-ów edukacyjnych wyróżniają trzy grupy problemów: 1) z nauczycielami, 2) z uczniami, 3) ze specyfiką samej metody.

- 1) Sanne Harder wskazuje, że LARP budzi niechęć nauczycieli ze względu na:
 - a) duży poziom improwizacji, co ogranicza kontrolę pedagoga nad przebiegiem zajęć,
 - b) słabe osadzenie w konkretnym materiale programowym,
 - c) wymóg pewnego minimum zdolności aktorsko-reżyserskich u nauczyciela²³.

Punkty b) i c) powtarzają dwa odwieczne problemy dramy szkolnej. Na szczęście, jak pisałem powyżej, pierwszą z tych wad można usunąć już w projekcie scenariusza, a druga w przypadku LARP-ów z gotowym scenariuszem będzie nieodczuwalna.

- 2) Ze strony uczniów trzeba się liczyć z następującymi trudnościami:
 - a) niechęć do odgrywania ról przeciwnej płci,
 - b) niechęć do uczestnictwa w „niepoważnej” zabawie, postrzeganej przez starszą młodzież jako infantylna²⁴,
 - c) przekonanie o niskiej wartości edukacyjnej.

Według Harder zabawa na zajęciach szkolnych zawsze mieć będzie niższy potencjał niż poza szkołą²⁵. Innymi słowy – choć LARP ma duży potencjał motywacyjny²⁶, nie gwarantuje motywacji w każdej grupie uczniów. Pomocne jest tu uświadomienie uczniom celów edukacyjnych²⁷, aby zrozumieli, że dana czynność jest pożyteczna w procesie dydaktycznym. To ważne zwłaszcza u młodzieży i dorosłych; zresztą nie tylko w przypadku LARP-ów, ale wszelkich technik ludycznych²⁸. Brak motywacji może doprowadzić do zjawiska *un-playful gaming*, zabawy bez przyjemności, traktowanej jak niemiły obowiązek²⁹ – a to uniemożliwia sukces edukacyjny.

²³ S. Harder, op. cit., s. 234.

²⁴ T. Tuovinen, op. cit., s. 12.

²⁵ S. Harder, op. cit., s. 233.

²⁶ T. Henriksen, *On the Transmutation...*, s. 111 i 123–124.

²⁷ S. Harder, op. cit., s. 230.

²⁸ T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1995, s. 51, 55.

²⁹ T. Utne, op. cit., s. 27.

- 3) Jeśli zaś chodzi o samą metodę, należy wziąć pod uwagę:
- a) trudność w zaprojektowaniu równych korzyści edukacyjnych dla wszystkich uczestników³⁰,
 - b) ryzyko rozminięcia się LARP-u z założonym celem edukacyjnym³¹,
 - c) długotrwałość – LARP trwa co najmniej dwie jednostki lekcyjne, co stwarza kłopot organizacyjny np. w przypadku historii (plan lekcji rzadko przewidyje dwie godziny z rzędu).

Mimo konkretnej roli narzuconej scenariuszem uczeń nadal ma znaczną swobodę decyzyjną i pole dla spontanicznych zachowań – dlatego czynniki a) i b) zawsze pozostaną potencjalnym zagrożeniem. Autor scenariusza może zadbać o względnie równy „stopień zaangażowania” postaci w konflikt oraz przypisać każdej roli motywujące cele i dążenia, wciąż jednak wiele będzie zależeć od indywidualnego zaangażowania gracza. Uczeń niezaangażowany odniesie niewielką korzyść edukacyjną. (To samo jednak dotyczy każdej lekcji i metody dydaktycznej).

5. LARP szkolny – historia, WOS, literatura

LARP-y jako symulacje systemów społeczno-kulturowych znajdują zastosowanie na lekcjach historii (przenosząc graczy w wybraną epokę i miejsce), wiedzy o społeczeństwie (stawiając graczy w roli polityków, wyborców czy uczestników procesu sądowego) i literatury (biorąc role i konflikty wprost z lektur szkolnych). Gracz postrzega świat LARP-u z perspektywy jednostki, ale zarazem obywatela kraju i członka społeczności – wątki prywatne przeplatają się więc z publicznymi. Dzięki temu LARP:

- integruje całą posiadaną przez uczestnika wiedzę na temat danej kultury (obyczajów, prawa, struktury społecznej, religii, filozofii etc.),
- wymusza kreatywne rozwiązywanie problemów, więc też praktyczne zastosowanie wiedzy książkowej (np. zasad *savoir vivre* lub procedur sądowych),
- motywuje do działania poprzez sprzeczność celów w konflikcie (rywalizacja) i ochotę ze strony sojuszników (kooperacja),
- przez złudzenie osobistego udziału w symulowanych zdarzeniach (zaangażowanie emocjonalne i rozumowe) **utrwała je w pamięci** lepiej niż lektura, wykład czy inne metody podawcze³².

³⁰T. Henriksen, *On the Transmutation...*, s. 122–123.

³¹Ibidem, s. 120–121.

³²Siek-Piskozub (op. cit., s. 46–50) przytacza szereg badań polskich i zagranicznych potwierdzających trwałość wiedzy zdobytej przez gry i symulacje.

Lekcje literatury są przypadkiem szczególnym: na LARP-ie ciążyą tu spore ograniczenia i zagrożenia. LARP oparty na lekturze szkolnej jest *de facto* adaptacją dzieła literackiego. Jako opowieść fabularna nadaje się do „rozgrywania” tylko tych utworów literackich, których istotną częścią jest fabuła (nie sprawdzi się np. przy poezji lirycznej). Poza tym każdy przekład intermedialny jest kompromisem między wiernością wobec oryginału a wizją reżyserską i możliwościami technicznymi – cóż dopiero gra fabularna, której przebieg stanowi wypadkową spontanicznych zachowań wielu osób? Oddalenie od literackiego pierwowzoru jest tutaj pewne:

- swoboda decyzyjna i duża spontaniczność sprawiają, że w LARP-owej adaptacji dzieła literackiego zawsze wystąpią zmiany w linii fabularnej i treści zdarzeń, nie mówiąc już o wypowiedziach bohaterów (te będą całkiem odmienne),
- liczebność klas licealnych (nawet ponad 30 osób) dodatkowo utrudnia zadanie, gdyż w lekturach trudno znaleźć dość bohaterów (a zwłaszcza bohatererek) zdanych do „przetworzenia” w rolę LARP-ową. Trzeba więc wyeksponować postacie drugo- i trzecioplanowe, albo – co gorsza – wprowadzić postacie nieistniejące w literackim pierwowzorze.

Pojawia się tu ryzyko, że uczniowie zapamiętają treść lektur szkolnych w wersji LARP-owej, a więc niewłaściwej. Konieczne będą środki zaradcze, wyraźnie oddzielające to, co w LARP-ie wierne wobec oryginału – od tego, co dołożył scenarzysta i sami gracze. Np. role „wierne” nosić będą nazwiska zgodne z literackim wzorem, a w rolach „dopisanych” uczniowie wystąpią pod własnymi nazwiskami. Czy tego typu zabiegi wystarczą, aby zapobiec zafałszowaniu wiedzy literackiej przez doświadczenie LARP-owe? Na to pytanie odpowiedzą dopiero badania empiryczne.

Na wszelki wypadek można by zrezygnować z LARP-ów na lekcjach języka polskiego. Ale z drugiej strony – LARP ćwiczy umiejętności komunikacyjne (np. retoryczne), literackie (np. stylizację) i aktorskie, a są one bardzo cenne w kształceniu polonistycznym. Dlatego mimo piętujących się trudności warto zmierzyć się także z LARP-em literackim³³. Efekty dotychczasowych badań są zachęcające; potwierdzają m.in. wysoki stopień zaangażowania uczniów³⁴.

³³W niniejszej pracy brak miejsca na omówienie LARP-ów jako technik nauczania języków obcych i przedmiotów ścisłych.

³⁴J. Szeja, *Bal u senatora Wasylewa*, „W naszej szkole” nr 7/2008, PODN w Węgrowie.

6. Projekt badawczy – cele i założenia

Podsumowując – z dotychczasowych rozważań wyprowadziłem następujące wnioski:

1. LARP to zjawisko pokrewne dramie szkolnej i grze symulacyjnej, strukturalnie podobne do dramowej „scenki improwizowanej”.
2. LARP **jest uboższy od dramy** o wiele technik teatralnych i psychologicznych. Dlatego gorzej się nadaje do edukacji artystycznej i wspomagania rozwoju osobowości (np. empatii).
3. LARP jest **równie skuteczny jak drama** w kształceniu umiejętności społecznych, kreatywności, wyobraźni, rozwiązywania problemów, rozumienia złożonych sytuacji i procesów.
4. LARP **przewyższa dramę** jako technika łatwa w obsłudze, niewymagająca od nauczyciela zwiększonego nakładu czasu i pracy. Dlatego ma szansę na masowe wdrożenie w szkolnictwie.

Powyższe, moim zdaniem, nie wymaga weryfikacji. Zwłaszcza punkt 3., podnoszący skuteczność technik parateatralnych w kształtowaniu umiejętności, intelektu i osobowości, został już wielokrotnie potwierdzony naukowo (m.in. przez wspomnianego wcześniej prof. Trzebińskiego). To jednak nie wystarczy, by wzbudzić masowe zainteresowanie wśród nauczycieli. Zmianę mogą tu przynieść dopiero inne badania – nad efektywnością w nauczaniu wiedzy przedmiotowej. Jest to aspekt najważniejszy w praktyce szkolnej, ale (paradoks!) pomijany w badaniach nad dramą i LARP-em. Dlatego swój projekt badawczy nastawiam na wypełnienie tej luki. Programowo pomijam potencjał wychowawczy i ogólnorozwojowy (jako już rozpoznany przez innych badaczy), ograniczając się do weryfikacji dwóch hipotez:

1. LARP **przewyższa dramę** jako nośnik konkretnych treści edukacyjnych (wiedzy, nie tylko umiejętności); nadto jest **skuteczniejszy od standardowych lekcji** w integrowaniu i utrwalaniu materiału programowego.
2. Większość czynników ryzyka, omówionych w sekcji czwartej, można wyeliminować na etapie projektowania scenariusza.

Badanie prowadzone będzie metodą grup równoległych w ramach lekcji historii (możliwe jest połączenie z wiedzą o społeczeństwie) i/lub języka polskiego w szkołach licealnych. Na semestr przewidziano po 4–5 LARP-ów (8–9 w roku szkolnym, średnio 1/miesiąc), trwających dwie godziny lekcyjne. Stopień opanowania materiału zmierzą dwa krótkie sprawdziany pisemne, pierwszy po upływie kilku dni, drugi po około miesiącu od rozgrywki. Dodatkowo w miarę możliwości uwzględnione będą wyniki większych testów i egzaminów maturalnych.

Realizacja projektu w danej szkole zakłada uczestnictwo trzech podmiotów: 1) koordynatora z Polskiego Towarzystwa Badania Gier, 2) nauczyciela prowadzącego dany przedmiot w szkole, 3) dwóch równoległych klas licealnych.

Koordinator PTBG

Przedstawiciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier zajmie się prowadzeniem LARP-ów, korzystając z gotowych scenariuszy dostarczonych przez kierownika projektu. Zadaniami koordynatora jest objaśnienie sytuacji wyjściowej, rozdanie ról i nadzór nad przebiegiem gry. Koordynatorami mogą być nauczyciele, pracownicy naukowcy albo studenci kierunków pedagogicznych.

Nauczyciel

Nauczyciel, który zgodzi się na realizację badań podczas swoich zajęć, będzie obowiązany:

- średnio raz w miesiącu uwzględnić w planie zajęć **klasy eksperymentalnej** podwójną (90 minut) lekcję typu LARP, prowadzoną przez koordynatorów z PTBG³⁵ (nauczyciel może przyjąć funkcję drugiego koordynatora, jednego z graczy lub biernego obserwatora – według życzenia);
- w tym samym tygodniu omówić z **klasą kontrolną** ten sam materiał w formie zwykłych lekcji;
- po każdym LARP-ie przeprowadzić w **klasie eksperymentalnej i klasie kontrolnej** dwa 15-minutowe sprawdziany (na arkuszu testowym dostarczonym przez koordynatorów) – pierwszy sprawdzian tydzień po LARP-ie, drugi ok. miesiąca później;
- na koniec roku szkolnego przeprowadzić ankietę ewaluacyjną.

Uczniowie

W badaniu uczestniczyć powinny zawsze dwie klasy równoległe, z których jedna będzie grupą eksperymentalną (testującą technikę LARP), a druga grupą kontrolną (ucząca się tego samego materiału na standardowych lekcjach). W drugim semestrze grupy eksperymentalna i kontrolna zamienią się funkcjami (aby zniwelować ewentualne różnice w zdolnościach obu klas). Pisemne sprawdziany umożliwią porównanie wyników

³⁵ Jeżeli nauczyciel sam należy do PTBG i ma doświadczenie w prowadzeniu LARP-ów, udział dodatkowego koordynatora jest zbędny.

(tj. stopnia opanowania materiału) w obu grupach³⁶. Pod koniec roku uczniowie otrzymają ankietę ewaluacyjną, w której wyrażą opinię nt. testowanej techniki nauczania.

W roku szkolnym 2009/2010 odbędzie się wstępne badanie pilotażowe w drugich klasach licealnych. Jesienią 2010 rozpocznie się właściwy projekt badawczy, obejmujący wszystkie poziomy klasy licealnych w różnych szkołach w Polsce. Całość badań nastawiona jest na odkrycie korelacji między techniką LARP a wynikami egzaminacyjnymi, czyli odpowiedzi na pytanie: **czy materiał nauczany przez LARP-y opanowany jest w stopniu wyższym, jednakowym czy niższym niż materiał nauczany tradycyjnie?**

Literatura

- Drama. Badania naukowe*, w: ASSITEJ. *Polski Ośrodek Międzynarodowego Stowarzyszenia Teatrów dla Dzieci i Młodzieży*. <<http://www.assitej.pl/content/view/37/61>>, 20 sierpnia 2008.
- Dziedzic A., Kozłowska W., 1998, *Drama na lekcjach historii*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Fińskie Ministerstwo Edukacji, *Education and Research 2003-2008 Development Plan*, <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2004/liitteet/opm_190_opm08.pdf>, 19 września 2008.
- Harder S., 2007, *Confessions of a schoolteacher: experiences with roleplaying in education*, w: Donniss J., Gade M., Thorup L. (red.), *Lifelike*, Projektgruppen KP07, Kopenhaga. <www.solmukohta.org>, 5 czerwca 2008.
- Henriksen T.D., 2006, *Games and Creativity Learning*, w: Fritzon T., Wrigstad T. (red.), *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*, Föreningen Knutpunkt, Sztokholm, <www.solmukohta.org>, 5 czerwca 2008.
- Henriksen T.D., 2004, *On the Transmutation of Educational Role-Play: A Critical Reframing to the Role-Play in Order to Meet the Educational Demands*, w: Montola M., Stenros J. (red.), *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Helsinki. <www.solmukohta.org>, 5 czerwca 2008.
- Henriksen T.D., 2003, *Learning by fiction*, w: Gade M., Thorup L., Sander M. (red.), *As LARP Grows Up – Theory and Methods in LARP*, Projektgruppen KP03, Kopenhaga, <www.solmukohta.org>, 5 czerwca 2008.
- Larsson E., 2004, *Participatory Education: What and Why*, w: Montola M., Stenros J. (red.), *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Helsinki. <www.solmukohta.org>, 5 czerwca 2008.
- Lewandowska-Kidoń T., 2001, *Drama w kształceniu pedagogicznym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Szeja J., 2008, *Bal u senatora Wasylewa*, „W naszej szkole”, nr 7/2008, PODN w Węgrowie.
- Thestrup K., 2007, *Warhammer Freestyle: LARP in Pedagogical Work*, w: Donniss J., Gade M., Thorup L. (red.), *Lifelike*, Projektgruppen KP07, Kopenhaga. <www.solmukohta.org>, 5 czerwca 2008.

³⁶ Bardzo przydatne byłoby sprawdzenie użyteczności tej metody na maturze – ale w tym celu należałoby prowadzić nauczanie metodą LARP przez dłuższy czas (najlepiej przez całą szkołę średnią) w przynajmniej jednej klasie oraz zastosować do pomiaru Edukacyjną Wartość Dodaną. Najwłaściwszą grupą odniesienia byłaby klasa równoległa uczona przez tego samego nauczyciela, ale dzięki EWD jest możliwe wnioskowanie zarówno w odniesieniu do całości populacji, jak i wyników maturalnych klasy w następnym roku.

- Tuovinen T., 2003, *Role Playing Games as a Method of Teaching History*, w: Uniwersytet w Tampere Web page, <http://www.uta.fi/laitokset/okl/tokl/projektit/kaksoistutkinto/pdf/tuomo_tuovinen_proseminaari.pdf>, 20 września 2008.
- Utne T., 2005, *Live Action Role Playing – Teaching through gaming*, w: Bockmann P., Hutchison R. (red.), *Dissecting LARP – Collected papers for Knutepunkt 2005*, Oslo. <www.solmukohta.org> , 5 czerwca 2008.
- Wingird L., 2000, *LARP as a tool for personality development*, w: Laiv.org. Norges Offisielle Laiv-Portal, <<http://www.laiv.org/laiv/skatt.nsf>>, 19 listopada 2008.

dr Michał Mochocki – Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz
michal.mochocki@gmail.com

* * *

Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym

Streszczenie

W listopadzie 2009 rozpoczyna się pilotaż projektu badawczego „Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym”, który zmierzyć ma skuteczność LARP-ów w nauczaniu historii i literatury polskiej na poziomie licealnym. Dotychczasowe badania nad dramą szkolną oraz obserwacje LARP-ów rozrywkowych pozwalają sądzić, że LARP będzie wysoce skuteczną metodą edukacyjną. Badania eksperymentalne na grupach równoległych, prowadzone w szkołach, pozwolą na doświadczalne sprawdzenie tej hipotezy.

Theatrical role-playing games (LARP) in school education

Summary

The research project “Live Action Role Playing Games in School Education”, its pilot study beginning in November 2009, is designed to test the effectiveness of LARPs in teaching History and Polish Literature at high-school level. Taking into account previous research on educational drama, as well as the characteristics of LARP as entertainment, we shall assume that LARP can be a highly effective teaching tool. By means of controlled experiments in schools, this hypothesis will be subjected to empirical testing.