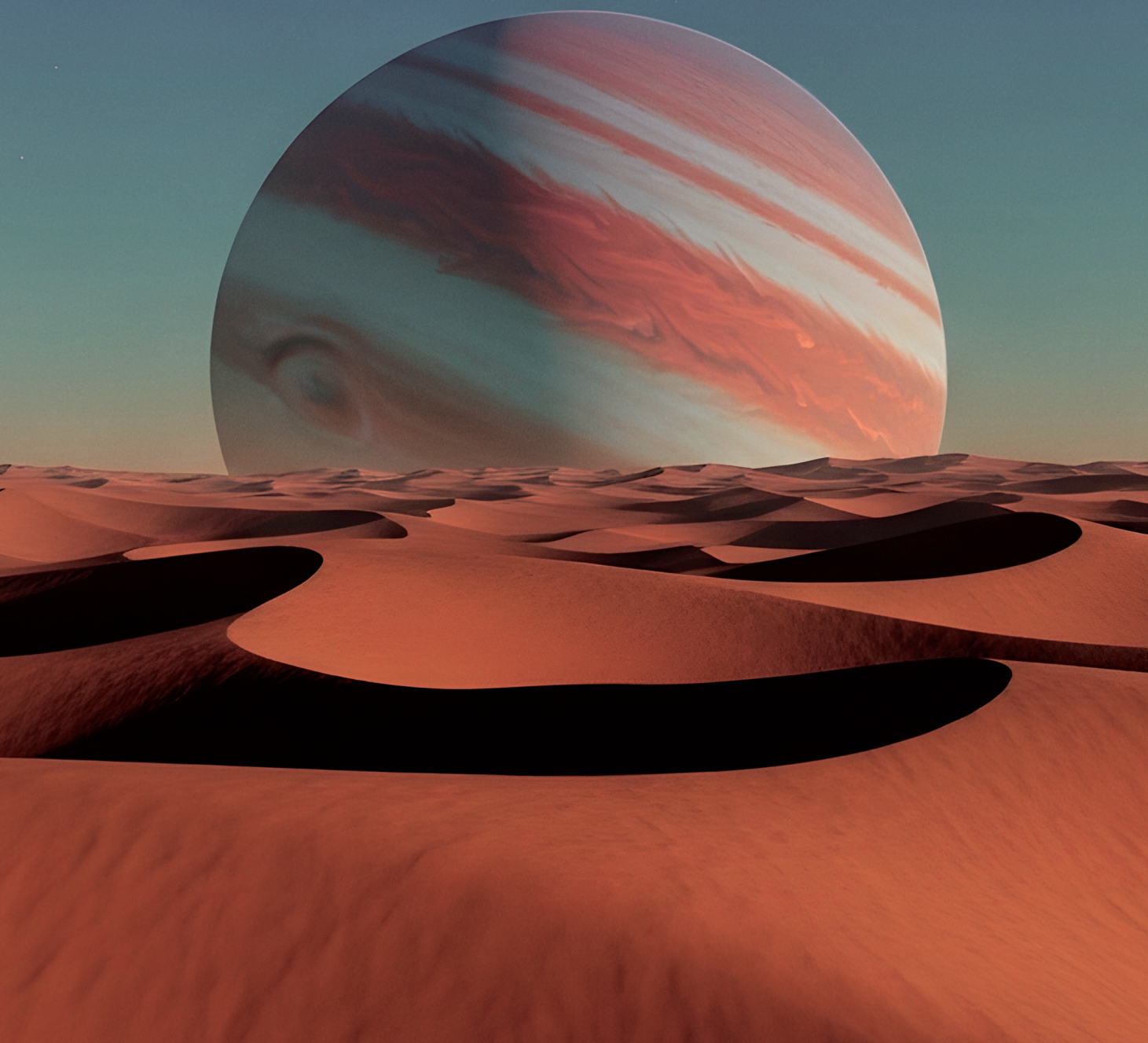


KΘRYNTIA

LARP (FABULARNA GRA AKTORSKA NA ŻYWO)
O DEZINFORMACJI



NASK



Projekt finansowany
ze środków Ministra Cyfryzacji

Wstęp

Cześć! Przed Tobą instrukcja do LARP-a Koryntia. Zapoznaj się z nią dokładnie przed przeprowadzeniem swojej gry.

Instrukcja składa się z następujących elementów:

1. **Informacje ogólne** – co to są gry fabularne? Jak je prowadzić? O czym jest gra „Koryntia”?
2. **Przygotowanie do gry** – jakich elementów potrzebuję, aby przeprowadzić grę? Jak przygotować warsztaty przed grą? Na co zwrócić szczególną uwagę?
3. **Przeprowadzenie gry** – co dzieje się w poszczególnych etapach gry?
4. **Podsumowanie i ewaluacja** – w jaki sposób przeprowadzić podsumowanie gry? Jakie elementy wprowadzić do ewaluacji gry?

Informacje ogólne

Co to są gry fabularne?

Gry fabularne (RPG – z ang. roleplaying game) to forma rozgrywki, w której uczestnicy wcielają się w fikcyjne postacie i wspólnie tworzą opowieść, zgodnie z przyjętymi zasadami oraz realiami świata przedstawionego podejmując decyzje i odgrywając sceny. Gracze nie tylko wykonują zadania, ale też, wykorzystując swoją kreatywność, tworzą fabułę, inicjują dialogi i interakcje z innymi postaciami.

Charakterystyczny dla gier fabularnych jest podział na Mistrza Gry (MG) oraz Bohaterów Graczy (BG). Mistrz Gry prowadzi grę, opisuje świat, wydarzenia i kontroluje oraz odgrywa Bohaterów Niezależnych (BN), czyli postaci, w które nie wciela się żaden z graczy. Bohaterowie Graczy (BG) to kreowane przez uczestników unikalne postacie, które mają zestaw określonych cech, umiejętności i motywacji.

Przykłady gier fabularnych, które możesz znać:

Gra w mafię – gracze dzielą się na mieszkańców miasteczka i gangsterów. Gangsterzy, których tożsamość jest tajemnicą, co turę wskazują osobę, którą należy wyeliminować. Zadaniem prawowitych obywateli jest wytropienie gangsterów i wyrzucenie ich z miasta. Gra opiera się na blefowaniu, analizie zachowań innych graczy oraz dedukcji. Rozgrywka toczy się w cyklach dnia i nocy.

Komputerowe gry fabularne – np. *Wiedźmin 3* lub *Gothic* – to gry, w których gracz wciela się w postać i eksploruje rozbudowany, często otwarty świat, podejmując decyzje, które wpływają na przebieg fabuły. Postacie rozwijają swoje umiejętności, wykonują misje i prowadzą interakcje z innymi bohaterami niezależnymi. Gry tego typu łączą elementy narracyjne, eksplorację świata i walkę i często oferują wiele alternatywnych zakończeń, zależnych od wyborów gracza.

Dungeons & Dragons – to klasyczna gra fabularna (papierowa RPG), w której gracze wcielają się w bohaterów fantasy, takich jak wojownicy, magowie czy łotrzykowie. Gra prowadzona jest przez Mistrza Gry (MG), który opisuje świat i sytuacje, a gracze deklarują działania swoich postaci. Mechanika oparta jest

na rzutach kośćmi i kartach postaci zawierających statystyki. Główne elementy zabawy to: eksploracja lochów, walka z potworami, rozwój postaci oraz wspólne tworzenie epickiej opowieści.

Klasyczne, papierowe RPG rozgrywają się zwykle wyłącznie w wyobraźni uczestników albo na specjalnie narysowanej mapie. Gry typu LARP (z ang. live-action roleplay) pozwalają na swobodne przemieszczanie się graczy po terenie rozgrywki i wchodzenie w interakcję z otoczeniem. Taka zabawa często zachęca do aktorskiego zaangażowania we wspólnie tworzoną fabułę i zaciera granicę między grą a improwizacją teatralną.

Dlaczego w edukacji warto wykorzystywać gry fabularne?

Gry fabularne angażują uczniów, zarówno pod względem emocjonalnym, jak również intelektualnym. Ponadto wspierają rozwój umiejętności miękkich, takich jak komunikacja, współpraca czy empatia. Uczą krytycznego myślenia, kreatywnego rozwiązywania problemów oraz podejmowania decyzji w dynamicznych sytuacjach. Dzięki nauce przez doświadczenie pozwalają lepiej zrozumieć złożone tematy z zakresu historii, etyki czy gospodarki. Narracyjna forma sprawia, że trudne treści stają się bardziej przystępne i łatwiej zapadają w pamięć.

O czym jest LARP Koryntia?

Koryntia to LARP osadzony w dystopijnym świecie roku 2055, inspirowany takimi filmami jak: Blade Runner, Igrzyska śmierci, Squid Game i Alice in Borderland. Gracze wcielają się w uczestników Eksperymentu – selekcji, organizowanego przez korporację WorldCorp. Ziemia przestała być miejscem odpowiednim do życia. Światowe rządy zmagają się z przełudnieniem, degradacją środowiska i potrzebą ciągłej walki o zasoby. Eksperyment to nadzieja dla mieszkańców planety na życie w dostatku w kolonii kosmicznej Koryntia. Zwycięzcy otrzymają bilety do lepszego życia, przegrani będą zmuszeni do pozostania na Ziemi.

Koryntia to gra o mechanizmach dezinformacji, wyborach, manipulacji, zaufaniu i koszcie zwycięstwa.

Przygotowanie do gry

Jeżeli czytasz tę instrukcję to znaczy, że jesteś zainteresowany/zainteresowana poprowadzeniem gry Koryntia. Oznacza to także, że prawdopodobnie wcielisz się w rolę prowadzącego/prowadzącej (dalej MG). Uczestnicy i uczestniczki gry prowadzonej przez Ciebie będą w ramach tej instrukcji nazywani Graczami.

Czego potrzebuję, aby przeprowadzić grę „Koryntia”?

Potrzebujesz:

- a. od 8 do 25 Graczy,
- b. 1 MG – ew. z pomocą 1-2 asystentów,
- c. sali zdolnej pomieścić Twoich graczy, w której będą mogli swobodnie się przemieszczać,
- d. rzutnika, który wyświetli obraz w miejscu dobrze widocznym dla Graczy,
- e. komputera z dostępem do internetu,
- f. kopert w ilości odpowiadającej liczbie Graczy $\times 2 + 1$,
- g. wydrukowanych materiałów dostępnych w Załączniku 1, przygotowanych zgodnie z dostępnymi tam zaleceniami:
 - ✦ kart postaci w ilości odpowiadającej liczbie Graczy,
 - ✦ identyfi katorów z numerami w ilości odpowiadającej liczbie Graczy,
 - ✦ materiałów do zadania 2 (w liczbie planowanych grup),
 - ✦ materiałów do zadania 3 (w liczbie planowanych grup),
 - ✦ materiałów do zadania 5 (dla każdego Gracza),
 - ✦ materiałów do zadania 6 (jedna kopia),
 - ✦ materiałów do zadania 7 (dla każdego Gracza),
 - ✦ kartek z napisami „Prawda” i „Fałsz”,
- h. materiałów dźwiękowych dostępnych tutaj: Załącznik 2: Nagrania do zadania 4,
- i. rekwizytów pozwalających rozróżnić poszczególne grupy społeczne: dziennikarzy, influencerów, polityków, wojskowych, zwykłych i naukowców,
- j. aplikacji dostępnej pod tym linkiem: Załącznik 3: Aplikacja,
- k. listy postaci: Lista_postaci_LARP.

Przygotowując rekwizyty weź pod uwagę maksymalną liczbę postaci w każdej frakcji (jeśli graczy będzie mniej, część postaci nie będzie brała udziału w grze):

4 x Dziennikarz
5 x Influencer
4 x Naukowiec
3 x Polityk
4 x Wojskowy
5 x Zwykły

Jak przygotować się do gry?

1. Zapoznaj się dokładnie z poniższą instrukcją.
2. Wydrukuj materiały zgodnie z zaleceniami.
3. Przygotuj pomieszczenie – na jednym końcu sali połóż kartkę z napisem „Prawda” a na drugim z napisem „Fałsz”. Ustaw stanowisko komputerowe tak, abyś mógł/mogła ocenić w łatwy sposób, którzy z Graczy będą stawać przy Prawdzie, a którzy przy Fałszu.



4. Przygotuj rzutnik i sprawdź swoje połączenie internetowe. Upewnij się, że z każdego miejsca w sali widać wyświetlany obraz. Opcjonalnie przygotuj ścieżkę dźwiękową – ambient kosmiczny, soundtrack z ulubionego futurystycznego serialu lub inne nagranie.
PRZYKŁAD: https://www.youtube.com/watch?v=8wLwxmjrZj8&list=RD8wLwxmjrZj8&start_radio=1&ab_channel=RelaxationAmbientMusic

Jeśli postacie zostały wybrane przed grą, na kopertach umieść tylko numery odpowiadające wybranym bohaterom. W przypadku losowania podczas rozgrywki przygotuj 50 kopert – po dwie z każdym numerem postaci.

Jak przygotować Graczy do gry?

Granie w gry fabularne wymaga zbudowania w grupie atmosfery otwartości i chęci kooperacji. Postaraj się, aby wśród Twoich uczestników i uczestniczek byli tylko ci, którzy naprawdę chcą wziąć udział w tym doświadczeniu. Gracz, który będzie niezainteresowany grą, tylko zepsuje zabawę pozostałym.

Kluczowe jest przeprowadzenie przed grą warsztatów. Podczas nich Gracze dowiedzą się, w co grają, otrzymają odpowiedzi na najważniejsze pytania i przygotują się do gry. Poniżej znajdziesz przykładowy plan takich warsztatów.

1. **Zapoznanie uczestników, zadania aktywizujące** – na początku postaraj się, aby Twoja grupa się zintegrowała. Zaproponuj Graczom kilka krótkich gier ruchowych. Przykłady znajdziesz poniżej (żadna z tych aktywności nie jest obowiązkowa!):
 - a. **Odliczanie kończynami** – ćwiczenie polega na tym, że wykonujemy kolejno ruchy pięcioma częściami ciała: prawą ręką, lewą ręką, prawą nogą, lewą nogą i biodrami. Zaczynamy od 7 powtórzeń, głośno licząc przy każdym ruchu. Następnie wykonujemy ten sam zestaw, ale po 6 powtórzeń, potem 5, aż do 1. Zachowujemy tę samą kolejność ruchów w każdej rundzie. Ćwiczenie wprowadza element rytmu, wspólnego działania i daje możliwość pobudzenia uczestników.
 - b. **Krzyczenie przeciwieństw** – MG wypowiada różne słowa, a zadaniem uczestników jest jak najszybciej i jak najgłośniej podać ich przeciwieństwo – na przykład na hasło „dzień” grupa krzyczy „noc”, a na „kot” – „pies”. Można też używać połączeń wyrazów, jak np. „czarny kot” – wtedy uczestnicy muszą zareagować pełnym przeciwieństwem, np. „biały pies”. Ćwiczenie zachęca do szybkiego myślenia, pobudza do mówienia i daje dużo radości.
 - c. **Masowanie ramion** – to proste ćwiczenie integracyjne, które pomaga przełamać barierę fizyczności i zbudować zaufanie w grupie. Uczestnicy ustawiają się w kole i wszyscy odwracają się w tę samą stronę, tak aby widzieć plecy osoby przed sobą. Następnie kładą dłonie na jej ramionach i przez kilkanaście sekund delikatnie je masują. Po chwili MG prosi, aby wszyscy odwrócili się w przeciwną stronę i powtórzyli masaż – teraz każdy masuje kogoś innego i sam też jest masowany. Ćwiczenie wywołuje dużo śmiechu, poprawia nastrój i wzmacnia relacje w grupie. Ważne, by przypomnieć o szacunku do granic innych i zachęcić do delikatnego, ale zdecydowanego dotyku. Przed rozpoczęciem tej aktywności MG powinien wytłumaczyć i zapytać wszystkich uczestników, czy zgadzają się być dotykani – jeśli nie, powinno się zrezygnować z tej aktywności.

2. **Pokazanie, na czym polegają gry fabularne** – następnym krokiem powinno być zaprezentowanie uczestnikom, na czym polega wcielanie się w postać. Świetnym na-

rzędziem do tego jest gra „budzik” zaprezentowana poniżej. Celem tego ćwiczenia jest zachęcenie uczestników do wcielania się w postacie i zbudowanie pozytywnej atmosfery.

Gra „budzik” – ćwiczenie improwizacyjne z elementem pantomimy i współpracy. To zabawna gra teatralna, która rozwija kreatywność, umiejętność komunikacji niewerbalnej i współpracy w grupie. Uczestnicy odgrywają krótką scenkę, w której jedna osoba wciela się w spóźnionego pracownika, druga w szefa, a dwie kolejne osoby to pomocnicy, którzy znają prawdziwe powody spóźnienia. Na początku gry spóźniony wychodzi z sali lub zasłania uszy, a widzowie (lub MG) ustalają trzy absurdalne powody spóźnienia – np. ratował kota z drzewa, utknął w balonie, musiał walczyć z gęsią na przystanku. Następnie spóźniony wraca i trafia na dywanik do szefa, który żąda wyjaśnień. Spóźniony nie zna powodów i musi je odgadnąć, opowiadając wymyśloną historię. W tym czasie pomocnicy stoją za plecami szefa i pokazują gestami (zakaz mówienia!), co się wydarzyło, próbując podpowiedzieć spóźnionemu, jakie były powody jego niepunktualności. Celem gry jest, aby spóźniony zinterpretował gesty i złożył z nich sensowną historię, która zadowoli szefa. Gdy wszystkie trzy powody zostaną odgadnięte, szef może „wybaczyć” spóźnienie i gra się kończy.

3. Wytlumaczenie zasad bezpieczeństwa: Green, Yellow, Red – to prosty system bezpieczeństwa wykorzystywany w grach typu LARP, który pozwala uczestnikom wyrażać swoje granice emocjonalne i fizyczne w sposób szybki i jednoznaczny. Opiera się na trzech kolorach – jak sygnalizacja świetlna – i umożliwia bezpieczne uczestnictwo nawet w bardzo intensywnych scenach.

- a. Sygnał **GREEN** (zielony) to potwierdzenie, że wszystko jest w porządku – uczestnik czuje się komfortowo, może grać dalej, również w scenach wymagających silnych emocji lub kontaktu fizycznego. Czasem używa się go, by dać znać, że wszystko przebiega dobrze.
- b. Sygnał **YELLOW** (żółty) oznacza ostrzeżenie – Gracz jeszcze czuje się dobrze, ale daje sygnał, że zbliżamy się do jego granicy i prosi o zmniejszenie intensywności. Użycie „Yellow” pozwala kontynuować grę, ale daje pozostałym uczestnikom sygnał, że należy zachować większą ostrożność w dalszych interakcjach.
- c. Sygnał **RED** (czerwony) oznacza natychmiastowe przerwanie gry. Gdy ktoś wypowie hasło „Red”, gra w danym obszarze automatycznie się zatrzymuje – bez pytań, bez ocen. To jasny komunikat, że dana osoba czuje się zagrożona, niekomfortowo lub została przekroczona jej granica psychiczna bądź fizyczna. Wtedy należy zapewnić tej osobie przestrzeń, dać możliwość wyjścia ze sceny lub umożliwić rozmowę z organizatorem.

4. Wytlumaczenie dobrych praktyk larpowych:

- a. **Im gorzej, tym lepiej** – to zasada zachęcająca do odwagi w grze i otwartości na porażki, błędy czy niedoskonałości. Nie trzeba być zawodowym aktorem, by dobrze się bawić – wręcz przeciwnie, najbardziej pamiętne sceny często rodzą się z nieporadności, gaf i spontanicznych reakcji. LARP to przestrzeń eksperymentu, nie konkurs teatralny. Im bardziej pozwolimy sobie na bycie „nieidealnym”, tym ciekawsze historie stworzymy wspólnie.
- b. **Yes-man** – to postawa akceptacji i chęci budowania gry razem z innymi. Oznacza, że przyjmujemy to, co proponują współgracze (w zakresie kreacji świata przedstawionego) i reagujemy w sposób, który wspiera rozwój sceny, a nie ją blokuje. Jeśli ktoś mówi, że jego postać niedawno uciekła z więzienia – akceptujemy to i dopytujemy, w jaki sposób. Jeśli inny gracz powie, że jego postać widziała na żywo smoka – uznajemy, że być może smoki istnieją, i dopytujemy, jakiego był koloru.
- c. **Nie jestem swoją postacią** – ta zasada przypomina, że krytyka, agresja lub trudne emocje wyrażane w trakcie gry dotyczą postaci, nie osoby, która ją odgrywa. Jeśli

twoja postać zostaje oszukana, wyśmiana lub zaatakowana – to element scenariusza, a nie osobista uwaga wobec ciebie. Granica między Graczem a postacią powinna być wyraźna, a wzajemny szacunek obowiązuje niezależnie od tego, co dzieje się w fikcyjnym świecie gry.

- 5. Ustalcie wspólny setting (kontekst fabularny i przestrzenny)** – przed startem gry wspólnie z Graczami ustalcie, w jakim świecie będzie miał się grać. My sugerujemy realia świata w roku 2055 po katastrofie naturalnej, natomiast nic nie stoi na przeszkodzie, aby umiejscowić akcję gry w innym czasie i przestrzeni, później lub wcześniej. Warto wskazać dzieła kultury, które naprowadzą graczy na to, jak może wyglądać świat przedstawiony, np. *Igrzyska śmierci*, *Squid Game*, *Alice in Borderland*. Jeżeli wybraliście sugerowany przez nas setting, możesz przeczytać swoim Graczom poniższy opis:

Świat w niedalekiej przyszłości. W wyniku przeludnienia i intensywnej eksploatacji planeta Ziemia stała się miejscem trudnym do życia. Funkcjonowanie ludzi jest utrudnione. Brakuje zasobów i przestrzeni do życia. W związku z tym organizowane są tzw. Eksperymenty – konkursy mające wyłonić nielicznych śmiarków, którzy dostaną możliwość zamieszkania w kosmicznych koloniach na planecie Koryntia. Ci, którzy zwyciężą w Eksperymentach, będą mogli rozpocząć nowe życie. Przegrani, zostaną na pustej skorupie, którą stała się Ziemia.

- 6. Wybierzcie postacie** – w Załączniku 4 (Lista_postaci_LARP) znajdziecie listę postaci. Przeczytaj Graczom archetypy oraz krótki opis postaci i pozwól im wybrać te z nich, w które chcą się wcielić. **UWAGA! W grze muszą wystąpić postacie numer 4 i 8.** Następnie rozdaj karty postaci, wydrukowane z Załącznika 1. Ten krok możesz wykonać także wcześniej (np. dzień przed grą), aby wiedzieć, które materiały należy przygotować.

Postacie można też rozdać całkowicie losowo, jeśli czas na grę jest ograniczony.

Po wybraniu postaci rozdaj graczom elementy charakterystyczne dla ich frakcji (ustalone przez organizatorów gry przedmioty, symbolizujące przynależność do danej grupy zawodowej).

- 7. Odpowiedz na pytania** – daj graczom czas na zapoznanie się z kartami postaci. Jeżeli pojawią się pytania, udziel na nie odpowiedzi.
- 8. Włącz aplikację (Załącznik 3), zaprosz graczy na środek sali i rozpocznij grę.**

Przebieg gry

MG:

W trakcie gry MG (oraz ewentualnie jego pomocnicy) mogą wcielać się w rolę osób przeprowadzających Eksperyment. Są to wyniośli pracownicy korporacji, którzy nie przejmują się uczestnikami tej selekcji. Na gruncie fabuły ich zadaniem jest prowadzenie poszczególnych zadań, rozmowa z uczestnikami i sianie chaosu. Pod względem technicznym, będą odpowiedzialni za rozdawanie uczestnikom odpowiednich materiałów, zliczanie punktów i pilnowanie czasu przeznaczanego na każde zadanie. Przy większych grupach uczestników pomagają, aby MG miał od 1 do 4 pomocników, którzy znają fabułę i zasady tej gry, będą w stanie odpowiadać na pytania graczy i zliczać ich punkty. Główny MG bierze na siebie prezentowanie gry, ogłaszanie jej kolejnych etapów i koordynuje działania swoich pomocników. Dla uproszczenia, w dalszej części zasad wymieniana jest tylko jedna osoba MG.

Struktura gry:

Gra podzielona jest na zadania, w których uczestnicy otrzymują punkty. Zgodnie z założeniami Eksperymentu pięć postaci, które przetrwają do końca i zdobędą najwięcej punktów, uzyska bilet do lepszego życia. Do dyspozycji MG jest 7 zadań, każde przewidziane na około 20 minut. Każde z zadań pokazuje wybrany aspekt dezinformacji. Prowadząc grę, należy zwrócić uwagę na sytuacje, w których ta dezinformacja się pojawia. Będzie można to potem omówić podczas podsumowania.

MG może dowolnie wybrać, które zadania chce rozegrać i w jakiej kolejności, choć sugerujemy zachowanie przedstawionego porządku.

Każda runda składa się z dwóch etapów: czasu na wykonanie zadania i czasu na odpowiedzi. Kiedy kończy się czas przeznaczony na wykonanie zadania, Gracze powinni zebrać się na środku pomieszczenia. Następnie MG czyta pierwsze stwierdzenie (znajdziesz je poniżej) a Gracze udzielają odpowiedzi, stając przy odpowiedniej karcie: PRAWDA lub FAŁSZ. Przy większej liczbie graczy można też podzielić salę na 3 części – największa środkowa oraz przeciwstawne jej krawędzie, opisane jako PRAWDA i FAŁSZ. Istotne jest tylko, aby samym swoim położeniem w sali każdy uczestnik dawał jasną informację, jaką odpowiedź w danym momencie wybiera.

Zadaniem MG jest zebranie odpowiedzi i wpisanie ich do Aplikacji, korzystając z numerów przypisanych do poszczególnych postaci. Można także posiłkować się arkuszem kalkulacyjnym (Punktacja), który potem należy zaimportować do Aplikacji. Po udzieleniu i zebraniu odpowiedzi Gracze wracają na środek sali, a MG czyta kolejne stwierdzenie.

Za poprawną odpowiedź Gracz otrzymuje 1 punkt. Za błędną – 0 punktów. Punktacja powinna być widoczna po zakończeniu każdego zadania. W nawiasach podano informacje o tym, która odpowiedź w danym pytaniu „punktuje”.

Zadanie 1: Poznajmy się

Materiały: brak

Zadaniem Graczy jest porozmawianie z jak największą liczbą osób, poznanie ich poglądów i dowiedzenie się o nich jak najwięcej. Po upływie czasu przeznaczanego na zadanie (20 minut) Gracze będą musieli odpowiedzieć na pytania dotyczące grupy biorącej udział w Eksperymentcie.

Pytania po pierwszej rundzie pierwszej

Odpowiedź umieszczona poniżej, w nawiasie, będzie właściwa w większości przypadków rozgrywek, choć zależnie od liczby graczy i wybieranych przez nich postaci może ona być inna.

1. W grupie uczestników najwięcej osób zdecydowało się wziąć udział w eksperymencie ze względu na problemy materialne? (FAŁSZ)
2. Najwięcej uczestników pochodzi z Megalopolis? (przed uznaniem odpowiedzi na to pytanie, MG może poprosić o podniesienie ręki wszystkich pochodzących z tego miejsca, co pozwoli odkryć stan faktyczny i przyznać punkty postaciom, które udzieliły prawidłowej odpowiedzi)
3. Wszyscy są tu z własnej woli? (FAŁSZ – chyba że nikt nie wybrał postaci POTAKIWACZ – udział tej postaci MG może potwierdzić, pytając na tym etapie graczy)
4. Przynajmniej jedna osoba bierze udział w Eksperymentcie po raz drugi? (PRAWDA – chyba że nikt nie wybrał postaci SPOŁECZNIK – udział tej postaci MG może potwierdzić, pytając na tym etapie graczy)
5. Wśród nas są przynajmniej dwie osoby o imieniu Alex? (FAŁSZ)
6. Jestem naiwny i łatwo mnie oszukać? (FAŁSZ)
7. Uważam, że Eksperyment to nieludzkie narzędzie segregacji ludzi? (FAŁSZ)
8. Gdyby od tego zależało moje zwycięstwo, byłbym w stanie oszukać pozostałych uczestników? (PRAWDA)

Aspekty dezinformacji

„Nie znam cię, więc nie powiem ci prawdy” – na początku gry uczestnicy są wobec siebie nieufni, w związku z tym nie chcą opowiadać o swoich postaciach. W wyniku tego powstaje niezamierzona dezinformacja.

Wycinek rzeczywistości – podczas trwania rundy, Gracze poznają tylko wycinek grupy, a muszą podejmować decyzję dotyczącą ogółu. Powoduje to, że ulegają wrażeniu, że większość postaci jest taka sama jak ci, których poznali.

Zadanie 2: Historia poprzedniego eksperymentu

Materiały

Kolorowe chusty – na początku tego zadania należy połączyć Graczy w zespoły, rozdając im kolorowe chusty. Losowo stwórz 4-5 zespołów, które będą ze sobą współpracować podczas następnych dwóch zadań. Uwaga! W grze musi wystąpić kolor żółty (będzie to miało znaczenie w dalszym przebiegu gry). MG powinien zwrócić uwagę na to, że pomimo pracy w zespołach, Gracze będą samodzielnie udzielać odpowiedzi na koniec rundy.

Materiał do zadania 2. Historia poprzedniego eksperymentu – po podziale na zespoły należy rozdać każdej z grup te same materiały dotyczące poprzedniego eksperymentu. Są to 4 teksty, pochodzące z różnych źródeł.

Zadaniem uczestników jest zapoznać się z historią i wybrać te źródła, na których warto polegać, a odrzucić te, które zawierają dezinformację.

Pytania po rundzie drugiej

1. Poprzedni zwycięzca eksperymentu nazywał się Isaac Brights? (PRAWDA)
2. Poprzedni zwycięzca uległ śmiertelnego wypadkowi, który próbowano zatuszować? (FAŁSZ)
3. Uważam, że moja grupa jest lepsza od pozostałych? (PRAWDA)
4. Poprzedni Eksperyment był wyjątkowy ze względu na to, że było to eksperyment jubileuszowy? (FAŁSZ)
5. W poprzednim Eksperymentcie brał udział nieślubny syn ministra? (FAŁSZ)
6. Bardziej niż na moim zwycięstwie, zależy mi na tym, aby ludzie z mojej grupy wygrali? (FAŁSZ)
7. Kluczem do zwycięstwa w poprzednim eksperymentcie była praca zespołowa? (PRAWDA)
8. Numer 8 powinien zostać ukarany za swoje zbrodnie z przeszłości i wyłączony z konkursu? (PRAWDA)
9. Poprzedni zwycięzca Eksperymentu postąpił słusznie? (PRAWDA)

Aspekty dezinformacji

Źródła są różne – w materiałach znajdują się zarówno wiarygodne źródła, jak i takie, którym nie należy ufać. Aby zdobywać punkty, Gracze muszą wybrać wiarygodne informacje.

Nadmiar informacji – w zadaniu jest dużo danych, a mało czasu. Z tego powodu część Graczy może zrezygnować z prób poznania prawdy i oprzeć się tylko na tym, co powiedzą im inni.

Zadanie 3: Co się stało?

Materiały

Wydrukuj materiały do Zadania 3 i potnij je tak, aby każdy punkt znalazł się na osobnej kartce. Każda grupa powinna otrzymać jeden komplet.

Każdy Gracz w grupie otrzymuje 2-3 teksty. Zadaniem uczestników jest zapoznanie się ze swoim wycinkiem historii (czyta po cichu tylko otrzymaną dla siebie kartkę). Następnie grupa ma za zadanie ustalić, co się właściwie stało. Nie można pokazywać sobie nawzajem swoich kartek ani czytać ich głośno, można opisywać je własnymi słowami „z pamięci”, nie patrząc na nie. Nie wolno też niczego zapisywać.

Pytania po rundzie trzeciej

1. Deryl zginął od postrzału w magazynie? (FAŁSZ)
2. Tark zadał Derylowi śmiertelny cios w strefie technicznej? (PRAWDA)
3. Partnerka Deryla była ostatnią osobą, która widziała go żywego? (FAŁSZ)
4. Patrolowy J-3 oddał jeden strzał do Tarka? (FAŁSZ)
5. Ciało Deryla znaleziono tam, gdzie został zaatakowany? (FAŁSZ)
6. Deryl przeżył postrzał i był widziany później? (PRAWDA)
7. Tark i partnerka Deryla zostali zatrzymani przez służby? (FAŁSZ)

Aspekty dezinformacji

Ludzie bywają zawodni – Gracze muszą polegać wyłącznie na przekazie ustnym i własnej interpretacji fragmentów historii. Każde przeinaczenie, nieporozumienie lub błędna interpretacja informacji może prowadzić do powstania fałszywego obrazu sytuacji. Dezinformacja nie musi być celowa – wystarczy pomyłka lub niedopowiedzenie.

Zadanie 4: Szybko, szybko

Materiały

Przygotuj nagrania – można je znaleźć tutaj: [Nagrania do zadania 4.](#)

Poproś Graczy o ustawienie się na środku pomieszczenia i odtwórz odpowiednie nagranie. Gracze muszą udzielać odpowiedzi indywidualnie (przechodząc w stronę wybranej odpowiedzi) – muszą to zrobić jak najszybciej, w około 3 sekundy. Po ich upływie MG woła: STAĆ – gracze którzy nie zdecydowali się na odpowiedź (nie ruszyli w żadną stronę) nie otrzymają punktu. Postępuj tak, aż wyczerpieś pulę pytań.

Gracze mają za zadanie wysłuchać krótkich komunikatów radiowych, a następnie udzielić odpowiedzi na pytanie.

Pytania w trakcie rundy czwartej

1. Istnieje Muhamad Murabar, nubijski książę? (FAŁSZ)
2. Terapia Fornflex zwiększa kreatywność u jednostki, która ją przyjmuje? (PRAWDA)
3. Śmiertelność uczestników Eksperymentu sięga 25%? (FAŁSZ)
4. Żółci zazwyczaj wiedzą więcej na temat Eksperymentu, ale nie dzielą się wiedzą z pozostałymi? (PRAWDA)
5. Zachowania nastawione na indywidualny interes zwiększają szansę zwycięstwa w Eksperymentach? (PRAWDA)
6. Numer 4 nie jest szczery w swoich intencjach? (PRAWDA)

Aspekty dezinformacji

Szybko, szybko – aspekt presji czasu zwiększa liczbę popełnianych błędów.

Tworzący dezinformację często układają swoje komunikaty w taki sposób, aby nie dać odbiorcom czasu do namysłu.

Zadanie 5: Narracja pasująca do rzeczywistości

Materiały

Materiały do zadania 5 – wydrukowane i włożone do odpowiednich kopert.

Na początku rundy na stole znajdują się koperty z numerami graczy. Graczy należy podzielić na grupy ze względu na ich zawód. Każda z grup może wziąć jedną kopertę. W środku znajdują się informacje dotyczące grzechów z przeszłości pozostałych graczy. Uczestnicy mają 5 minut na zastanowienie, a potem (biorąc pod uwagę analizę otrzymanych w kopertach informacji) **oskarżają** konkretne postacie, czyli zgłaszają propozycje, kto ich zdaniem powinien zostać uznany za najgorszego. Gracze w grupie mogą też uznać, że postać opisana w otrzymanej przez nich kopercie jest godna zaufania i nie oskarżyć jej, ani nawet żadnej innej.

Niezależnie, czy grupa zgłosi kandydaturę najgorszego gracza czy nie (oskarży go), nie musi innym grupom prezentować zawartości swojej koperty.

Zadaniem MG jest poprowadzić dyskusję w taki sposób, aby każdy miał możliwość wypowiedzenia się, a **oskarżeni** mieli czas na obronę.

Następnie wszyscy uczestnicy, w demokratycznym głosowaniu, muszą wybrać trzech najgorszych graczy, którzy stracą po 10 punktów.

Aspekt dezinformacji

„Lubię te fakty, które pasują do mojej sytuacji” – w tym zadaniu gracze będą tworzyć narracje, które pasują do tego, co chcą osiągnąć. Będą starać się obciążyć tych graczy, którzy wygrywają, niezależnie od ich realnej historii.

Zadanie 6: Wybór lidera

Materiały

Materiał do zadania 6 – wydrukowany i włożony do koperty.

W tym zadaniu gracze mają za zadanie wybrać lidera – metoda wyboru lidera jest dowolna. MG powinien prowadzić dyskusję na temat wyboru lidera w taki sposób, aby każdy miał możliwość wypowiedzenia się.

Po wyborze lidera, MG informuje go/ją, że jego/jej zadaniem będzie podzielenie graczy na cztery grupy:

1. Tych, którzy uzyskają dodatkowe 5 punktów (Grupa Alfa)
2. Tych, którzy uzyskają 0 punktów. (Grupa Beta)
3. Tych którzy stracą 3 punkty (Grupa Delta)
4. Tych którzy stracą 5 punktów (Grupa Gamma)

Aby przyspieszyć grę, MG może nie wręczać liderowi kartki z opisem jego zadania, tylko głośno opisać rolę lidera wszystkim uczestnikom po tym, jak zostanie on wybrany.

Aspekt dezinformacji

„Nikt ci nie da tyle, ile ja ci obiecuję” – w tej rundzie uczestnicy będą licytować się na obietnice, chcąc zdobyć głosy pozostałych. Nie ma znaczenia, czy faktycznie te obietnice spełnią, ważne jest wybranie lidera.

Zadanie 7: Finał

Materiały

Materiały do zadania 7 (wydrukowane).

Należy wyciąć pomoce i włożyć po jednej do każdej z kopert

W ostatnim zadaniu Gracze muszą zdecydować, czy chcą spełnić prośbę innego gracza. Prośba ta oznacza że sami się za tamtą osobę poświęcą, ale część graczy nie będzie tego wiedziała, dokonując tej decyzji.

Na początku rundy każdy Gracz otrzymuje po jednej kopercie – część uczestników znajdzie w nich informację, w jaki sposób mogą przetrwać rundę (znaleźć kogoś, kto się za nich poświęci); pozostali nie otrzymają tej informacji. Gracze negocjują między sobą, próbując przekonać kogoś do poświęcenia się. Mają na to 15 minut. Jeżeli uda się znaleźć chętnego, ten Gracz powinien oddać swoją chustę Graczowi, który jego zdaniem zasługuje na pozostanie w grze, a następnie stanąć przy karcie FAŁSZ. Osoba z dwiema chustami staje przy karcie PRAWDA.

Zależnie od tego, które pomoce otrzyma który gracz, część graczy nie wie, co dokładnie spowoduje oddanie chusty. Jeśli uczenistnicy gry są młodszy lub czują się mało pewnie, MG może zrezygnować z wręczania materiałów podczczas tego zadania - a jedynie na jego początku tłumaczy wszystkim, co oznaczać będzie przekazanie swojej chusty innemu graczowi.

Niektórzy gracze mogą uznać, że biorąc pod uwagę zebraną dotąd liczbę punktów i tak już na tym etapie nie mają szans na zwycięstwo, więc mogą być skłonni do poświęcenia na rzecz innych.

Aspekt dezinformacji

To zadanie pokazuje, jak łatwo można manipulować informacją i emocjami, gdy stawką jest przetrwanie.

Gracze nie wiedzą, kto ma jaką kopertę – mogą blefować, kłamać, wzbudzać współczucie lub udawać, że wiedzą więcej niż inni.

Dezinformacja staje się narzędziem wpływu – niektórzy Gracze celowo wprowadzają innych w błąd, aby zapewnić sobie przetrwanie.

Zakończenie

Na zakończenie należy sprawdzić, którzy z graczy mają dwie chusty. Następnie spośród nich MG sprawdza punktację – pięcioro graczy z tej grupy, mających najwięcej punktów (lub mniej jeśli było mniej graczy z 2 chustami), zostaje zwycięzcami.

Podsumowanie i ewaluacja

Zakończenie gry to jeden z najważniejszych momentów całego LARP-a – to wtedy uczestnicy mają szansę zrozumieć głębszy sens doświadczenia, w którym uczestniczyli. Etap Podsumowania i ewaluacji powinien być przeprowadzony z dużą uważnością i spokojem.

Wyjście z postaci

Zanim rozpocznie się dyskusja, należy symbolicznie zakończyć grę. MG może poprosić wszystkich graczy, aby stanęli w kręgu, zdjęli swoje identyfikatory, kolorowe elementy strojów lub inne symbole postaci, i wypowiedzieli jedno zdanie jako „ja” – nie jako postać, ale jako uczestnik. Przykład: „Jestem Julia. Grałam dziennikarkę. Czuję się teraz...”.

Celem tej fazy jest rozdzielenie emocji postaci od emocji uczestnika i zapewnienie psychicznego „powrotu” do rzeczywistości.

Omówienie wydarzeń z gry

Po wyjściu z ról, MG powinien zachęcić uczestników do podzielenia się swoimi doświadczeniami z gry:

- ✦ Co było dla nich najbardziej zaskakujące?
- ✦ Czy mieli momenty, w których czuli się zmanipulowani lub zagubieni?
- ✦ Jakie decyzje podjęli i co nimi kierowało?
- ✦ Czy zauważyli sytuacje, w których inni gracze zachowywali się nielogicznie? Co ich zdaniem co mogło być tego przyczyną?

Warto skupić się również na sytuacjach konfliktowych, nieporozumieniach i „fałszywych tropach”, które wpłynęły na przebieg rozgrywki. MG może na tablicy lub dużym arkuszu wypisać najważniejsze wydarzenia, pokazując, jak splatały się różne wątki i jak często brak pełnego obrazu prowadził do błędnych wniosków.

Należy podkreślić, że podczas udzielania pytań o osobiste preferencje i poglądy, niektóre postacie mogły zostać ukarane za odpowiadanie zgodnie ze swoją naturą (punkty były przypisane do konkretnych odpowiedzi niezależnie czy jest ona zgodna z charakterem postaci).

Wskazanie mechanizmów dezinformacji

W ostatnim etapie podsumowania należy nazwać i omówić kluczowe mechanizmy dezinformacji, które wystąpiły podczas gry. Można to zrobić w formie wspólnej burzy mózgów lub poprzez krótką prezentację prowadzącego. Należy zwrócić uwagę na:

- ✦ Efekt rozproszonej informacji – nikt nie miał pełnego obrazu sytuacji, co zmuszało do tworzenia własnych interpretacji.
- ✦ Źródła pozornego autorytetu – niektórzy gracze wydawali się bardziej wiarygodni tylko ze względu na swoją pozycję w grupie, co niekoniecznie oznaczało, że mówili prawdę.

- ✦ Powielanie fałszywych przekonań – niektóre informacje zaczęły funkcjonować jako „fakty” tylko dlatego, że były powtarzane.
- ✦ Narracje emocjonalne – uczestnicy łatwiej wierzyli w historie nacechowane emocjonalnie, co wpływało na ich ocenę sytuacji.
- ✦ Presja czasu i grupy – w warunkach ograniczonego czasu i konieczności podjęcia decyzji gracze byli bardziej podatni na uproszczenia i błędne wnioski.

Na zakończenie można zadać uczestnikom pytania:

- ✦ Czy zauważasz podobne mechanizmy w prawdziwym życiu (np. w mediach, polityce, internecie)?
- ✦ Co możesz zrobić, by lepiej chronić się przed dezinformacją?
- ✦ Jakie umiejętności warto rozwijać, by działać w sposób bardziej krytyczny i świadomy?