

Ewa Trębińska-Szumigraj

dr, Wydział Pedagogiki, Socjologii i Nauk o Zdrowiu, Uniwersytet Zielonogórski

UNIwersYTET NA ULICY – O DOŚWIADCZENIACH PŁYNAJĄCYCH Z GIER MIEJSKICH

Streszczenie

Artykuł jest prezentacją dwóch wydarzeń – gier miejskich: „Drzewa wsparcia” i „Skrawki życia”, które były elementem Festiwalu Nauki w Zielonej Górze w latach 2009–2012. Analizując doświadczenia uczestników tych projektów, głównie studentów i nauczycieli akademickich, autorka poszukuje odpowiedzi na pytanie, czy realizując projekty uniwersyteckie poza murami uczelni daje się studentom inną, nową okazję do nabywania umiejętności bycia profesjonalnymi doradcami czy refleksyjnymi badaczami poradniczej praktyki. W pierwszej części autorka opisuje przywoływane dwa projekty: „Drzewo wsparcia” i „Skrawki życia”. W kolejnej, odwołując się do literatury, sprawdza czy projekty te opierają się na mechanizmach grywalizacyjnych. W ostatniej części analizuje kilka zmian, jakie miały miejsce w trakcie trwania projektów i po ich zakończeniu, oraz ocenia je pod kątem przydatności dla procesu edukacji studentów kierunków pedagogicznych i społecznych.

Słowa kluczowe: poradnictwo, edukacja studentów, grywalizacja, badania w działaniu

A University in the Street – about Experiences Coming from City Games

Abstract

The article is a presentation of two events – city games: „The Tree of Support” and „The Life Scraps”, which were the parts of the Festivals of Science that took place in Zielona Gora in 2009–2012. Analysing the experience of these projects participants, mostly students and academic teachers, the author answers the question: wherever pursuing projects outside the university walls will give students a different and new opportunity to acquire skills of being a professional counsellor or reflective researchers of counselling practice. In the first part the author describes two mentioned projects: „The Tree of Support” and „The Life Scraps”. In the next part the author refers to liter-

ary checks whether these projects can be gamification mechanisms. In the final section there are analyses of some changes that had taken place during the project continuity and after its completion, and evaluates their suitability in the process of education of pedagogical and social studies students.

Key words: counselling, students' education, gamification, action research.

Wprowadzenie

Kilka lat temu, w ramach organizowanej w Zielonej Górze cyklicznej imprezy pod nazwą Festiwal Nauki, miały miejsce wydarzenia zarówno o charakterze miejskim, jak i edukacyjnym. Czwooro nauczycieli akademickich wraz ze studentami wpadło na pomysł, by poza murami uczelni zaprezentować gościom festiwalu zagadnienia, którymi naukowo zajmują się na co dzień.

Pierwotnie wydarzenie (a potem kolejne) miały na celu promocję kierunków kształcenia o profilu pedagogicznym oraz uatrakcyjnienie dnia, w którym uniwersytet prezentuje swoje działania szerszej grupie odbiorców. Po pewnym czasie okazało się, że z pozoru banalne, promocyjne prezentacje stały się ciekawymi, edukacyjnymi prowokacjami¹ zarówno dla akademików, jak i przypadkowych uczestników.

Konferencja naukowa pt.: *Między grywalizacją a manipulacją – perspektywa interdyscyplinarna*, która miała miejsce w Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego 28 listopada 2016 roku, stała się okazją do pogłębienia refleksji na temat tych doświadczeń, ale i poszerzenia jej o wątki dotyczące grywalizacji, zasygnalizowane w tytule tego naukowego wydarzenia.

W niniejszym opracowaniu czytelnikowi zaprezentowane zostaną dwa spośród czterech wydarzeń, które miały miejsce w Zielonej Górze, w latach 2007–2011. Autorka była ich pomysłodawczynią, ale duża część pracy realizowana była w zespole merytorycznym, w którego skład wchodziły Daria Zielińska-Pękał, Elżbieta Siarkiewicz oraz grupa studentek. Projekty te noszą nazwy: „Drzewo wsparcia” oraz „Skrawki życia”.

W pierwszej części tekstu opisane zostaną obydwie wydarzenia wraz z ich oceną w odniesieniu do cech, według jakich opisywana jest grywalizacja. Z kolei w części drugiej przedstawiono efekty oraz wpływ tych dwóch wydarzeń na wszystkich jego uczestników.

Opis projektu „Drzewo wsparcia”

Podczas obchodów Festiwalu Nauki 2010 roku w szczególnej przestrzeni rynku zielonogórskiego zorganizowano swoisty jarmark wydarzeń: ustawiono wiele

¹ Wydarzenia, o których mowa we wstępie, stały się pretekstem do napisania książki przez autorki, zaangażowane w projekty: E. Siarkiewicz, E. Trębińska-Szumigraj, D. Zielińska-Pękał, *Edukacyjne prowokacje. Wykorzystanie etnografii performatywnej w procesie kształcenia doradców*, Kraków 2012. Jedno z wydarzeń opisywane w tym artykule, nie znalazło się w książce: projekt „Skrawki życia”.

namiotów – stoisk, w ramach których poszczególne zespoły prezentowały swoje projekty. Przechodnie spacerujący po deptaku w niedzielne przedpołudnie zatrzymywali się, by wziąć udział w wybranych przedsięwzięciach. Na rynku swój początek i koniec miał projekt „Drzewo wsparcia”, a polegał na sprowokowaniu przechodniów do zareagowania na rozmieszczone w przestrzeni miasta zdjęcia osób, będących w trudnych sytuacjach życiowych.

Przed stoiskiem na rynku miasta stało niewielkie, pomalowane na czerwono drzewo, na którym umieszczone było pierwsze zdjęcie – kobiety na rozstaju dróg, podpisane: „I co dalej...?” Sprowokowani tym obrazem przechodnie, mogli odpowiedzieć na pytanie wpisując coś na karteczce, którą potem umieszczali na gałęzi drzewa. Chętni otrzymywali mapę gry centralnej części miasta. Na mapie zaznaczono miejsca, zaułki, w których gracze musieli odnaleźć kolejne zdjęcia. Każde z nich przedstawiało osobę w innej trudnej sytuacji (ubóstwo, przedwczesna ciąża, przemoc w rodzinie, porzucenie dziecka, związek homoseksualny, ryzyko samobójstwa). Studentki same wcielały się w role osób zmagających się z tymi problemami, przebierając się, inscenizując scenki w różnych przestrzeniach miasta. Wykonywały także fotografie, które stały się elementem projektu. Wydrukowane w dużym formacie zdjęcia zostały przyklejone do czystych kartek z przywiązanym długopisem. Miały one zachęcać zainteresowanych przechodniów lub uczestników gry do wpisywania dowolnych treści będących odpowiedzią na prowokację. Po odwiedzeniu wszystkich wskazanych na mapie miejsc uczestnik gry mógł wrócić pod „drzewo wsparcia” na rynku, gdzie był obdarowany drobnym upominkiem.

Gra była pomyślana w taki sposób, aby mógł w niej wziąć udział każdy człowiek, zarówno ten, który przypadkiem w trakcie spaceru trafił na dowolne zdjęcie i na nie zareagował, nie będąc świadomym uczestniczenia w grze, jak i ten, który odnajdywał wskazane miejsce wędrując z mapą będącą dowodem na to, że jest jej świadomym uczestnikiem. Dopuszczaliśmy też możliwość swobodnego włączania i wyłączania się z gry. Uczestnik mógł w dowolnym miejscu i czasie rezygnować z uczestnictwa w niej, nie miał też obowiązku wracać pod „drzewo wsparcia” po odnalezieniu wszystkich zaznaczonych na mapie zdjęć. Był jedynie zachęcany, a nie zobowiązany do wpisywania własnych reakcji na plakatach.

Od strony technicznej wydarzenie było dokumentowane na wszystkich jego etapach. Studenci i nauczyciele tworzyli notatki badawcze, fotografowali projekt na poszczególnych etapach oraz rejestrowali rozmowy z uczestnikami.

Opis projektu „Skrawki życia”

Projekt ten został przeprowadzony w ramach tej samej, cyklicznej imprezy – Festiwalu Nauki w Zielonej Górze w 2012 roku. Miejscem jego realizacji także

było centrum miasta, deptak. Przy namiocie – stoisku stanął plakat zachęcający przechodniów do podzielenia się z nami różnymi historiami, wspomnieniami, refleksjami z własnego życia. Zespół złożony z autorki i studentów wcielił się w role kolekcjonerów, zbieraczy opowieści. Kolekcjonerzy ubrani byli w jednakowe koszulki z różnymi napisami, które miały zachęcać, prowokować spacerowiczów do zadawania pytań i snucia własnych, osobistych historii. Napisy były następujące: kolekcjoner skrawków życia, kolekcjoner skarbów z szuflady, kolekcjoner przeczuć i snów, kolekcjoner wspomnień z dzieciństwa, kolekcjoner przypadków, które zmieniły życie, kolekcjoner opowieści rodzinnych.

Kolekcjonerzy – studenci wyposażeni w dyktafony i aparaty fotograficzne, spacerując po mieście, mieli za zadanie podejmować rozmowy, zadawać pytania, zachęcać do uczestnictwa w projekcie, by zebrać tych opowieści jak najwięcej. Następnego dnia dokonali ich transkrypcji, a także ułożyli spisane historie oraz fotografie w kolaż. Miał się on stać układanką, patchworkiem *Biografii jednego dnia społecznej przestrzeni miasta*. Ów patchwork prezentowany był przez kolejny tydzień w budynku głównym i w budynku Wydziału Pedagogiki, Psychologii i Nauk o Zdrowiu Uniwersytetu Zielonogórskiego. Projekt został udokumentowany poprzez fotografie, rejestrację audio i sporządzanie notatek z badań.

Oba projekty powstały z uwzględnieniem doświadczeń wyniesionych z uczestnictwa w innych, wcześniejszych projektach. Można powiedzieć, że były elementem większego procesu badawczego, mającego charakter badań w działaniu, gdzie w sposób dynamiczny łączono wiedzę teoretyczną, doświadczenia, interpretacje i refleksje².

Grywalizacyjny charakter projektów

Zarówno „Drzewo Wsparcia”, jak i „Skrawki Życia” powstały w wyniku inspiracji autorki gramami miejskimi. Esencją gier miejskich jest wykorzystywanie przestrzeni miejskiej jako istotnego elementu rozgrywki. Są one organizowane w różnych miejscach, głównie w dużych miastach. Powstają jako projekty zarówno w pełni niezależne, jak i komercyjne. Mogą przybierać formy otwarte albo zamknięte i wchodzić nieraz w skład ofert imprez integracyjnych przeznaczonych dla firm. Ich tematyką są najczęściej wydarzenia historyczne, zdarzenia z powieści lub fikcyjne, stworzone przez autorów gry. Celem gier miejskich głównie jest zabawa i rozrywka, choć bardzo często mają one charakter edukacyjny.

Badacze i praktycy zaczęli opisywać rzeczywistość gier miejskich, fabularnych, spierając się o zakres używanych pojęć. Najczęściej używa się w tej chwili pojęcia grywalizacja (wprowadzonego przez Pawła Tkaczyka), gryfikacja (zaproponowanego przez Sebastiana Starzyńskiego), czy w końcu zapożyczenia

² Zob. E. Siarkiewicz, E. Trębińska-Szumigraj, D. Zielińska-Pękał, *op. cit.*, s. 10–11.

gamifikacja (będącego spolszczeniem angielskiego słowa: *gamification*)³. Opisuując projekty stworzone dla potrzeb Festiwalu Nauki używałam pojęcia: gra miejska oraz (wraz ze współautorkami cytowanej powyżej książki) określenia: edukacyjne prowokacje. Zainspirowana jednak wspomnianym krakowskim wydarzeniem naukowym, podjęłam próbę odpowiedzi na pytanie, czy opisywane projekty zawierały elementy mechanizmów grywalizacyjnych.

Grywalizacja to zastosowanie mechanizmów z gier komputerowych lub fabularnych w celu większego zaangażowania uczestników⁴. Paweł Tkaczyk wskazuje na kilka mechanizmów grywalizacyjnych, mianowicie: dobrowolność uczestnictwa; niezwykłość; możliwość opowiadania, kształtowania, błędzenia w historii; wrażenie oddzielenia (od normalności w aspekcie czasu i miejsca); swoisty porządek (wyznaczany przez reguły gry); bezinteresowność uczestnictwa, choć nie bez korzyści. Może być nim sama przyjemność ze współzawodnictwa (*agon*), pokonywania losu, stanowiącego element niepewności (*alea*), wynikająca z wcielania się w role (*mimesis*), emocjonalnego oczyszczenia (*katharsis*) oraz przemiany wewnętrznej, zmiany w postrzeganiu świata, satysfakcji z pokonania siebie (*ilinx*)⁵. W tabeli numer 1 zestawiono zastosowane mechanizmy z ich egzemplifikacją w dwóch opisywanych w niniejszym tekście projektach.

Analizując przykłady z tabeli można więc powiedzieć, że obydwie projekty w założeniach zawierają pewne elementy strategii grywalizacyjnych. W dalszej części tekstu zostaną one opisane jako projekty, bądź gry miejskie.

Korzyści oczekiwane

Sukces miejskiego wydarzenia o charakterze promocyjnym wiąże się zarówno z odpowiedzią na oczekiwania stron, które w nim uczestniczą, jak i korzyściami, jakie mogą one uzyskać. Festiwal Nauki jest imprezą miejską, która z racji swojego charakteru łączy interesy kilku stron. Pierwszą z nich jest miasto Zielona Góra, dla którego wydarzenie jest jedną z okazji do autopromocji, realizacji celów związanych z upowszechnianiem kultury, tworzeniem i umacnianiem tożsamości jako miasta uniwersyteckiego, otwartego, atrakcyjnego, które stawia na wiedzę i rozwój. Tego typu wydarzenia podnoszą rangę miasta, pomagając je „sprzedać” na rynku inwestycji, turystyki czy gospodarki, ale i przyciągnąć turystów, biznesmenów, ludzi twórczych do osiedlania się oraz inwestowania właśnie tutaj. Drugą stroną, zaangażowaną w Festiwal, jest sam organizator wydarzeń – Uniwersytet Zielonogórski. Tutaj oczekiwanymi korzyściami jest nie tylko

³ S. Starzyński, *Co to jest gryfikacja?*, 2011, <http://www.gryfikacja.pl/index.php/2011/01/co-to-jest-gryfikacja>, [dostęp 15.03.2017].

⁴ P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.

⁵ *Ibidem*.

Tabela 1. Mechanizmy grywalizacji i ich egzemplifikacja w „Drzewie wsparcia” i „Skrawkach życia”

Grywalizacja	„Drzewo wsparcia”	„Skrawki życia”
Dobrowolność uczestnictwa	Zachęcanie do reakcji na zdjęcie pod drzewem; zachęcanie do poszukiwania innych zdjęć w zaułkach i reakcji na nie; dobrowolność wejścia i wyjścia z gry	Zachęcanie do rozmów; rejestrowania historii czy samego uczestnictwa (fotografia)
Niezwykłość	Zdarzenie niecodzienne, nie było możliwości wzięcia w nim udziału w innym czasie	Zdarzenie niecodzienne, nie było możliwości wzięcia w nim udziału w innym czasie
Możliwość opowiadania, kształtowania, błędzenia w historii	Uczestnicy byli zapraszani do podróży, do reakcji na sfotografowane historie i ich interpretacje	Uczestnicy sami tworzyli społeczną historię miasta, dzieląc się osobistymi opowieściami
Wrażenie oddzielenia (od normalności w aspekcie czasu i miejsca)	Nowe zinterpretowanie przestrzeni miejskiej – centrum gry, zaułki, uliczki pełniły inną funkcję niż zazwyczaj. Teleporterem do gry była otrzymana mapa	Wydarzenie – Festiwal Nauki nadawał nowe, niezwykle znaczenie przestrzeni miejskiej w tym dniu. Miasto okazało się znaczącym tłem; opowieści, jakie się pojawiały, często były związane z miastem. Śladem uczestnictwa w grze było zarejestrowane i spisane nagranie oraz fotografie
Swoisty porządek (wyznaczany przez reguły gry)	Zgoda na wejście do gry wiązała się z poznaniem jej reguł, choć jej otwarta formuła umożliwiała ograniczenie systemu lub omijanie reguł	Porządek nie był ściśle wyznaczony, reguły (nagrywanie, fotografowanie) miały charakter elastyczny
Bezinteresowność uczestnictwa	Tak, choć udział wiązał się z otrzymaniem drobnego upominku – niespodzianki	Tak, choć udział wiązał się z otrzymaniem drobnego upominku – niespodzianki
Przyjemność ze współzawodnictwa (<i>agon</i>), pokonywania losu, stanowiącego element niepewności (<i>alea</i>), wynikająca z wcielania się w rolę (<i>mimesis</i>), emocjonalnego oczyszczenia (<i>khatarsis</i>), oraz przemiany, zmiany postrzegania świata, satysfakcji z pokonania siebie (<i>ilinx</i>)	Satysfakcja z możliwości udzielenia rady osobom w potrzebie; satysfakcja odnalezienia wszystkich ukrytych zdjęć; wcielenie się w rolę doradców, osób pomagających; satysfakcja z bycia w roli eksperta, z odwołania się do własnej wiedzy i doświadczeń, by pomóc komuś w opresji	Satysfakcja z pokonywania własnego oporu przed snuciem opowieści, nagrywaniem, fotografowaniem; doświadczenie bycia częścią społeczności miasta; nadanie ważności osobistym historiom; możliwość zostawienia swojego śladu (zdjęcia, spisanej historii) na wystawie zamykającej projekt.

zainteresowanie działalnością poszczególnych wydziałów, ale zaprezentowanie instytucji i zachęcenie młodych ludzi do wybrania właśnie tej uczelni, jako miejsca zdobywania wyższego wykształcenia.

Trzecią stroną, zaangażowaną w opisywane wydarzenie, są mieszkańcy miasta, goście, biorący udział w Festiwalu i angażujący się w proponowane w tym dniu projekty. Dla nich jest to głównie okazja do zabawy, uczestnictwa w ciekawym, niezwykłym wydarzeniu. Ostatnią ze stron są sami pracownicy i studenci uczelni, dla których Festiwal stanowi możliwość do autoprezentacji, testowania poza murami uczelni własnych projektów, praktykowania, ale i wykazania się dodatkową aktywnością, poza murami uczelni.

Poniższy rysunek ilustruje zarówno strony, które były zaangażowane w wydarzenie, jak i listy oczekiwań oraz potencjalnych korzyści, jakie miały się stać ich udziałem. Należy jednak zaznaczyć, że ten podział jest pewnym uproszczeniem. W trakcie trwania projektów często okazywało się, że role uczestników nie są tak wyraźnie określone i rozłączne. Przykładowo, twórcy projektów stawali się jednocześnie przechodniami, odbiorcami innych projektów. Jednocześnie nauczyciele akademicy wykazywali również zainteresowanie rekrutacją na bliskie im kierunki studiów uzdolnionych młodych ludzi, nawet wtedy, gdy to nie był ich pierwotny cel uczestnictwa w wydarzeniu. Można więc powiedzieć, że zarówno role, jak i oczekiwane korzyści zmieniały się dynamicznie i niejednokrotnie – powielały. Obrazuje to strzałka w środku rysunku.



Rysunek 1. Uczestnicy (strony) festiwalowych projektów i oczekiwane korzyści po ich zrealizowaniu

Dla potrzeb tego opracowania, w kolejnej jego części, dokonana została pogłębiona analiza tylko jednego wycinka powyższego rysunku. Otóż, zaprezentowane zostały korzyści, jakie wynikły z uczestnictwa w tych dwóch rywalizacyjnych projektach dla studentów i nauczycieli akademickich, będących bezpośrednio zaangażowanymi w obydwie opisywane projekty: „Drzewo wsparcia” i „Skrawki życia”.

Korzyści edukacyjne z uczestnictwa w grach miejskich

Zmiana w relacjach interpersonalnych

Pierwsza zaobserwowana zmiana, jaka nastąpiła w procesie realizowania projektów, wiązała się ze wzajemnymi relacjami studentek oraz nauczycieli zaangażowanych w projekty.

Tabela 2. Zmiana relacji pomiędzy uczestnikami projektu

Rzeczywistość (przed grą)	Przestrzeń gry	Rzeczywistość (po zakończeniu gry)
OPOZYCJA W RELACJACH	EMANCYPACJA	„PRZESUNIĘCIE WŁADZY”

Początkowo wzajemne relacje obarczone były dużym dystansem (studentki rekrutowały się z różnych kierunków i roczników). Dodatkowy dystans budowały sformalizowane, sztywne, narzucone przez instytucję relacje między nimi a nauczycielami, merytorycznie zaangażowanymi w projekt. Relacje te w naturalny sposób obarczone były dystansem, rysującym się w opozycji „my – oni” / „one”. W codziennej rzeczywistości ten dystans budują role, w jakich jesteśmy; świadomość zależności losu studentek od decyzji nauczycieli; wiek; wcześniejsze doświadczenia (lub ich brak); oraz inne elementy (np. tytuły naukowe). Z czasem studentki dzięki temu, że brały udział w projekcie, poznały się i co więcej, mimowolnie wpływały na siebie (zadziałała edukacja rówieśnicza) przez wzajemne obserwowanie się w trakcie dyskusji oraz rozwiązywanie wspólnych problemów, wypełnianie zadań i ocenę tworzonych przez siebie elementów gry. Pokonywały opór przed zabieraniem głosu na forum, zmagaly się z treścią i lękiem przed oceną własnej twórczości, ale też wzajemnie zarażały się entuzjazmem, jaki pojawiał się w trakcie prac.

Ponadto nowy kontekst edukacyjnego doświadczenia sprawił, że pojawiła się także naturalna potrzeba zredefiniowania dotychczasowej formy kontaktów między studentkami a nauczycielami. Decyzja o odformalnieniu tych kontaktów wynikała nie tyle z osobistej otwartości na eksperyment czy kontestacji tradycyjnego, uniwersyteckiego porządku, ile była naturalną konsekwencją wcześniejszego wyboru nietradycyjnego sposobu edukacji studentów. B.D. Gołębiak

nazywa to emancypacją, w wyniku której następuje „przesunięcie władzy” i pozycji wobec studenta w kierunku form dających możliwość bardziej partnerskich, swobodnych i spontanicznych wzajemnych kontaktów⁶.

Konstruowanie wspólnego sposobu postrzegania świata

Innym, ciekawym doświadczeniem, jakie pojawiło się już na etapie koncepcyjnym przedsięwzięcia, było odkrycie różnic w wyobrażeniach i postrzeganiu świata między nauczycielami a studentkami. Ujawniły się one w momencie wyboru zdjęć do projektu „Drzewo wsparcia”. Wizja, która była bliska nauczycielom to wybór problemów niekoniecznie wielkiego „kalibru”, a zdjęcia jakie widziałyśmy na plakatach miały być niejednoznaczne, niedopowiedziane, takie które każdy przechodzień może interpretować indywidualnie. Zamierzeniem była ucieczka od banału i obrazów zbyt mocno wyeksploatowanych w rozmaitych mediach, w których „problemy zwykłych ludzi” mają podnieść oglądalność i sprzedaż. Skądinąd studentki były zdania, że zdjęcia niekonkretne będą dla zwykłych ludzi nieczytelne, będą bardziej zniechęcać niż zachęcać do zabrania głosu. Stały na stanowisku, że sytuacje problemowe powinny być konkretne (np. uzależnienie, bieda, przemoc w rodzinie), a fotografie nie powinny pozostawiać wątpliwości, co jest na nich przedstawione.

Tabela 3. Uzgadnianie sposobu postrzegania świata

Rzeczywistość (przed grą)	Przestrzeń gry	Rzeczywistość (po zakończeniu gry)
DYCHOTOMIE W POSTRZEGANIU ŚWIATA	ANALIZA – INTROSPEKCJA – BADANIE	OBIEKTYWIZACJA

Wilhelm Dilthey jest zdania, że drogą do poznania naszego głębokiego „ja” jest zarówno analiza pełnych znaczenia obiektywizacji wyrażonych przez inne umysły, jak i introspekcja. Ta ostatnia może z kolei pomóc nam w badaniu obiektywizacji przeżycia będącego udziałem innych. Mamy tu do czynienia z rodzajem koła hermeneutycznego, a raczej spirali, której każdy obrót jest większy od poprzedniego⁷. Mając to na uwadze, po wielu wspólnych dyskusjach przeważała argumentacja studentek.

Redefinicja tożsamości

Przygotowując grę „Drzewo wsparcia” studentki miały za zadanie wcielić się w role osób przeżywających problemy, używając im swojego wizerunku, który

⁶ B.D. Gołębiak, *Aplikacje konstruktywizmu do poradownawstwa. Inspiracje pedologiczne*, [w:] *Poradownawstwo. Kontynuacja dyskursu*, red. A. Kargulowa, Warszawa 2009, s. 53, 55.

⁷ V. Turner, *Od rytuału do teatru. Powaga zabawy*, Warszawa 2005, s. 19.

w kolejnym etapie zdecydowały wystawić na widok publiczny (przestrzeń miejska). Mogło się bowiem zdarzyć, że konsekwencją tego doświadczenia mogłaby być zmiana u studentek (na gorsze) w ich dotychczasowym społecznym postrzeganiu trudności innych. Jak również obawą napawało doświadczenie przez nie stygmatyzacji, analogicznej do tej, jaką doświadczają osoby, których role odgrywały. Z kolei w grze „Skrawki życia” postawione były w roli badaczy – antropologów, co wiązało się z przewyżczeniem ich własnych osobistych oporów przed inicjowaniem rozmów z innymi, obcymi osobami, przed rejestrowaniem nagrań, co także wiązało się z wieloma emocjami.

Tabela 4. Redefiniowanie tożsamości w wyniku doświadczania ról

Rzeczywistość (przed grą)	Przestrzeń gry	Rzeczywistość (po zakończeniu gry)
TOŻSAMOŚĆ W OPOZYCJI (my–oni)	TRENING – POSZUKIWANIE (wcielanie się w role)	TOŻSAMOŚĆ W CIĄGŁYM PROCESIE (refleksyjna samoświadomość)

Gra mogła więc okazać się dla nich bardziej, bądź mniej – ale jednak ryzykowna. Skądinąd te chwilowe inscenizacje stały się swoistą szansą do rozwoju, dającą możliwość zaznania losu osoby nietuzinkowej, często nieszczęśliwej, takiej, która w realnym życiu budzi litość, bądź doświadczenia codzienności pracy w roli badacza w terenie. Gry umożliwiają więc, w ograniczonym zakresie, spotkanie Innego, „nie – ja”. Pozwalają „dowiadywać się” przez „wykonanie”⁸. Wariancie spotkania Innego, oprócz znaczenia socjalizującego, może mieć też aspekt kompensacyjny, gdyż przełamuje ograniczenie pojedynczego życia, dając możliwość poznania wielu dróg rozwoju. Pozwala też dostrzec we własnym losie wartości wcześniej niewidoczne⁹. Tożsamość człowieka, a zarazem trwanie, zakłada konieczność zmiany, bez której rozwój nie byłby możliwy. Owe zmiany, o których wspomina Zbigniew Kloch, mogą być efektem rozmaitych refleksji i doświadczeń. Część z nich czerpiemy z życia, część – z namysłu nad życiem¹⁰. Refleksja, która pojawia się w wyniku doświadczenia, nadaje mu więc szczególną rangę. Pozwala nie tylko zastanowić się nad przyszłą rolą zawodową, relacjami, jakie studentki chciałyby zbudować z osobami, którym będą świadczyć pomoc, ale i krytycznie spojrzeć na dotychczasowe życie. Pozwoli im to, być może, zweryfikować dotychczasowe plany i wyobrażenia, nie tylko zawodowe (np. z kim chciałabym, mogłabym pracować, a jaki typ problemów mnie przerasta), ale też wpłynąć

⁸ B.K. Alexander, *Etnografia performatywna. Odgrywanie i pobudzanie kultury*, [w:] *Metody badań jakościowych*, red. N.K. Denzin, Y.S. Lincoln, t. 1, Warszawa 2009, s. 287.

⁹ Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 37.

¹⁰ Z. Kloch, *Odmiany dyskursu. Semiotyka życia publicznego po 1989 roku*, Wrocław 2004, s. 16.

na osobiste decyzje (by np. uniknąć losu osób, które obserwują lub w których role wcieliły się w doświadczanej grze).

Podmiotowość w doświadczeniu

Z. Kloch¹¹ podejmując refleksję nad tożsamością twierdzi także, że podmiotowość osoby inaczej jest urzeczywistniana w kulturze elitarnej, a inaczej w kulturze masowej. W tej pierwszej dominuje pytanie „Kim jestem?”, w drugiej zaś raczej – „Z kim jestem?” Dla refleksji nad ową tożsamością, odpowiedź na każde z tych pytań jest ważna. Ludyczny, wręcz jarmarczny charakter Festiwalu Nauki zdecydowanie bliższy jest temu drugiemu rodzajowi kultury, lecz w świetle tezy Klocha nie stawia tej imprezy na pozycji gorszej czy niższej, jeśli chodzi o jej edukacyjne lub rozwojowe znaczenie dla tożsamości.

Tabela 5. Zmiana w doświadczeniu podmiotowości

Rzeczywistość (przed grą)	Przestrzeń gry	Rzeczywistość (po zakończeniu gry)
DYLEMATY PODMIOTOWOŚCI (kim jestem? z kim jestem?)	→ ZAANGAŻOWANIE →	„JESTEM NIĄ – JESTEM Z NIĄ”, WSPÓLDZIAŁANIE

W opinii autorki doświadczenie to pozwoliło studentkom odpowiedzieć na pytanie: „z kim jestem?” Dowodem na to jest kilka faktów. Po pierwsze, studentki określiły swoją postawę wobec osób prezentujących wybrane problemy i trudne sytuacje, użyczając im swojego wizerunku w projekcie „Drzewo wsparcia”. To jest dla mnie dowód manifestacji „jestem nią”/„jestem z nią”. Po drugie, wystawiły swój wizerunek na widok publiczny pozwalając prezentować te zdjęcia na Festiwalu. Z kolei po trzecie, dowodem na zaistniałą zmianę jest zadeklarowana gotowość studentek do podejmowania się podobnych, wspólnych działań w przyszłości. Co więcej, kilka miesięcy później studentki wyszły z inicjatywą założenia koła naukowego pedagogów–terapeutów. Tę ich gotowość do dalszego działania interpretować można jako kolejną odpowiedź na pytanie „z kim jestem?” Jestem także z wami – innymi studentami i z nauczycielami akademickimi, już nie w opozycji, ale w relacji partnerskiej.

Nie sposób nie nawiązać do kolejnego doświadczenia, jakie miało miejsce w czasie trwania projektu. Osoby zainspirowane fotografiami w „Drzewie wsparcia”, bądź zaproszone do rozmów w „Skrawkach życia”, ze swojej przeszłości przywoływały opowieści, nawiązujące do sytuacji, w których się znaleźli (plakat bądź rozmowa). Historie te były często prostymi biograficznymi relacjami, ale zdarzało się, że narratorzy opowiadali o znaczeniu przywoływanego doświad-

¹¹ *Ibidem*, s. 19.

czenia dla całego ich życia (na przykład faktu zamieszkania w Zielonej Górze), bądź też wskazywali na sytuacje, które pomogły rozwiązać jakiś analogiczny (do zainscenizowanych) problem. Bywało też tak, że na kanwie własnego doświadczenia radzili studentom, jako przyszłym specjalistom, jak postępować z ludźmi w różnych życiowo trudnych sytuacjach. Stało się więc tak, jak postulował John Elliott. Twierdził on, że zgodnie z założeniami „nowego profesjonalizmu” docenia się współdziałanie z klientami (jednostkami i społecznościami lokalnymi) w zakresie rozpoznawania, wyjaśniania oraz rozwiązywania ich problemów, a także otwarte komunikowanie i empatię w kontaktach międzypersonalnych, z uwzględnieniem stałej samorefleksji (w tym przypadku studentów). Krytyczna refleksja nad własnym działaniem, jego kontekstem, reakcjami zwrotnymi, może odgrywać ważną rolę w pokonywaniu stereotypowych sądów i reakcji. Okazja do spontanicznych dyskusji z przechodniakami, dotyczących zagadnień poradnictwa, uzyskanie od nich „prawdziwych”, bo jednak zrekonstruowanych, biograficznych opowieści, wysłuchanie rad, miało szansę zaistnieć jedynie w tamtej, zainscenizowanej poprzez grę sytuacji. Dało to możliwość konstytuowania dotychczasowej wiedzy studentek poprzez pobudzanie refleksji w działaniu i nad działaniem, czasem porównanie kilku przypadków czy wyjaśnienie ich aspektów¹².

Stawanie się profesjonalistą

Tabela 6. Stawanie się profesjonalistą

Rzeczywistość (przed grą)	Przestrzeń gry	Rzeczywistość (po zakończeniu gry)
NIEOKREŚLONA ROLA ZAWODOWA	PRÓBY, TESTOWANIE	STAWANIE SIĘ PROFESJONALISTĄ

Wszystkie wymienione w tym opracowaniu elementy – od uczenia się roli doradcy, poprzez ważność doświadczenia i refleksji poradniczej, aż po nieformalne stawanie się doradcą – są częściami składowymi procesu przygotowania do zawodowej roli polegającej na udzielaniu innym ludziom pomocy czy wsparcia. Co więcej, wchodzenie w relacje z uczestnikami zainicjowanych gier, połączonych z przemieszczaniem się w przestrzeni, nasuwa skojarzenie z podróżą. Steinar Kvale mówi, że badacz jest podróżnikiem, gdyż podążając za ludźmi, zadając im pytania zdobywa nową wiedzę, zgłębia nowe terytoria i tworzy świeże opowieści. Doprowadzają one do jego przemiany, bądź tę przemianę poświadczają. Rezultatem tego doświadczenia jest nowy, inny stan doświadczającego, redefinicja tożsamości osobistej (w tym także zawodowej)¹³.

¹² J. Elliot, *Action Research for Educational Change*, Open University Press, Buckingham 1991, [za:] *Badania w działaniu*, red. H. Cervnikova, B.D. Gołębiak, Wrocław 2010, s. 47–48.

¹³ S. Kvale, *InterViews. Wprowadzenie do jakościowego wywiadu badawczego*, Białystok 2004, s. 6.

Podsumowanie

Zaangażowanie wszystkich stron w tworzenie, przeprowadzenie i udział w projektach „Drzewo wsparcia” oraz „Skrawki życia” pozwoliły na doświadczenie sytuacji niemal symetrycznych do tych, jakie mają miejsce w poradnictwie czy w procesie prowadzenia badań naukowych. Dla studentów nauk społecznych stały się okazją do poszukiwania nowej i weryfikacji uprzednio zdobytej wiedzy akademickiej, jak i tej nabytej w toku życiowych doświadczeń. Co więcej, otworzyły możliwość trenowania umiejętności, jak choćby formułowania pytań, inicjowania rozmowy, radzenia sobie ze stresem czy własnym oporem. Udział w projektach pozwolił im też wejść w role osób zmagających się z różnymi trudnościami życiowymi i poznanie, choćby w niewielkiej części, elementu ich doświadczenia. Nie bez znaczenia było także to, że stali się współtwórcami pomysłów, ich wykonawcami, uczestnikami, badaczami oraz refleksyjnymi podmiotami działań. Mieli więc możliwość nie tylko gromadzenia informacji i doświadczeń, ale też krytycznego (współ)uczestniczenia w poradniczych procesach¹⁴. Można więc powiedzieć, że gry miejskie o charakterze edukacyjnym stają się okazją do doświadczenia rzeczywistości i praktykowania, które mogą okazać się znaczące dla dalszej kariery zawodowej studentów nauk społecznych.

¹⁴ E. Siarkiewicz, E. Trębińska-Szumigraj, D. Zielińska-Pękał, *op. cit.*, s. 140.