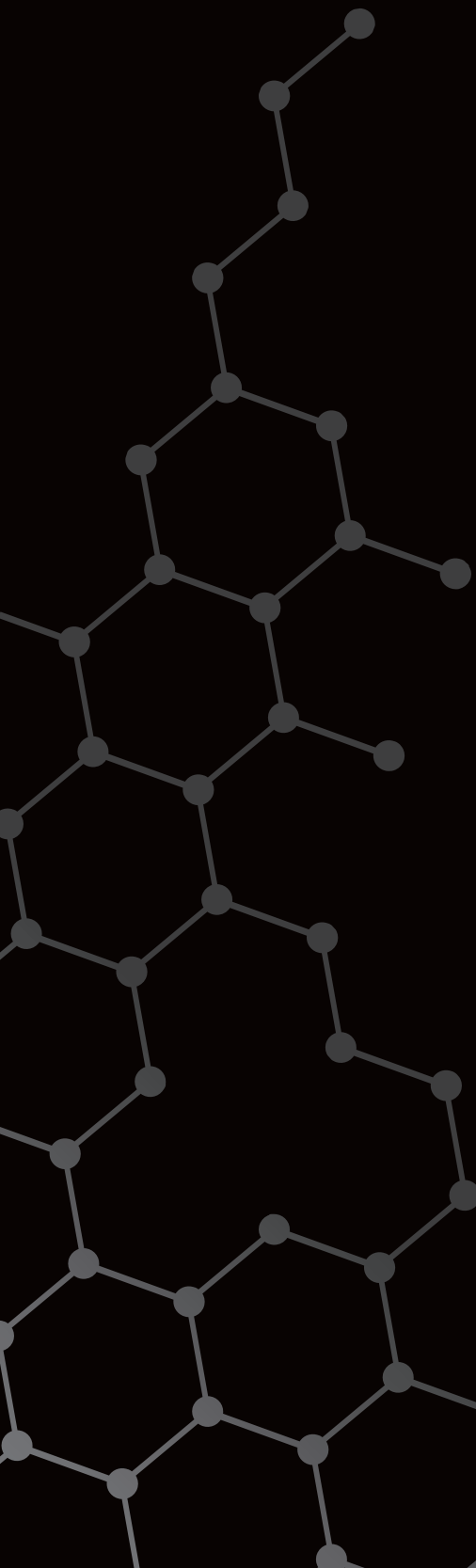


KOLA

KONFERENCJA LARPOWA, 2-4 STYCZNIA 2015, KATOWICE

INSIDE / OUTSIDE

KOLA

KONFERENCJA LARPOWA, 2-4 STYCZNIA 2015, KATOWICE

INSIDE / OUTSIDE

KONFERENCJA LARPOWA

Koordynator
Mikołaj Wicher

oraz

UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH

Centrum Informacji Naukowej i Biblioteka Akademicka

INSIDE / OUTISIDE

Redakcja
Marcin Słowikowski
Grzegorz Woźniczko
Korekta
Monika Rutowska
Dorota Kalina Trojanowska

Projekt, skład
Annika Olejarz
Okładka
Dominik Dembinski

Wydawca
Stowarzyszenie Twórców Gier

Wydanie pierwsze
Katowice 2015
ISBN 978-83-938581-4-9

INSIDE

Nie ma larpów dla każdego
Bartosz Zioło
8

Manifest larpów postprogresywnych
10

Optyka larpowa
Dorota Kalina Trojanowska, Bartosz Zioło
12

Jadę tam krzyczeć na ludzi
Agata Lubańska
18

Zarządzanie wolną wolą graczy
Poza granicami etyki
Dominik Dembinski
20

Cykliczny larp historyczny
Jak to ugryźć?
Andrzej Pierzchała, Łucja Zbieniewska
28

Dajemy wam przemoc
Kamil Bartczak
32

Larpy straszące
Szymon Boruta, Kamil Rauch
38

Mind sandbox
Kamil Bartczak
44

Podstawy tworzenia mechaniki larpowej
Dominik Dembinski
46

Larpowe prawo autorskie *for dummies*
Marcin Szurpicki
51

OUTSIDE

Daj się poruszyć
Moving jako synteza larpa i dramy stosowanej
Marcin Słowikowski, Magdalena Zylik
58

Galicyjskie losy
Uwagi o wartości larpów historycznych
Łukasz Wrona
62

Narzędzie przyszłości
Miejsce larpów w edukacji XXI wieku
Piotr Milewski
66

Lublin lubi larpy,
czyli kilka słów o projekcie LubLarp
Jakub Barański
72

By grało się lepiej
Marcin Słowikowski
76

Ludzie larpy piszą
Paweł Jasiński
78

Słowem wstępu
4

Autorzy
98

Czwórka niestety nie ma tyle szczęścia co piątka, jeśli chodzi o świętowanie rocznic. Dzieli się przez nią jakoś kiepsko, a „czwórkowe" rocznice nie są złote, czy platynowe. Czwórka jest tylko krokiem, choć niezbędnym, na drodze do osiągnięcia czegoś większego.

Taki był też poprzedni rok, jeśli chodzi o polskie larpy. Nowe pomysły przerodziły się w konkretne wydarzenia, świeże idee okrzepły w środowisku, wiele imprez weszło na drogę zmian. Oczekiwania uczestników urosły, a organizatorzy dokładali wszelkich starań, by je zaspokoić. Praktycznie nie było tygodnia, żeby w Polsce nie odbywała się jakaś gra – a tworzyli je nie tylko starzy wyjadacze, ale też zupełnie nowi twórcy. Wydarzenia, takie jak Replay czy LubLarp, zaspokoiły rodzącą się potrzebę transferu wiedzy oraz doskonalenia gier, przez ich powtarzanie i pracę nad nimi.

Zarówno temat konferencji – Pokłady Idei – jak i design publikacji nawiązują do miejsca tegorocznego spotkania – Śląska. Tu nie ucieka się przed ciężką pracą, a na fundamentach ciągle żywych tradycji buduje się nowoczesność. Węgiel dostaje drugie życie, stając się nie tylko paliwem, ale także budulcem nowoczesnych materiałów.

Praca, którą wszyscy wkładamy w rozwój larpów, też zaczyna przynosić efekty. Tak jak węgiel, wydobyty z mozołem, w szczególnych warunkach da się przekształcić w lśniący diament, tak larpy z bardzo niszowego hobby stają się zjawiskiem, które może zachwycić świat.

Jestem szczególnie wdzięczny, że mogę brać udział w tym procesie i razem z Wami tworzyć to środowisko. Jesteśmy grupą niesamowicie kreatywnych osób o nietuzinkowych osobowościach, która trochę na przekór światu robi te swoje szalone gry, inspiruje się nawzajem i wspiera. A ta współpraca może przynosić ogromne efekty! Wierzę, że to, co razem robimy, przejdzie do historii.

Dziękuję Wam – twórcom, graczom i organizatorom – za poświęcenie oraz oddanie, które pozwala nam iść do przodu.

Mikołaj Wicher
Koordynator Konferencji Larpowej 2015

Dyskusja nad kształtem tegorocznej publikacji trwała długo. Zastanawialiśmy się, jak możemy podzielić nadsyłane artykuły, by nadać całości przejrzystą i przystępną dla czytelnika formę. Zeszłoroczne kategorie tekstów, czyli myśl, słowo i uczynek, były bardzo trafne. Podział ten zdawał się być optymalny, jednak poszliśmy o krok dalej i zaowocowało to podziałem tekstów na Inside i Outside.

Inside jest częścią, która zawiera artykuły dotyczące analizy larpów i narzędzi, które może wykorzystać twórca do ulepszenia swojego warsztatu. Czytelnik będzie mógł dowiedzieć się, dlaczego przy projekcie krzyczymy na ludzi, jak skutecznie zaprojektować i zaimplementować mechanikę do larpa oraz jak ewoluowało podejście graczy i twórców do przemocy. Warto także wspomnieć o artykule dotyczącym prawa autorskiego – poradniku dla twórcy, nakreślającym wytyczne, które pomogą mu przy rozwiązywaniu problemów dotyczących kwestii praw autorskich.

Outside to spojrzenie na larpy z szerszej perspektywy i to, jak można je wykorzystać w kontekście innych zagadnień. Dowiemy się, w jaki sposób użyć larpów w edukacji, które larpy latają wysoko, oraz zmierzymy się z tekstem o monstrualnej długości, mówiącym o tym, jak napisać larpa od podstaw. Jest to ogromny poradnik, z którego zaczerpnąć mogą początkujący twórcy.

Faktem jest, że temat Inside/Outside stanowi duże uogólnienie. Charakter tegorocznej publikacji pozwala na wyjście poza przestrzeń twórczą. W ciągu tego roku byliśmy świadkami wielu wydarzeń, które otwarły larpowe drzwi przed zwykłymi śmiertelnikami, wspomnieć trzeba o projektach takich jak LubLarp, czy o niezaprzeczalnym sukcesie *College of Wizardry*. W ninejszej publikacji zestawione są teksty ukazujące larpy z przeróżnych punktów widzenia, ich zastosowanie i kierunki, w które udali się twórcy podczas procesu tworzenia.

Przez ostatni rok byłem wielokrotnie zaskakiwany, słyszałem o odważnych eksperymentach larpowych i z ekscytacją obserwowałem, jak ewoluuje pasja, której tajniki zgłębiam od siedmiu lat. Publikacja, którą właśnie otwarliście, jest zwieńczeniem 2014 roku. A przed nami 2015 pełen nowych doświadczeń, czego sobie i Wam życzę. Miłej lektury!

Grzegorz Woźniczko
Redaktor publikacji

INSIDE

BARTEK ZIOŁO

NIE MA LARPÓW DLA KAŻDEGO

Nie tak dawno temu otrzymałem kolejne facebookowe zaproszenie na dużą polską imprezę larpową. Wiedząc dokładnie (dzięki wcześniejszej wizycie), na co mogę tam natrafić, napisałem po prostu: „Dzięki za zaproszenie, ale to nie jest impreza dla mnie". Ot, jasne wyjaśnienie, dlaczego mnie nie będzie, prawda?

Błąd! To zostało zinterpretowane jakbym nienawidził z całego serca wspomnianego wydarzenia. Mało tego, stałem się przez chwilę wrogiem publicznym nr 1 i na pewno byłem dodatkowo jakoś wplątany w spisek, mający na celu uśmiercenie całej inicjatywy. Dobra, żarty na bok. Wystarczy powiedzieć, że moja odmowa uczestnictwa nie była odebrana specjalnie ciepło. Od tamtej pory trochę zastanawiałem się nad tym, co było tego przyczyną i wydaje mi się, że chyba już wiem. Chodzi o to, że…

Ludzie dalej uważają, że ich gry są dla wszystkich

Jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego. To stare porzekadło, znane chyba głównie z reklam telewizyjnych, idealnie pasuje także do larpów. Wiele razy brałem udział w grach, którym zabrakło jasnego postawienia celu i skierowania do konkretnej grupy odbiorców. Przecież skoro możemy umieścić w naszym larpie element, który teoretycznie do niego nie pasuje, ale chcą go niektórzy gracze, to dlaczego tego nie zrobić? Ano dlatego, że ostatecznie w grze będzie więcej odstępstw od normy niż samej normy. A co jeśli gracze po prostu wprowadzą nam takie wątki albo przeinaczą nasz pomysł? To zazwyczaj jest kolejnym błędem twórcy – zapomniał powiedzieć jasno, dla kogo jest jego gra albo odpowiedniej liczbie chętnych po prostu bał się powiedzieć „nie".

Jeśli larpa postrzegamy jako wspólne dzieło twórców, prowadzących i uczestników, to aby osiągnąć sukces, wszyscy oni powinni mieć wobec niego takie same wymagania. Jeśli gracza, mającego akurat nastrój na bieganie po lesie i tłuczenie potworów, wpuścimy do emocjonalnego thrillera dziejącego się w jednym pomieszczeniu, to raczej nie będzie on zadowolony. Nie od razu da to po sobie poznać, będzie próbował grać po swojemu, ale ani nie przysłuży to się scenariuszowi, ani też on nie będzie zadowolony. Dlaczego?

Bo gracze nie wiedzą, czego chcą

No bo przecież jak można stwierdzić, że jakakolwiek gra z zasady jest nie dla mnie? Przecież wszystkie larpy polegają na tym samym – przebierasz się w stroje, odgrywasz postać i realizujesz cele. Klimat może się trochę różnić, ale przecież zazwyczaj są to na tyle ogólne światy, że każdemu to musi odpowiadać. Poza tym, skoro już ktoś poświęcił tyle czasu i pieniędzy na przygotowanie do danej gry, to musi się na niej dobrze bawić, prawda? Otóż, nie.

Zawsze warto konfrontować swoje oczekiwania z rzeczywistością. Poczytać trochę o grze, zobaczyć, jakie są tam warunki, porozmawiać z twórcami. To nic nie kosztuje, a może oszczędzić wiele frustracji i niepotrzebnych wydatków. Powiedzenie „nie" może być wciąż odbierane jako nieuprzejmość, ale na pewno lepsze to, niż męczenie się na larpie, na którym w ogóle nie powinno nas być. Przyznajcie się sami, ile razy byliście na grze, w którą nie powinniście grać? Podczas której się nudziliście, która była dla was niezrozumiała i generalnie „coś wam nie pasowało"? Ja na sporej liczbie, ale jeśli larp nie był po prostu tak zły, że wręcz niegrywalny, to zawsze obserwowałem na nim ludzi, którzy świetnie się bawili. Którym doskonale pasowały przedstawione wątki, świetnie było im w ich postaciach i generalnie „czuli klimat". Kiedyś pomyślałbym sobie, że oni po prostu nie wiedzą, że ta gra była słaba. Teraz już wiem, że oni mieli po prostu inne oczekiwania niż ja. I nic w tym złego, bo przecież...

Świat się zmienia

Jeszcze parę lat temu larp był ogromnym wydarzeniem. Świętem, na które czekało się z zapartym tchem co najmniej kilka miesięcy. Czy dalej tak jest, spróbujcie odpowiedzieć sobie sami. Powstaje coraz więcej larpów, konwentów i festiwali. Coraz łatwiej jest znaleźć jakieś pojedyncze gry w każdym większym polskim mieście. Oczywiście, biorąc pod uwagę, że z różnych powodów nie każdy ma dość czasu, aby uczestniczyć w więcej niż paru wydarzeniach rocznie, niczym dziwnym nie jest, że wciąż istnieje duża grupa ludzi, którzy po prostu upodobali sobie jedną konkretną imprezę i jeżdżą na nią co roku. Nie ma w tym nic złego. Gorzej, gdy taka osoba, która czasu za wiele nie ma, trafi gdzieś, gdzie nie powinna. Nie chcę nawet myśleć o tym, jak wiele osób zraziło się do larpów właśnie dlatego, że trafiło na grę nie przeznaczoną dla nich. Mogła ona być naprawdę dobrze zrobiona, jeśli jednak nie była dla nich odpowiednia, nie mogło się to skończyć dobrze.

Larp jako medium rozwija się coraz bardziej, w Polsce w tempie niemal ekspresowym. Można przyrównać go do telewizji – kiedyś był w niej tylko jeden kanał i wszyscy go oglądali. Nie dlatego, że musieli, ale dlatego, że było to coś nowego, niespotykanego. Później zaczęła pojawiać się coraz szersza oferta, aż doszliśmy do stanu dzisiejszego – tysięcy kanałów, w których każdy może znaleźć coś dla siebie. Nikt nie zmusza już nikogo do obejrzenia kolejnego odcinka *M jak miłość*, chociaż zawsze jest taka możliwość. Ba, czasem nawet warto obejrzeć taki program, nawet dla własnej przyjemności, nikt nikogo nie będzie z tego powodu oceniał. Szczególnie, że można się z takiego doświadczenia wiele nauczyć. Analogia do larpów jest tutaj chyba aż nazbyt oczywista.

Bo w takiej rzeczywistości łatwo można pokusić się o dzielenie gier na lepsze i gorsze. „To słaby larp", „źle się bawiłem", „prowadzący się nie postarali" – to takie myśli zazwyczaj pojawiają się w głowie po nieudanej grze. Zdecydowanie rzadziej pada pytanie „a może to nie była gra dla mnie?". Tak jak w telewizji te wszystkie programy są potrzebne, bo mają swoich odbiorców, tak samo larpy, choćby dla nas wydawały się całkowicie bezzasadne, mogą znaleźć kogoś, dla kogo będą idealne. Nie powinniśmy tylko na siłę się do nich wpychać.

Wszystkie przedstawione w tym tekście tezy mogą wydawać się banalne. Jednak dla dobra tych, którzy jeszcze tego nie rozumieją, ktoś to musiał napisać, a nawet powtórzyć raz jeszcze – nie ma larpów dla każdego.

MANIFEST LARPINGU **POST-PROGRESYWNEGO**

My, niżej podpisani twórcy, obserwując rozwój sztuki larpowej, a także czynnie w nim uczestnicząc, dostrzegamy, jak wiele zawdzięcza ona larpom progresywnym. Nie odrzucamy dorobku nordyckiej sceny larpowej, uznajemy wartość wypracowanych metod i rozwiązań, widzimy jednak, że nie są one pozbawione wad.

Formuła ta, niegdyś przełomowa dla jakości larpów, dziś zdaje się wyczerpywać. Skierowawszy larpy na nowe tory, uwolniła je od roli wyłącznie rozrywkowej, lecz obarczyła je przy tym bagażem założeń, zasad i metodyk, które dziś wydają się zbędnym balastem, utrudnieniem, niepotrzebnym drogowskazem lub fałszywą obietnicą jakości. Jednocześnie jesteśmy świadomi tego, że w definicję rozwoju wpisane jest poszukiwanie i popełnianie błędów.
Naszego manifestu nie można rozpatrywać jako receptury na stworzenie dobrego larpa. Negujemy istnienie takiej receptury, odmawiamy uznania jakiejkolwiek formy twórczej jako jedynej słusznej i obowiązującej, odrzucamy uniwersalizm na rzecz utylitaryzmu struktury i dopasowania jej do potrzeb naszej kreacji. Żądamy tworzenia larpów dobrych, nie dając na to przepisu.

Sprzeciwiamy się uznaniu jakichkolwiek elementów metodologii za obowiązkowe. Naszym celem jest obalić przekonanie, iż przyjęcie konkretnej formuły, etyki pracy czy celu zagwarantuje sukces. Nie oczekujemy od twórcy larpów spełnienia żadnych predefiniowanych warunków, wymagamy w zamian świadomości stosowanych środków i powziętego celu. Widzimy „jakość" larpa jako wypadkową zadowolenia graczy i satysfakcji twórców, powstrzymując się przy tym od definiowania samego pojęcia.

Siedem postulatów

1. Świadomość motywacji
Nie szukamy uzasadnienia dla kreowania kolejnych gier. Chęć tworzenia larpów uznajemy za wystarczający powód, by je zrealizować. Funkcja dydaktyczna, integracyjna, społeczna, ludyczna czy jakakolwiek inna nie jest wymaganym elementem larpa. Dostrzegając wartość larpów pisanych w tych celach, nie uznajemy jakkolwiek rozumianej pożyteczności za warunek konieczny do ich realizacji. Twórca larpów nie ma obowiązku szukania pretekstu do stworzenia gry. Nie wymagamy od larpów bycia użytecznymi, chcemy jednak, żeby nie były one bezprzedmiotowe.

2. Świadomość celu
Od każdego larpa oczekujemy posiadania celu, intencjonalnie podjętego przez twórcę zamierzenia, które larp spełnia. Niezależnie od tego, czy ideą jest zapewnienie graczom rozrywki, pełnienie pożytecznej funkcji, przekazanie określonej treści czy piękno formy, powinna być ona świadomym wyborem autora. Stopień realizacji celu jest miarą jakości warsztatu twórcy.

3. Świadomość metody
Doceniamy dziedzictwo wcześniejszych nurtów larpowania, nie wierzymy jednak w istnienie uniwersalnych zasad i doskonałych metodyk tworzenia larpów. Sformalizowane rozwiązania wspierające tworzenie larpów traktujemy jedynie jako narzędzie.

Stosowanie środków takich jak:

- korzystanie z doświadczeń innych twórców,
- metodyki konstruowania scenariusza, postaci czy relacji,
- wszelkie inspiracje innymi rodzajami twóczości,
- narzędzia i tryb pracy przy organizacji larpa jako wydarzenia,
- warsztaty, przygotowania, podsumowania,

traktujemy jako drogę do osiągnięcia dobrej jakości larpa, nie jako gwarancję sukcesu.

Żadna z tych metod nie nadaje wartości larpowi przez sam fakt jej zastosowania. Żadna nie jest obligatoryjna. Nie gloryfikujemy żadnego rozwiązania. Innowacyjność nie jest wartością samą w sobie.

4. Świadomość formy

Nie wartościujemy form przybieranych przez larpy, oczekujemy jednak że będą wybierane adekwatnie do celu twórcy. Free-form, chamber larp, larp terenowy, gra miejska i inne – każda z tych form ma swoje ograniczenia, które mogą utrudnić zrealizowanie w jej ramach części pomysłów. Twórca musi być świadomy tych ograniczeń, by tworzyć w ich ramach lub móc je skutecznie ominąć.

Oczekujemy znajomości wypracowanej wspólnie przez twórców larpów terminologii, nie wymagamy jednak niewolniczego trzymania się jej wtedy, gdy przestaje być wystarczająca.

5. Świadomość tematyki

Nie oczekujemy uznania dla naszych larpów, opierającego się jedynie na przesłance, że poruszają one istotny bądź kontrowersyjny temat. Nie definiujemy pojęcia „jakości larpa", nigdy jednak nie jest ona zapewniana przez sam wybór tematyki gry.

6. Świadomość uczestnictwa

Wymagamy, by uczestnik larpa miał świadomość jego charakteru. Twórca ma obowiązek skutecznego zakomunikowania założeń gry wszystkim jej odbiorcom. Zakres przekazywanych uczestnikom informacji jest wyborem autora, jednak nie może on doprowadzić do ryzyka, że dysponując pełną wiedzą o grze uczestnik nie zdecydowałby się na udział w niej.

7. Świadomość twórcy

Powstrzymujemy się od określenia właściwej postawy twórcy larpów, właściwej etyki pracy. Interesuje nas efekt końcowy, jakim powinien być udany larp.

My, niżej podpisani:

Kamil Bartczak
Dominik Dembinski
Zofia Urszula Kaleta
Agata Lubańska
Krzysztof Maj
Piotr Milewski
Annika Olejarz
Aleksandra Ososińska
Malwina Otto
Ida Pawłowicz
Marcin Słowikowski
Dorota Kalina Trojanowska
Bartosz Zioło

DOROTA KALINA TROJANOWSKA, BARTEK ZIOŁO

OPTYKA LARPOWA

Pytanie „Czym jest larp?" stało się dla naszego środowiska wręcz anegdotą, kojarzoną z niekończącymi się abstrakcyjnymi dyskusjami i nie mniej anegdotycznymi copiątkowymi kłótniami na facebookowej grupie LARP Poland. Sprawiedliwie przyznajmy, że dorobiliśmy się kilku poważnych definicji[1], jednak odłóżmy je na chwilę na bok. Zapomnijmy o teorii i skupmy się na praktyce – oto, jakie zazwyczaj padają określenia, gdy próbujemy przedstawić nasze hobby osobom zupełnie niezorientowanym w temacie (przykłady autentyczne):

- „to takie RPG na żywo"
- „to planszówka, w której sam jesteś pionkiem"
- „to coś w rodzaju teatru improwizowanego"
- „to gra wideo, w której sam jesteś bohaterem, a światem gry – realne otoczenie"
- „to film, w którym udział biorą zwykli ludzie a nie zawodowi aktorzy, a w którym nie ma rozpisanych dialogów czy scenariusza"
- „to jakbyś był bohaterem książki, gdzie dalsze losy zależą wyłącznie od twoich decyzji"

Żadna z tych definicji nie jest całkowicie błędna, ale też żadna nie jest do końca adekwatna czy kompletna. Łączy je jedno: wszystkie próbują wyjaśnić larpowanie przez pryzmat innego, bardziej znanego medium.

Bo larpy właśnie tym są – medium. Zestawem narzędzi, które możemy wykorzystać do przekazania osobistych doświadczeń pod przykrywką wymyślonego świata[2]. Jest to jednak medium relatywnie młode, które wciąż się kształtuje i nie dorobiło się jeszcze pełnego zestawu własnych pojęć, przez co zdarza mu się zapożyczać z innych dziedzin nie tylko swą własną definicję, ale też określenia stosowanych narzędzi.

To, skąd te narzędzia zapożyczamy oraz przez pryzmat jakiego medium spoglądamy na larpy, nie tylko wywołuje w nas określony sposób myślenia, ale również tworzy konkretne założenia co do konstrukcji gier. Świadomie czy też nie, spoglądamy na nasze projekty przez pewnego rodzaju filtr czy soczewkę, która jedne elementy uwydatnia, a inne czyni niewidocznymi. Gdy zmieniamy tę soczewkę na inną, coś może zniknąć zupełnie, a coś nagle się pojawić. Przyjrzyjmy się, jak to zjawisko – nazwane przez nas „optyką larpową" – wpływa na nas jako twórców larpów. Nasz sposób myślenia uwidacznia się w używanym języku, więc przez chwilę skupmy się nie tylko na tym, **co** mówimy o grach, ale też **jak** o nich mówimy. Spójrzmy, jakie elementy zaadoptowaliśmy z innych dziedzin i co z tego wynika. Inaczej będzie bowiem wyglądać gra tworzona przez pryzmat filmowy, inaczej – powieściowy, a jeszcze inaczej przy użyciu elementów rodem z gier wideo.

Papierowe RPG

Choć wiele już zostało powiedziane i napisane, by udowodnić, że jest inaczej[3], wciąż popularne jest przekonanie, że larpy w Polsce wyrosły z tradycyjnych, granych przy stołach gier RPG. Znany jest zresztą przypadek człowieka, który w 2006 roku (sic!) wraz z kolegami przeniósł swoją sesję RPG do lasu i myślał, że wymyślili właśnie coś nowego, że nikt wcześniej nie bawił się tak jak oni. Prawda jest też taka, że były czasy, gdy duża część polskich larpów osadzona była w światach znanych z różnych systemów RPG, czasem nawet korzystając z ich mechanik[4]. Nic dziwnego, że miejscami wciąż jeszcze pokutuje przekonanie o „sesjach na żywo" (tak jakby zazwyczaj były „na nieżywo").

Niezależnie od pokrewieństwa czy też jego braku, prawdą jest również to, że oba typy gier często są ze sobą nawzajem kojarzone, co więcej: wiele elementów i słownictwa z papierowego RPG przeniknęło do larpów. Przykładami mogą być tutaj gry główne Flambergu i Orkonu czy dawne gry Sorontaru, taka jest też nasza ogólna wizja gier w USA. Gdy larp jest tworzony przez pryzmat gier RPG, staje się „ciężki mechanicznie": ma podręczniki z zasadami i mechanikę opartą na losowości (kości, karty itp.), a postacie tworzy się wedle systemów punktowych.

Podczas gry uczestnicy nie odgrywają wszystkich umiejętności, ale korzystają z nich dzięki wcześniejszemu ich wykupieniu. Gra często zostaje zawieszona, gdy trzeba rozstrzygnąć konflikt mechanicznie.

Istotne jest też to, jak wygląda sama akcja. Gra często jest nastawiona na walkę i posiada systemy wspierające ją w mechanice. Trafienie bezpieczną bronią powoduje stratę konkretnej liczby punktów życia. Na dzielnych wojowników czekają potwory, będące zazwyczaj jednorazowym, ale imponującym wyzwaniem. Ważne są też tzw. „quest itemy" – przedmioty bez żadnego praktycznego zastosowania, które jednak mają znaczenie fabularne lub „odpalają" konkretne wydarzenia, w związku z czym każdy gracz chce je zdobyć, skompletować, zanieść w odpowiednie miejsce i tak dalej. A może po prostu dają „plus dwa do czegoś"?

Ciekawą kwestią jest tu pojęcie „enpeca", czyli NPC (*non-player charakter*). Zapożyczony z gier RPG (lub gier wideo) termin oznacza każdą postać, która nie jest kontrolowana bezpośrednio przez gracza. Problem polega na tym, że ta definicja w kontekście larpa wyraźnie odbiera takiemu uczestnikowi status „gracza". O ile w grze wideo NPCem sterują bezduszne algorytmy, a w tradycyjnym stolikowym RPG – Mistrz Gry (czasem równie bezduszny), to tutaj NPC wciąż jest kontrolowany przez żywą osobę i zanurzony w realiach larpa, na zasadach podobnych, co reszta bohaterów. Co czyni uczestnika larpa graczem, a jego rolę – pełnoprawną postacią?

Zwróćmy tu uwagę na jeszcze dwa terminy, zaczerpnięte ze świata stolikowych gier fabularnych, a mianowicie na „Mistrza Gry" i „kartę postaci". Choć ten pierwszy coraz częściej staje się „prowadzącym", to zazwyczaj wciąż kojarzymy go z wszechobecnym i wszechwiedzącym narratorem i decyzyjną siłą wyższą – nawet, gdy jest fizycznie nieobecny na terenie gry i zupełnie nie kontroluje jej przebiegu. Larpowa „karta postaci" jest nią nawet wtedy, gdy nie zawiera żadnych statystyk czy spisu umiejętności. By pokazać, jak głęboko to określenie w nas wrosło, posłużmy się wypowiedzią pewnego twórcy: „Mieliśmy (...) problem z kartami postaci, które nie były wydrukowane, ale były nagrywane w wersji audio". W tym wypadku brak nie tylko statystyk, ale w ogóle kartek czy tekstu do przeczytania, a jednak termin pozostał ten sam.

Gry wideo

Nie tylko papierowe gry RPG mają wpływ na to, jak postrzegamy larpy – możemy na nie spojrzeć również przez pryzmat niewątpliwie popularniejszej rozrywki, jaką są gry wideo. To właśnie z tego pola zaczerpnęliśmy słowa „quest" i „immersja", choć należałoby dokładniej przyjrzeć się kwestii, czy ten drugi termin nie zmienił po drodze znaczenia. Na niektórych larpach możemy zaobserwować „instancje" rodem z gier MMO. A to zapewne jedynie ułamek zaczerpniętego z wirtualnego świata żargonu.

Jak wygląda larp tworzony z perspektywy gier wideo? Przyjrzyjmy się pracom dwóch najbardziej znanych z tego stylu grup w Polsce, jakimi są Tactical Fairies Squad i Wielosfer.

Takie larpy nastawione są przede wszystkim na akcję i rozrywkę. Uczestnicy gier TFS eksplorują specjalnie zbudowane i przygotowane lokacje czy labirynty żywcem przeniesione z przeróżnych FPP. Wszystko jest dopracowane w szczegółach i utrzymane w efektownym, futurystycznym stylu (*High_Rise*). Po terenie gry krążą przeciwnicy w postaci potworów, ale w przeciwieństwie do stylu RPG nie ma jednego potężnego przeciwnika, ale odradzające się „moby"[5], odgrywane przez technicznych w imponujących kostiumach. Głównym zadaniem graczy jest „przejście" larpa. Po drodze, oczywiście, oprócz angażowania się w walki rozwiązują zagadki logiczne oraz wykonują inne zadania typowe dla gier wideo, jak np. utrzymanie danej lokacji przez określony czas.

Ważna dla tego stylu jest oprawa wizualna: efekty specjalne, oświetlenie czy dźwięki. Służą one uatrakcyjnieniu gry, a niekoniecznie muszą mieć wymiar użytkowy. Dodatkowo mogą pojawić się przeróżne gadżety, które oprócz wyglądania mają również praktyczne zastosowanie i służą czemuś konkretnemu w grze: tablety w ścianach, komórki w bransoletkach, efektowna broń do oczyszczania sobie drogi. Należy zauważyć, że zorganizowanie i poprowadzenie takiej gry wymaga mnóstwo wysiłku i zasobów ludzkich – stąd mamy tu bardzo dużą liczbę prowadzących i technicznych przy relatywnie niewielkiej liczbie graczy (*Locust*).

W Wielosferowym *The Game*, inspirowanym popularną franczyzą *Igrzyska śmierci*, mamy do czynienia z dwoma poziomami rozgrywki: tzw. częścią survivalową, czyli krwawymi zawodami na odosobnionym terenie, oraz częścią polityczną, gdzie bogaci mieszkańcy świata przedstawionego obserwują poczynania walczących. Choć projektowi jak dotąd brak dopracowanych wizualnie lokacji, w swej części survivalowej również wykorzystuje on elementy gier wideo. Rozrzuceni po lesie uczestnicy walczą o skąpe zasoby (woda, jedzenie), broń i „power-upy" (apteczki dla rannych), jednocześnie próbując wyeliminować się nawzajem. Ich postępy śledzi specjalna dedykowana aplikacja na telefon, przekazująca dane graczom w części politycznej, którzy obstawiają wyniki zawodów i dopingują faworytów. Prawdziwy, pełen emocji deathmatch.

Warto zwrócić uwagę na ogólny przebieg larpa tego typu, który dość dobrze odzwierciedla grę na komputerze czy konsoli: podstawą rozgrywki jest powtarzanie pewnego zestawu czynności przy stale rosnącym stopniu

trudności. Czy są to coraz trudniejsze zagadki do rozwiązania, czy próby wyeliminowania ostatnich (czyli najsprytniejszych i najsilniejszych) rywali, dość dobrze obrazuje to wzrost wymagań wobec umiejętności i zaangażowania graczy, typowy dla gier wideo.

Teatr

Związek larpów z teatrem to swego rodzaju relacja miłosno-nienawistna. Mówiąc o larpach, często wspominamy o teatrze (zwłaszcza improwizowanym), wskazując na oczywiste podobieństwa, a jednocześnie dodając: „ale to dwie zupełnie różne rzeczy". Jednak dla wielu z nas larp jest sztuką teatralną. Spójrzmy na poniższe cytaty i sprawdźmy, czy nie brzmią znajomo:

- „role dostaliśmy zaraz przed larpem", „łatwo jest wtedy *wypaść z roli*"
- „larpy pozwalają nam pokazać *umiejętności aktorskie*"
- „ważne były *rekwizyty*", „bardzo lubię robić *kostiumy*", „*charakteryzacja* sprawia, że gra jest bardziej wiarygodna", „oczywiście dopomogła *scenografia*"
- „nie było tego w *scenariuszu*", (o jeepformach) „zawsze wiadomo, o czym jest *scena*"
- „*premiera* odbyła się kilka miesięcy później"
- „sami dla siebie jesteśmy *widownią*"

Z teatru zaczerpnęliśmy nie tylko słownictwo, ale również wiele narzędzi i technik. Szczególnie dobrze widać to w przypadku jeepformów, w których uczestnicy zazwyczaj podążają za dość ściśle określonym scenariuszem – przebieg historii jest im znany i mają jedynie odegrać swoją interpretację. Prowadzący występuje tu w roli reżysera, który bardzo mocno ingeruje w grę, wprowadzając i tłumacząc sceny, podpowiadając graczom, a nawet cofając akcję, jeśli uzna, że można daną rzecz zagrać lepiej. Samo odgrywanie staje się inne, bardziej teatralne – często gramy przecież pod publiczność, próbując stworzyć idealny moment, w którym prowadzący będzie mógł uciąć akcję. Bardzo często korzystamy z monologów skierowanych do widowni, a niesłyszalnych dla innych postaci.

Nie tylko na jeepformy spoglądamy przez pryzmat teatru. Również w larpach często pojawia się dramatyczne fatum, wydarzenia, do których musi dojść. Można to osiągnąć przez użycie techniki *fateplay*, popychającej graczy do określonych działań przy napotkaniu określonych warunków lub zapowiadającej zmiany, nie wpisane od początku w ich postacie. Można też zaplanować konkretne sceny lub pozwolić graczom na wcześniejsze ustalenie, co konkretnie będą chcieli zagrać, jak podczas *College of Wizardry*.

Należy również wspomnieć o tym, jak budujemy gry. Odkąd larpy wyłamały się z okowów zasady trzech jedności (również przynależnej dramatom scenicznym), coraz częstszym zabiegiem jest dzielenie akcji na akty i/lub sceny. Mogą one ukazywać różne istotne momenty tej samej historii (nagrodzone Złotą Maską *Creed of Ruin*) lub odrębne historie, w jakiś sposób ze sobą powiązane (*Atlas chmur*. *W cudzej skórze*). Jako że zazwyczaj nie ma możliwości całkowitej i dokładnej zmiany terenu gry, często posiłkujemy się symboliczną, teatralną scenografią, której charakter nadaje kilka istotnych rekwizytów.

Oczywiście, można też teatr wprowadzić do larpów bardziej dosłownie. Dobrym przykładem jest tutaj gra główna ostatniego Hardkonu – *Bóg, który się pomylił*, rozpoczęta teatralnym prologiem, w którym część uczestników w widowiskowy (i przećwiczony wcześniej) sposób przedstawiła historię fikcyjnego świata, będącego podstawą scenariusza. Z kolei podczas epilogu każda frakcja wysłała kilku graczy, by przedstawili reszcie najważniejsze dla siebie sceny, które miały miejsce podczas gry, a które ze względu na spory obszar można było przeoczyć w trakcie samego larpa.

Kino

Inspiracje srebrnym ekranem najwyraźniejsze są w pracy Stowarzyszenia Liveform, praktykującego filmową szkołę larpową[6]. O ile wiele narzędzi i terminów jest tutaj tak naprawdę odziedziczonych po teatrze, podejście to jednak koncentruje się na innych aspektach gry. Główny nacisk położony jest na „filmowość", rozumianą jako widowiskowość gry. Scenografia nie może być tu symboliczna, lecz bardzo realistyczna i dopracowana w najmniejszych szczegółach. Wykorzystywane są różnego rodzaju efekty specjalne i sztuczki scenograficzne, mające podnieść walory wizualne larpa. Ciekawym zabiegiem jest wprowadzanie konkretnych rozwiązań mechanicznych, których walory estetyczne przeważają nad wymiarem praktycznym, jako że ich głównym założeniem jest wywoływanie skojarzeń z konkretnym typem filmu (jak markowane sztuki walki na *New Age: Honor of the North* czy gesty wykonywane różdżką na *College of Wizardry*). Larp ma przede wszystkim świetnie wyglądać, a że czasem wymaga to wybuchów – cóż, niech będą wybuchy.

Filmowość zakłada również zaskryptowanie konkretnych wydarzeń, które będą miały miejsce podczas gry w konkretnym czasie i miejscu. Nic dziwnego, wszak scenariusze filmowe również koncentrują się na scenach istotnych i interesujących. Oznacza to ograniczenie wolności graczy – którzy z wybiciem określonej godziny powinni porzucić wykonywane właśnie czynności i udać się na lokację, gdzie właśnie ma zdarzyć się coś ważnego – na rzecz podniesienia widowiskowości gry.

Ciekawym trendem jest użycie minimalistycznej i transparentnej scenografii, na którą składa się kilka rekwizytów oraz same zarysy poszczególnych lokacji, np.

zaznaczone na podłodze. O ile jest to technika pochodząca z teatru eksperymentalnego (znanego też jako *black box theatre*), to można chyba bezpiecznie założyć, że nasi rodzimi twórcy larpowi zapożyczyli ją od Larsa von Triera, który na takim właśnie tle pokazał nam losy miasteczka Dogville. Jest to rodzaj scenografii o tyle wygodny, że można go wykorzystać we właściwie każdym pomieszczeniu (włącznie z klasą szkolną na konwencie), jest w specyficzny sposób efektowny, a jednocześnie dobrze służy budowaniu historii – postacie nie widzą przez „ściany", ale gracze i owszem, co daje im wiele możliwości zaplanowania interesujących dla gry działań. Technika ma szansę stać się modną, jako że zdobyła uznanie, w przeciągu zaledwie kilku miesięcy pojawiając się na dwóch konkursach larpowych (inspirowane filmem von Triera *Pewnego razu w Ombreville*, zwycięski scenariusz konkursu AvaLarp w sierpniu, oraz *Opóźnienie może ulec zmianie* na Larpach Najwyższych Lotów w listopadzie).

Literatura

Na pierwszy rzut oka larpy niewiele mają wspólnego z literaturą. Co ma granie do siedzenia w wygodnym fotelu z książką i herbatą? Ponownie pozwólmy, by zdradził nas język:

- „*autorem* larpa był X"
- (o autorze) „*pisał* tego larpa z myślą o konkretnych osobach", „*napisałem* dziesięć larpów"
- „zapytali, jakie *wątki* lubię grać"; „to był bardzo skomplikowany, *wielowątkowy* larp"

Wbrew pozorom tworzenie gry ma wiele wspólnego z literaturą. Gdy na larpa patrzymy jak na dzieło literackie, przy budowaniu go najwięcej uwagi przykładamy do historii, którą ma on przedstawić. Jak w dobrej powieści, wprowadzamy wiele wątków fabularnych, różnicujemy je, łączymy je ze sobą lub prowadzimy równolegle. Często korzystamy ze sprawdzonego w literaturze schematu kompozycyjnego, włączając w larpy epilogi i prologi, planując akcję w czasie tak, by w odpowiednim momencie nastąpił punkt kulminacyjny. Z kolei niewielkie larpy, gdzie historia skupia się wokół pojedynczego konceptu, zakończonego nieoczekiwanym rozwiązaniem, w swej konstrukcji przypominają dobrze napisane opowiadania.

Ważny jest tu też sposób przekazywania informacji – jest to osiągane właśnie za pomocą medium, jakim jest słowo pisane. Przed larpem gracze, zamiast np. uczestniczyć w warsztatach wprowadzających, dostają stylizowane teksty informacyjne oraz fabularyzowane karty postaci, które nie są jedynie instrukcjami do grania, ale utworami literackimi samymi w sobie (choć ich wartość artystyczna, oczywiście, bywa bardzo różna). Często zawierają one bogatą historię, dzięki czemu nie tylko znamy teraźniejszość i możemy zaplanować przyszłość naszych bohaterów, ale też możemy poznać ich przeszłość i lepiej ich zrozumieć. Duży nacisk jest kładziony na tło charakterologiczne oraz motywacje postaci, nie tylko ich bezpośrednie cele. Jednocześnie silny aspekt poznawania historii powoduje, że larp mocno opiera się na tajemnicach – z tego powodu takie gry mają zazwyczaj niski współczynnik powtarzalności. Granie w nie po raz drugi nie byłoby już ekscytujące.

Zastosowania różnych narzędzi wywodzących się z literatury można znaleźć w wielu larpach lubelskiego Grimuaru. Najbardziej oczywistym przykładem jest gra główna Hardkonu 2013, *Koszmarne Gąszczu Kołysanki* – karty postaci do niej miały łącznie objętość pokaźnej powieści, a najdłuższa z tych historii zajmowała około pięćdziesięciu stron. Inne zabiegi to na przykład zaczerpnięcie z tradycji – nieco zapomnianego już – gatunku powieści epistolarnej (karty postaci w *Różach Pogorzeliska*), stworzenie fabularyzowanych tekstów będących istotną częścią świata przedstawionego (legendy i stary dziennik w *Misterium Rodu Featherlove*), wprowadzenie do larpa narratora, nietożsamego z autorem czy prowadzącym (*Secret du Roi*), czy bezpośrednie umieszczenie istniejących tekstów literackich w grze (utwory Edgara Allana Poe w *Dia de los Muertos*).

Warto też dodać, że literatura jest dość popularnym źródłem inspiracji, chętnie adaptowanym na formę larpową. Wymienienie i opisanie choćby części takich gier to temat na osobny, obszerny artykuł, pozwolimy sobie jednak wspomnieć o larpie *Wroniec* na podstawie powieści Jacka Dukaja. Elementem scenografii tej gry były „szklane domy" o konturach z taśmy malarskiej, co ponownie przywołuje skojarzenia z *Dogville* i stanowi ciekawy przykład przenikania się różnych technik i podejść.

Sztuki wizualne

Pomimo upływu czasu wciąż jeszcze trwają dyskusje, czy larpy są tylko rozrywką, czy już sztuką. Uważamy, że należałoby unikać takiego wartościowania – tak jak dany film może być bardziej rozrywkowy lub artystyczny, tak też nie możemy przypisać ogółu larpów do tylko jednej z tych kategorii i należałoby rozpatrywać je jednostkowo. To jednak nie jest tematem tego tekstu, przyjmijmy więc jedynie, że sztuka stanowi kolejną soczewkę, przez którą spoglądamy na nasze gry. Spójrzmy najpierw, jakie słownictwo sugeruje, że przynajmniej część z nas uważa larpy za sztukę:

- „mamy tu bardzo wielu *twórców* larpów", „*współautorstwo* też się liczy"
- „larp miał *tytuł X*"
- „nie lubię przesadnego *realizmu*"
- „jeśli chodzi o *design*, to ta gra była najlepsza" (sztuka użytkowa), „nie przekazaliśmy im tej *wizji*" (artystycznej)
- „pisałem później *recenzję* dla *autorów*"

Gdy patrzymy na larpa przez pryzmat dzieła sztuki, to, co staje się w nim najważniejsze, to ta nieuchwytna i niezwykle trudna do zdefiniowania jakość, zwana wartością artystyczną. Na pewno jej częścią jest oryginalność – larp nie może być jedynie kolejną kalką kalki kalki – ale co jeszcze? Z pewnością doceniamy tu innowacyjne rozwiązania i poszukiwania nowych środków wyrazu. Często takie dzieło jest powtarzalne, tj. dany odbiorca może larpa doświadczać więcej niż raz, bez żadnej straty na jakości odbioru. Oznacza to, że nie możemy opierać się na liniowej fabule, ale raczej na koncepcie, który przy każdej edycji gry może rozwinąć się inaczej. Przykładem takiego larpa jest *Burdel*, w którym uczestnicy sami budują zarówno postacie, jak i ich historie. Powtarzalne są również jeepy, które zazwyczaj posiadają też kolejną ważną cechę: możliwość obserwacji całości lub fragmentu dzieła przez osoby z zewnątrz. Widownia dzieli tu doświadczenie z prowadzącymi i bezpośrednimi uczestnikami gry. Ciekawym przykładem zagranicznym jest *Dublin2*, projekt zorganizowany w przestrzeni publicznej Helsinek, gdzie teren gry był cały czas na widoku przypadkowych przechodniów[7].

Oczywiście, bardzo istotną cechą takiego larpa jest też to, że przekaz twórcy dominuje tu nad elementem rozrywkowym, lub ten ostatni jest właściwie nieobecny – w standardowym jego rozumieniu. Tradycyjną „dobrą zabawą" nie można bowiem nazwać ww. *Burdelu*, poruszającego tematy handlu ludźmi i prostytucji. Ciężko również doszukiwać się takich elementów w grach o członkach sekty (*Wszystko dla N.*) czy ludzkiej tragedii i stracie (*Moving*). Walorami tych gier nie jest zabawa rozumiana jako *fun*, lecz wartość doświadczenia emocji i refleksji, jakie oferują uczestnikom.

Pisząc o larpach w kontekście sztuki, nie można zapomnieć o swego rodzaju zewnętrznej oznace takiego podejścia, czyli elemencie, który wprawdzie nie stanowi części gry, ale zarówno wpływa na jej kształt, jak i porusza środowisko. Mowa tu oczywiście o manifestach. Choć pod tym względem polski larping nie jest tak płodny, jak larping nordycki (który oprócz Dogmy99 i manifestu z Turku zrodził wiele innych, mniej znanych tekstów tego typu[8]), to jednak trend ten nie ominął nas całkowicie. W kraju nad Wisłą powstały co najmniej dwa manifesty, a mianowicie manifest wspomnianej już wcześniej szkoły filmowej Liveformu oraz manifest postprogresywny[9], rozprawiający się zresztą z bagażem pozostawionym przez napływ nordyckiej metodologii.

Sport

Czy larp jest sportem? Są wśród nas tacy, którzy taki koncept swego czasu chcieli przeforsować. Abstrahując nawet od zasadności takiego rozumowania i od tego, czy na pewno jest ono rozsądne[10], nie da się nie zauważyć, że kilka pojęć i z tej dziedziny zapożyczyliśmy. Spójrzmy:

- „larp jest związany klątwą *drużyn*, z którymi się chodzi"
- „większość larpów *rozgrywanych* jest latem" (por. „rozegrać mecz")

Gdy spoglądamy na larpa przez pryzmat sportu, najważniejszym jego elementem staje się rywalizacja. Taką grę rzeczywiście można wygrać – czy to w pojedynkę, czy to w drużynach, w które zgrupowani są gracze. By wyłonić zwycięzców, można zastosować punktację – czy to wyrażaną w zapisywanych nieuchwytnych liczbach, czy to odzwierciedlaną w zebranych lub zdobytych i jak najbardziej materialnych tokenach. Zapewne można tu też umieścić silny aspekt wysiłku fizycznego: dużo ruchu, bieganie między lokacjami, być może elementy ASG.

Na zakończenie

Oczywiście, wszystko powyższe bynajmniej nie oznacza, że larpowanie nie wypracowało sobie żadnego własnego aparatu pojęciowego. Nigdzie indziej przecież nie znajdziemy „klimacenia", „chamberów", „bleeda", czy choćby samego „larpowania". Słowo „bezpieczny" z kolei dość istotnie zmienia znaczenie, gdy używamy go w kontekście naszego hobby. W większości jednak takie typowo larpowe określenia odnoszą się do zjawisk, nie technik czy narzędzi.

Być może dlatego wciąż patrzymy na larpy przez pryzmat innych mediów – nie wyrobiliśmy sobie jeszcze wspólnej i „jedynej słusznej" nomenklatury. Czy to źle? Na pewno nie tak długo, jak długo będziemy sobie zdawać sprawę z tego, co oznaczają dla nas używane pojęcia i podejścia, i nie będziemy się bali czasem wyjść poza bezpieczny dla nas zakres.

Nie ukrywamy, że powyższy artykuł to jedynie wstęp, ledwie liźnięcie obszernego tematu, jakim jest optyka larpowa. Jakie negatywne konsekwencje wynikają z zaadaptowania konkretnego podejścia? Czy można zrobić grę, która jest przykładem danej optyki w „formie czystej", bez mieszania jej z innymi technikami? Co się stanie, gdy w procesie tworzenia połączymy wybrany przez nas typ gry z niewłaściwą soczewką, przez którą będziemy na niego spoglądać? Jak patrzenie na larpa przez pryzmat innego medium wpływa na graczy i ich grę? Te pytania może zostawmy sobie na przyszłość.

Przypisy autorów

[1] Przykładami mogą być definicje podane na polskiej bazie scenariuszy Larpbase.pl oraz na stronie projektu szkoleniowego LubLarp (lublarp.pl).

[2] J. Tuomas Harviainen, „A Brief Introduction to Larp as an Art Form".

[3] Zainteresowanych tą konkretną kwestią odsyłamy do innych artykułów, np. „I rzekł RPG: «LARP-ie, ty niewdzięczne dziecię moje»" (Piotr Milewski, publikacja z Konferencji Larpowej 2013) czy „RPG i larp w jednym stali domu?" (Bartek Zioło, pierwszy numer odrestaurowanego właśnie magazynu *Magia i Miecz*).

[4] Dla porównania, stan na rok 2014 (zgodnie z naszą najlepszą wiedzą). XIV Festiwal Fantastyki Pyrkon: 3 larpy osadzone w settingach RPG na ponad 50 gier na bloku; festiwal larpowy Hardkon Z: 0 na 27 gier w programie; Festiwal Fantastyki Falkon: 1 na łącznie 33 larpy na bloku i konkursie larpowym.

[5] „Moby" lub „mobki" – od angielskiego *mob* (skrót od *mobile*), przeciwnicy w grach wideo, najczęściej RPG lub MMO. Używane w szczególności w odniesieniu do licznego „mięsa armatniego", siekanego przez bohaterów graczy w dziesiątkach i setkach.

[6] Dominik Dembinski, „Filmowa szkoła pisania scenariuszy LARP-owych".

[7] Więcej o projekcie można przeczytać w artykule „*Dublin2*. The EU"s Asylum Policy in Miniature" w publikacji z konferencji Solmukohta 2012.

[8] Ciekawym nordyckich manifestów polecam króciutki przegląd w artykule J. Tuomasa Harviainena „The Manifesto Manifesto" w publikacji z Knutpunktu 2010.

[9] Manifest dostępny jest na stronie AR Argos (http://www.argos.edu.pl/en/blog/178-manifest-larpingu-post-progresywnego) oraz na Facebooku (fanpage Post-Progressive Larping).

[10] Zainteresowanych przyczynami protestu wobec takiego stanowiska odsyłamy do tekstów prawniczych, dotyczących prawa sportowego oraz praw autorskich. Ta ostatnia kwestia jest wspomniana również w artykule „Prawo autorskie w larpach" (Jan Wosiura, publikacja z Konferencji Larpowej 2013).

Źródła

Większość cytatów pochodzi z wywiadów, nagranych przez współautorkę artykułu w pierwszej połowie 2014 r. Podczas badania gracze i twórcy odpowiadali na ogólne, pretekstowe pytania związane z ich doświadczeniami i preferencjami larpowymi. Ze względu na obiecaną anonimowość uczestników cytaty nie zostały podpisane. Założeniem projektu było zebranie danych językoznawczych. Badanie będzie kontynuowane w 2015.

Bartczak K. i in., „Manifest larpingu post-progresywnego", 2014.

Biela A., Tabisz J., *Wroniec*, 2010.

Bielawski P., Sokólska A., *Opóźnienie może ulec zmianie*, 2014.

Bruski B., Jasiński P., Rogowska A., *Atlas chmur. W cudzej skórze*, 2013.

Dembinski D., *Creed of Ruin*, 2012.

Dembinski D., „Filmowa szkoła pisania scenariuszy larpowych". [w:] Tabisz J., *Konferencja LARP-owa*, Wrocław 2013.

Gęślicka A., Stryjewski P., *Pewnego razu w Ombreville*, 2014.

Grimuar, *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*, 2013.

Harviainen J.T., „A Brief Introduction to Larp as an Art Form". [w]: Castellani A. (ed.), *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, Larp Symposium, Trieste, 2010.

Kaljonen J.P., Kinanen M., Raekallio J., „*Dublin2*. The EU's Asylum Policy in Miniature". [w:] Pettersson J. (ed.), *States of Play. Nordic Larp Around the World*, 2012.

Kata A., Słowikowski M., Zylik M., *Moving*, 2014.

Kłossowicz S., Krzywoszyński M., „*High_Rise*. RPG, LARP, gra wideo". [w:] Tabisz J., *Konferencja LARP-owa*, Wrocław 2013.

Liveform, *New Age: Honor of the North*, 2013.

Liveform, Rollespilsfabrikken, *College of Wizardry*, 2014.

Milewski P. i in., *Bóg, który się pomylił*, 2014.

Słowikowski M., Sobczyk M., *Róże Pogorzeliska*, 2006.

Słowikowski M., 'Squirel', *Misterium Rodu Featherlove*, 2009.

'Squirel', *Secret du Roi*, 2009.

Tactical Fairies Squad, *High_Rise*, 2012.

Tactical Fairies Squad, *Locust*, 2014.

Trier, L. von, *Dogville*, 2003.

Trojanowska D.K., *Dia de los Muertos*, 2009.

Tukaj A., Wicher M., *Wszystko dla N.*, 2014.

Vi åker jeep, jeepen.org

Wielosfer, *The Game*, 2013; *The Game* (2 edycja), 2014.

Zioło B., *Burdel*, 2012.

AGATA LUBAŃSKA

JADĘ TAM **KRZYCZEĆ NA LUDZI**

Whatever it takes to finish things, finish. You will learn more from a glorious failure than you ever will from something you never finished.

Neil Gaiman

Zdarzyło mi się organizować gry, przy których praca była przyjemna niemal tak samo, jak symboliczne otwarcie szampana po domknięciu ostatnich wątków. Inne projekty wciągały mnie w rozpaczliwy wir zrywania znajomości, marnowania zasobów czy nadwyrężania zdrowia psychicznego. Bywało również, że prace zamierały w najmniej spodziewanym momencie. Niniejszy tekst wynika więc ze zbioru moich doświadczeń, sklejonych ze sobą rozsądną dawką teoretycznej wiedzy. Chciałabym, aby był on punktem wyjścia do dyskusji na temat zarządzania, współpracy i wprowadzania dobrych praktyk w zespole.

Pomiędzy fantazją a pracą

W branży larpowej zarządzenie zespołem jest najistotniejsze w dziedzinach scenografii, logistyki oraz obsługi technicznej. W mniejszym stopniu obecne jest także przy tworzeniu scenariusza, kart postaci i wszelakich handoutów, które należy z kreatywnych głów przelać na papier. Równocześnie jestem zdania, że początkowa burza mózgów i prace koncepcyjne nie powinny być zamykane w sztywne normy powinności. To czas, w którym cała grupa pochyla się nad projektem i zapomina na chwilę o funkcjach, jakie poszczególne osoby będą pełnić już za kilka tygodni. Dopiero, gdy ta część jest wykonana, w grupie zawiązuje się sztywniejsza „hierarchia dziobania" i z tłumu wyłania się lider lub kilku.

Nie będę się tutaj szczegółowo rozwodzić nad większością przymiotów takiej osoby: zmotywowanej, obowiązkowej, profesjonalnej i energicznej, chętnej do zdobycia wiedzy niekoniecznie larpowej lub fantastycznej. Co uważam za warte zgłębienia, to jej obraz psychologiczny. Lider musi znaleźć czas dla każdego członka zespołu w potrzebie, aby motywować, rozwiązywać konflikty, udzielać feedbacku lub nawet przywracać do porządku. Czekają nas więc liczne trudne rozmowy. O ile nie ma tutaj jednego modelu na przeprowadzanie ich, warto jest pokazać znajomym, z którymi współpracujemy, że nie ma powodów do zmartwień. „**Bez paniki**. Rozumiem twój problem" to słowa, które są w stanie uratować niejedną kryzysową sytuację. Co więcej, małą tylko część pracy lidera stanowi rzeczywiste zlecanie wykonywania zadań. Pracę należy stale nadzorować, planować poszczególne jej etapy, konsolidować działania poszczególnych członków zespołu. Wszystko to – odpowiednio wcześnie, gdyż to właśnie zarządca powinien kontrolować terminowość w projekcie.

Każdy, kto planuje przyjąć tę funkcję, powinien przygotować się na wzięcie odpowiedzialności za wszelkie niepowodzenia – gdyż to on, a nie kto inny mógł zarządzić inaczej.

Flejmy i skrzywienia, czyli za co się lubimy

Larpowcy to bardzo specyficzna grupa ludzi. Mocne osobowości, indywidualizm i fetyszyzujące przywiązanie do własnych zainteresowań w połączeniu z młodym wiekiem skutkuje doprawdy wybuchową mieszanką. Prawdziwą sztuką jest przechwycić właśnie tę energię i ukierunkować ją we właściwą stronę.

Te cechy uważam jednak za ułatwienie dla lidera. Zespół często motywuje się „od środka", czerpiąc satysfakcję z samorealizacji i powoływania do życia świata nadchodzącej gry. W ferworze walki zespół larpowców zamieni się śniegową kulę, a zarządcy pozostanie jedynie skupić się na wprowadzaniu dobrych praktyk i pożądanej higieny pracy. Pozwolę sobie nawet na stwierdzenie, że najważniejsze cechy, które przysłużą się utrzymaniu grupy w ryzach to nie głęboka wiedza w danym temacie, a raczej wewnętrzny **spokój, stanowczość i poczucie kontroli nad grupą i projektem**.

Jak to osiągnąć? Z pewnością jest to znakomity temat na przeprowadzenie warsztatów. Na utrzymanie dobrego nastroju w czasie trwania projektu oczywiście nie ma magicznej receptury. Bądź tym, który pracuje najwięcej i śpi najmniej, trzymaj rękę na pulsie i nie daj się wyprowadzić z równowagi. Kiedy od środka zżera cię stres – nie pokazuj tego. *Fake it until you make it*, jeżeli wszystko inne zawiedzie.

Bestiariusz

Wierzę, że wyżej opisane kwestie charakterologiczne można przepracować z członkami zespołu i ukierunkować ich w pożądaną przez nas stronę. Wymaga to oczywiście wiele cierpliwości i pogody ducha, ale kiedy już zbierzesz drużynę, możesz wyruszać w drogę. A tam czekać już będą prawdziwe problemy (i tu kolejna wskazówka: tak naprawdę nie są to **problemy**, ale **możliwości**).

W moim odczuciu najbardziej popularnym czynnikiem sabotującym raczkujące gry jest **zaniechanie**. Organizatorzy, wcześniej rozpaleni wizją realizacji projektu, zaczynają unikać tematu. Ludzie przydzieleni do poszczególnych zadań nie wykonują ich, po czym zestresowani wizją konfrontacji wyłączają telefony i znikają z naszego życia. Aby temu zapobiec, lider powinien zawczasu przygotować sobie szereg narzędzi motywujących: **gratyfikacje** rzeczowe, a w przypadku działalności non-profit także **feedback**, **wyróżnienia w hierarchii** i awanse oraz **wsparcie** osobowe.

Liczne trudności spowodowane są **złą komunikacją**. Problemem może być nieodpowiednia platforma (Facebook wciąż pozostaje wyborem numer jeden – a nie jest to przecież rozsądny wybór), brak umiejętności prowadzenia rozmowy czy też „zakrzyczenie" przez inne, bardziej wpływowe osoby. Lider w razie kryzysu powinien wkroczyć w każdy kanał komunikacyjny: pomiędzy członków zespołu, grupę odbiorców, zleceniodawcę czy też inną sekcję wewnątrz projektu.

Niska samoocena oraz **niesamodzielność** wśród członków zespołu są również bardzo rozpowszechnione. Nie chcę dociekać tu psychologicznych mechanizmów takiego stanu rzeczy. Dla sprawnego działania przy wykonywaniu wszelakich zadań istotne jest właściwe podejście do projektu i do innych, a mianowicie – jesteśmy dorosłymi ludźmi wykonującymi pewną pracę. Takie podejście powinno ukrócić wszelkie próby wykorzystania życiowej nieporadności jako wymówki, a przy okazji zamyka w pewne ramy dość niezrozumiałą dla laika materię, w której się poruszamy – larpy.

Brak umiejętności pracy w grupie można rozłożyć na drobne elementy. Komunikacja, terminowość, kompromisowość... Pomaga wiedza, że każdą najmniejszą cząsteczkę można przećwiczyć osobno.

Gdzie w tym wszystkim jest nasz zarządca? Wbrew tytułowi tego tekstu nie zajmuje się krzyczeniem na ludzi. Rozmawia, pokazuje, udowadnia, inspiruje. Najlepiej na żywo, podczas krótkich lub dłuższych szkoleń, podtrzymujących stały kontakt wszystkich członków zespołu. Z mrożącą krew w żyłach świadomością, że odpowiedzialność za wszelkie niepowodzenia leży właśnie na nim. Polecam, to wspaniała zabawa.

Zakończenie

Różnorakie przygody związane z pracą z ludźmi nauczyły mnie dwóch sprzecznych ze sobą postaw. Nie ufaj nikomu, głosi brutalnie pierwsza z nich. Druga jest bardziej pozytywna – można osiągnąć naprawdę wiele, kiedy współpraca zamiast obowiązkiem, stanie się przyjemnością i celem samym w sobie.

Łączą się one ze sobą w przewrotny sposób, a mianowicie dopiero na pewnym poziomie profesjonalizacji przedsięwzięcia. Mam tutaj na myśli spisywanie umów wolontariackich, szkolenie (a nie tylko wykorzystywanie) zasobów ludzkich, a także samą osobę lidera, gotowego do pracy nad sobą i własnymi emocjami, otwartego na sugestie i krytykę.

DOMINIK DEMBINSKI

ZARZĄDZANIE WOLNĄ WOLĄ GRACZY

POZA GRANICAMI ETYKI

Poniższy artykuł przedstawia szereg metod i chwytów, pozwalających na „zaprojektowanie" zachowania i emocji gracza na larpie bez jego wiedzy. Wszystkie przedstawione metody oparte są na doświadczeniu autora i skoncentrowane na aspekcie praktycznym, bez dogłębnego analizowania przyczyn psychologicznych i socjologicznych takich a nie innych zachowań graczy. Artykuł przeznaczony jest dla odbiorcy o zaawansowanej znajomości teorii larpowej.

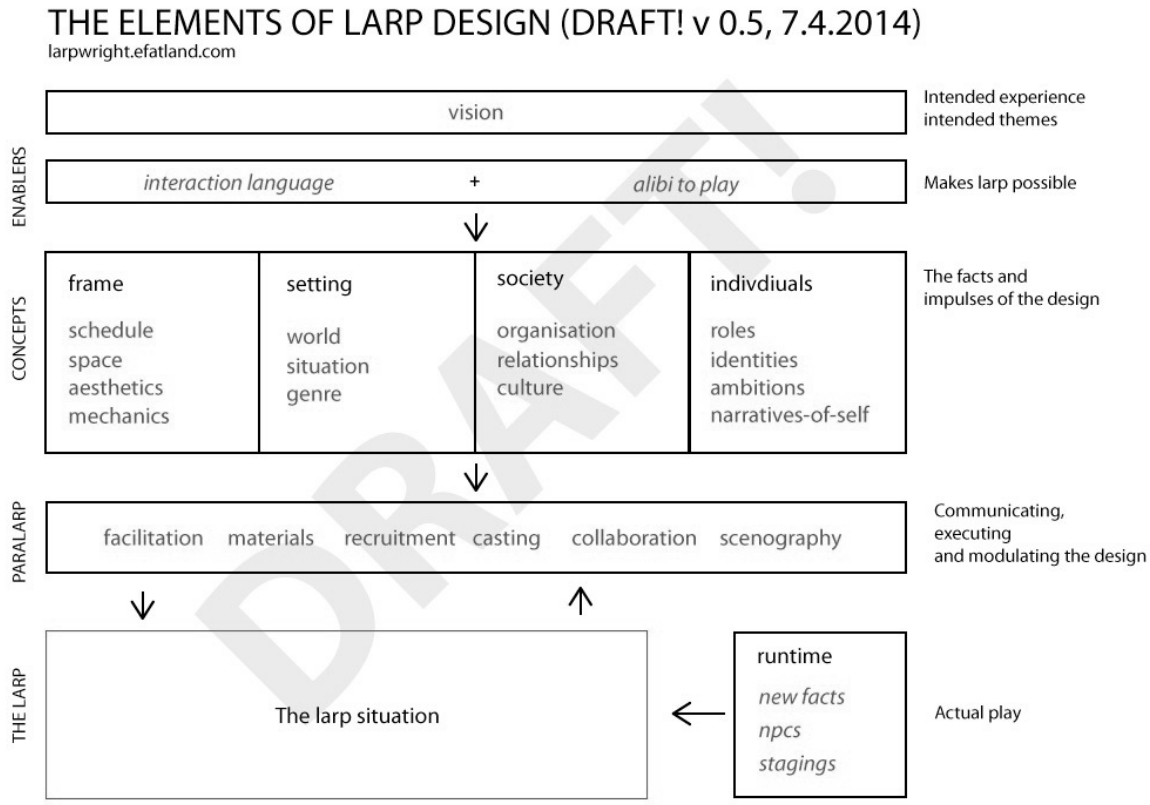
W artykule „Wprowadzenie do zarządzania wolną wolą graczy"[1], zamieszczonym w publikacji z ubiegłorocznej Konferencji Larpowej, zaprezentowany został szereg podstawowych narzędzi, pozwalających na projektowanie gry na podstawie zaplanowanych przez autora scenariusza decyzji graczy. Kluczowe w tej metodzie jest używanie struktury gry, doboru graczy do ról czy podświadomych potrzeb i odruchów w celu osiągnięcia zamiaru autora **bez wiedzy gracza.**

Podstawowym celem poniższego artykułu jest rozwinięcie tej myśli i uzupełnienie zbioru narzędzi scenarzysty larpowego o metody pochodzące z inżynierii społecznej, manipulacji, a przede wszystkim własnego doświadczenia, które przekraczają powszechnie przyjęte normy etyki i bezpieczeństwa. Ważniejsze jednak wydaje się uświadomienie czytelnikowi skutków często nieświadomie podjętych decyzji dotyczących designu gry. Większość przykładów przytoczonych poniżej nie zostało zaplanowanych przez autorów, a w dużej mierze przesądziło o jakości i skutkach gry, i przy wcześniejszym przebadaniu występujących zjawisk psychologicznych wszystkie te larpy mogłyby równocześnie zyskać na jakości i generować mniejsze ryzyko dla graczy.

Chciałbym w tym miejscu uczulić czytelnika na wpływ, jaki larp może mieć na gracza. Choć poniżej opisuję narzędzia i techniki z neutralnego punktu widzenia, to każda z nich może być zastosowana zarówno do dostarczenia graczom niepowtarzalnych doznań jak i całkowicie nieetycznych celów. **Przed zastosowaniem któregokolwiek z tych narzędzi – zastanów się nad potencjalnymi skutkami dla graczy i etycznością swojego czynu!**

Motywacje

Brak, nadmiar i racjonalizacja
W designie gry równie ważne są wszystkie te elementy, które są, jak i te, których **nie ma**.



Rysunek 1, The elements od larp design, (draft!, v 0.5, 7.4.2014) Eirik Fatland

Gracze z reguły czują się **odpowiedzialni** za rozwój i jakość gry. Oczywiście występują w tej materii różnice kulturowe, niemniej jednak gracz, który dostrzeże brak, najprawdopodobniej wypełni go samodzielnie w trakcie gry.

Zazwyczaj ten mechanizm służy stworzeniu grywanego larpa bez konieczności przekazywania graczom wszelkiej potrzebnej do uczestnictwa wiedzy (np. jeśli nie powiemy inaczej, to gracze prawdopodobnie założą, że mieszkańcy świata fantasy wierzą w istnienie smoków). W kontekście manipulacji graczem i jego przekonaniami występuje jednak dodatkowe zjawisko – **racjonalizacja**.

Racjonalizacja (od łac. *ratio*, rozum) – w psychologii jeden z mechanizmów obronnych – pozornie racjonalne uzasadnianie po fakcie swoich decyzji i postaw, kiedy prawdziwe motywy pozostają ukryte, często także przed własną świadomością.[2]

Jeśli gracz na larpie podejmie decyzję, która wynika z jego własnych przemyśleń, a nie bezpośredniego sterowania grą ze strony prowadzącego, zjawisko racjonalizacji sprawi, że gracz sam wytłumaczy sobie swoje decyzje. Jako, że możliwe jest takie rozpisanie scenariusza, by gracz nieświadomie podjął decyzje zaprojektowane przez autora gry, możliwe jest także zaprojektowanie (w pewnym stopniu) wniosków gracza.

Przykład: Brak mechaniki seksu na edycjach reżyserskich larpa *All My Loving*[3], opartego w dużej mierze o bliskość fizyczną, skłania graczy do odegrania scen na granicy swoich możliwości, w sposób często przekraczający wcześniej odczuwane bariery dotyku. Zjawisko racjonalizacji sprawia, że gracze po larpie werbalizują wniosek, jakoby odgrywane sceny jednak nie przekraczały ich barier i na kolejnych grach zagrają znacznie swobodniej.

Eirik Fatland[4] opisał, w jaki sposób brak pewnych elementów gry jest dopełniany przez inne. Wyróżnił pośród wielu składowych, takich jak postacie, relacje, motywacje itp. jedynie dwa, które każdy larp **musi** mieć (Rys 1.). Są nimi **język** oraz ***alibi to play*** (oba zostaną szczegółowo omówione poniżej). Wszystkie inne aspekty, w razie braku, gracze są skłonni przy odpowiednich warunkach brzegowych uzupełnić według własnych wzorców zachowania.

Zjawisko racjonalizacji występuje jednak nie tylko w wypadku braku, ale także nadmiaru. Jeśli gra zawiera element designu, który jest wyjątkowy lub dostarcza szczególnie wiele zabawy, to gracze z niego skorzystają, nawet jeśli to nie jest zgodnie z założeniami ich postaci. W tym wypadku jednak proces racjonalizacji najczęściej będzie występował po stronie postaci, która dostosuje swoje motywy do motywów gracza. Jest to zabieg

moralnie o wiele mniej wątpliwy niż narzucanie wniosków graczowi, a znacznie skuteczniejszy przy konstrukcji wydarzeń na grze.

Przykład: Mechanika kuszenia na larpie *Kuszenie/Zbawienie*[5], oparta o zjedzenie eklerki zdecydowanie bardziej zachęcała do wpłynięcia na głównego bohatera negatywnie, niż mechanika zbawienia, oparta o wylanie na siebie zimnej wody.

Alibi to play

Pierwszym z dwóch nieodzownych elementów konstrukcji larpa jest ***alibi to play***, czyli zbiór indywidualnych strategii przyjętych przez gracza w celu uzyskania przyzwolenia do gry[6]. W praktyce alibi to nic innego, jak **usprawiedliwienie faktu, że (dorosły i poważny) człowiek gra w grę i że robi na grze to, co robi**. Kluczowy w rozumieniu *alibi to play* jest fakt, że dla każdego typu gracza jest ono inne.

W pierwszej kolejności *alibi to play* pomoże nam sprawić, by gracz w ogóle zagrał w naszą grę. Nie każdy uczestnik larpa gra dla przyjemności – jednym trzeba wytłumaczyć, że to szkolenie lub teatr improwizowany, zaś innym warto zaproponować wypicie kilku kieliszków alkoholu przed rozpoczęciem gry. Jeszcze innego uczestnika przekona argument, że spełnia swoje marzenia z dzieciństwa, albo, że spotka piękne kobiety lub przystojnych mężczyzn. Rozpoznanie i zaspokojenie *alibi to play* uczestników ma znaczący wpływ na to, czy gracze będą bardziej czy mniej podatni na wpływ opisywanych technik.

Alibi to play może być także stosowane już w trakcie gry, by znacząco wpływać na jej przebieg. Mechanizm jest stosunkowo prosty: **Jeśli prowadzący grę powie, że pewne zachowanie jest pożądane, to gracze z dużą dozą prawdopodobieństwa dostosują się do tego**. Im bardziej profesjonalne wrażenie sprawia prowadzący, im bardziej komunikat potwierdzony jest w trakcie warsztatów i im bliżej mu do utajonych potrzeb graczy, tym efektywniejszy jest ten zabieg.

Skuteczność wielu metod manipulacji osadzonych w strukturze gry można zwiększyć poprzez proste zakomunikowanie graczom przed grą, co im wolno a czego nie. Wiele z poniższych metod bez jasnego komunikatu może w ogóle nie zadziałać.

Przykład: *Fight Night*[7] to gra wykorzystująca elementy przemocy i hazardu – jedno i drugie w granicach zdrowego rozsądku. Wystarczyło powiedzieć walczącym na arenie, że walki są prawdziwe i pozbawione jakiejkolwiek mechaniki, by tak się też stało. Graczom nie był potrzebny nakaz, a przyzwolenie.

Alibi to play, a spełnianie potrzeb

Alibi to play działa z prostego powodu – uczestnictwo w grze jest pretekstem do spełnienia różnego rodzaju potrzeb gracza. Znajomość tych potrzeb jest kolejnym krokiem w rozumieniu działania i możliwości zastosowania w projektowaniu larpa tego mechanizmu. Modeli potrzeb jest kilka, jednak najbardziej powszechnym jest Piramida Maslowa[8], która zakłada że „wyższe" potrzeby pojawiają się wraz ze spełnianiem „niższych", motywując ludzi do określonych działań. (Rys 2.) W praktyce oznacza to, że głodnego gracza motywować będzie potrzeba zdobycia żywności, zaś najedzonego – potrzeba bezpieczeństwa (oczywiście w ogromnym uproszczeniu).

Jak ten fakt może przyczynić się grze? Przez dostosowanie scenariusza do naturalnych potrzeb graczy. Im dłuższy jest larp, tym większym zakresem potrzeb podstawowych twórca gry może zarządzać: sen, żywność, woda, poczucie zagrożenia, to wszystko doskonałe motywatory na gry trwające po kilkadziesiąt godzin bez przerwy. W krótszych grach najniższym kontrolowalnym narzędziem często są potrzeby seksualne oraz bezpieczeństwa.

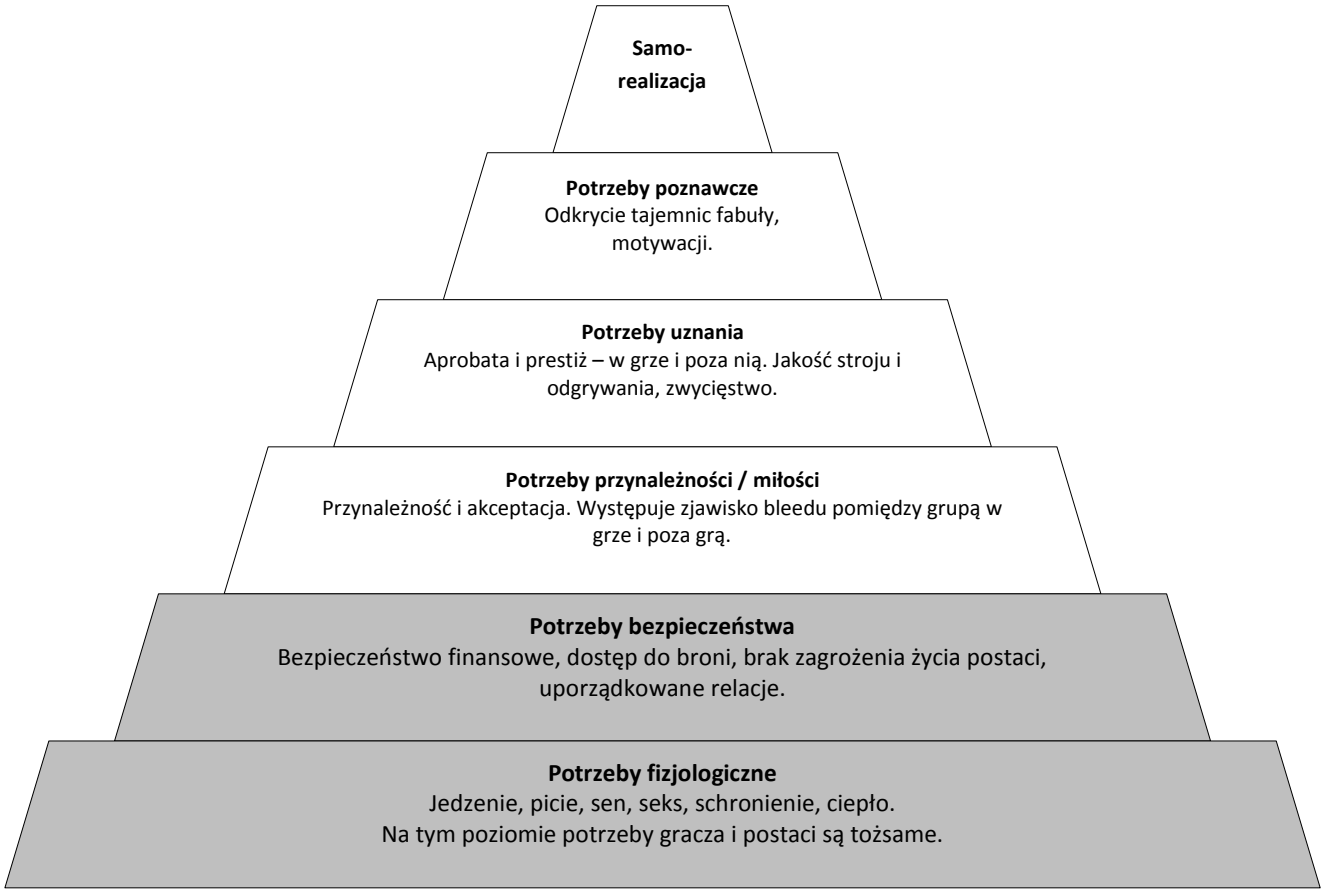
Połączenie *alibi to play* z piramidą Maslowa może doprowadzić do rozwiązań, które są równocześnie bardzo skuteczne jak i bardzo nieetyczne. Jako skrajny przykład: zgodnie z założeniem „sex sells", wykorzystywanym nagminnie w reklamie, motywacją dla pracowników korporacji do uczestnictwa w larpie może być obecność atrakcyjnej kobiety i alkoholu. Ta sama metoda jednak przyniesie zupełnie odwrotny skutek, jeśli naszym odbiorcą jest człowiek szczerze zainteresowany uczestnictwem w dobrej grze. Bezmyślne umieszczenie motywatorów może odciągnąć uwagę od istotnych elementów larpa lub całkowicie zmienić jego wydźwięk.

Przykład: Jeśli chcemy, by grupa graczy na larpie terenowym na pewno pojawiła się w pewnej lokacji bez zewnętrznych pobudek – warto umieścić ją na drodze pomiędzy ich miejscem pobytu, a najbliższym źródłem jedzenia/picia. Taki mechanizm zastosowany został na larpie *Geas:Pielgrzymka*[9]. Frakcja pielgrzymów, z którymi spotkać się mieli członkowie plemienia, umieszczona została niedaleko rzeki, stanowiącej źródło wody pitnej. Możliwe jest także wywołanie silnych konfliktów na larpie za pomocą tej metody – wystarczy między frakcją a jedynym źródłem wody pitnej postawić wroga. Tak zainicjowany konflikt będzie znacznie silniejszy, niż konflikt oparty o wirtualne zasoby.

Komunikacja

Język i komunikacja w grze

Drugim z dwóch nieodzownych elementów konstrukcji larpa jest język. Gracze, żeby wejść w relacje, muszą władać jakimś wspólnym zestawem symboli, gestów,



Rysunek 2, Piramida potrzeb larpowca na podstawie piramidy Maslowa. D. Dembinski.

słów – czegokolwiek, co służy komunikacji. W dużej mierze funkcję języka pełni także mechanika larpowa, strój czy wygląd samych graczy.

Kluczem języka jest jednak myśl oraz to, w jaki sposób myśl podróżuje od jednego gracza do drugiego.

Możliwość ingerowania w ten właśnie proces i zmiany znaczenia komunikatów bez wiedzy źródła komunikatu (mówiącego gracza) jest jednym z najpotężniejszych narzędzi manipulacji. Komunikat można zdefiniować przed grą, ucząc graczy nowych znaczeń powszechnych symboli lub konstruując specjalny język dla gry (oczywiście mowa o ograniczonym języku, w którym np. zbiór dźwięków „blablabla" dla jednych graczy oznacza „Witam cię", a innych „Zabiję cię"), ale także wprowadzając zmiany w rozumieniu symboli w trakcie gry.

Przykład: Warstwa rządząca (pierwsza grupa postaci) na larpie politycznym zwykła witać się za pomocą charakterystycznego gestu wyprostowanej ręki i niezrozumiałym okrzykiem w języku niemieckim. W trakcie gry do rąk warstwy robotniczej (druga grupa postaci) trafia gazeta z plotką o rozpoczęciu budowy obozów koncentracyjnych. Naturalny ciąg skojarzeń z nazistami i III Rzeszą sprawi, że gracze świadomi obozów zaczną moralność swoich postaci podporządkowywać ich własnemu stosunkowi do nazizmu. Nawet, jeśli to nie warstwa rządząca, a dowolna inna frakcja jest winna obozom – w pierwszej kolejności pojawi się konflikt wobec użytkowników kojarzącego się z hitleryzmem gestu.

Warsztaty, autorytet i komunikacja przed grą

Warsztaty jeszcze bardziej niż larpy pozwalają skorzystać z mocy komunikacji oraz efektu *alibi to play* do sprawienia, by gracze zrobili to, co im ktoś każe. O ile instrukcja „pobij kogoś" podczas larpa może zostać zignorowana, to instrukcja „uderz partnera w brzuch, ale tak, by go nie zabolało za bardzo" sprawi, że prawdopodobnie wszyscy uczestnicy warsztatu tak uczynią. Dokładniej temat przebadał amerykański psycholog Stanley Milgram. Słynny eksperyment Miligrama[10] wskazuje na niemalże bezgraniczną skłonność do ulegania autorytetom u wielu ludzi. Jego uczestnicy byli proszeni o rażenie prądem człowieka za szybą za pomocą przygotowanego urządzenia. Za namową eksperta rażenie trwało pomimo widocznego cierpienia człowieka za szybą. Oczywiście, człowiek ten był aktorem, czego jednak biorącym udział nie powiedziano. Dokładnie ten sam efekt ma miejsce w przypadku skutecznie przeprowadzonych warsztatów.

Przykład: Użycie profesjonalnej prezentacji, elegancki ubiór i dobrze przećwiczone warsztaty sprawiają, że gracze o wiele łatwiej pokładają zaufanie w ręce prow-

adzącego. W ten sposób redukowany jest strach i rośnie gotowość do łamania pewnych barier u graczy. Występuje jednak także efekt niekorzystny – w wypadku, w którym rzeczywiście coś złego by się działo występuje ryzyko, że gracz nie zakomunikuje problemu, gdyż będzie się bał autorytetu prowadzącego. Eleganckim rozwiązaniem jest stosowanie dwóch prowadzących, z których jeden sprawia wrażenie eksperta, zaś drugi dobrego kumpla.

Kluczowe jest także to, w jaki sposób gra jest opisywana przez prowadzącego podczas warsztatów. Jeśli w stosunku do całowania się graczy stosujemy słowo „tylko" prawdopodobieństwo, że gracze będą się całowali jest znacznie większe, niż jeśli użyjemy słowa „aż".

Przykład: Warsztaty przed larpem *All my Loving* między innymi zawierają prośbę „proszę spoliczkować drugą osobę" i „proszę pocałować drugą osobę", które skutecznie przesuwają granice tego, co akceptowalne w grze.

Fałszywe bezpieczeństwo i komunikacja poza grą w trakcie gry

Słowa bezpieczeństwa są powszechnie stosowanym narzędziem do przerywania gry w momencie, w którym działoby się coś złego. Z punktu widzenia manipulowania graczem ich głównym działaniem jest dawanie ludziom możliwości tłumaczenia swoich działań słowami „przecież mogłeś użyć słowa bezpieczeństwa" i nakłonienie ich do grania na maksymalnym poziomie intensywności.

Im lepiej graczy nauczymy słów bezpieczeństwa, ćwicząc je podczas warsztatów (bo samo mówienie nie wystarcza), tym pewniej siebie gracze będą grali – nie martwiąc się o to, że drugi gracz nie przerwie akcji pomimo tego, że czuje się źle.

Przykład: Podczas warsztatów warto wykonać ćwiczenie wymagające zastosowania słów bezpieczeństwa. Najłatwiej poprzez wspólne szukanie przez graczy ich progu bólu. Prosimy uczestników o ściskanie wzajemnie dłoni lub policzkowanie się, najpierw lekko, potem coraz to mocniej. W chwili, w której ból staje się nieprzyjemny – gracz stosuje słowo bezpieczeństwa[11]. Warto od razu uczyć graczy dobrego nawyku wypowiadania ich głośno i wyraźnie.

Słowa bezpieczeństwa mogą z punktu widzenia mechaniki stanowić typ wskazówki scenicznej, czyli ustalonego przed grą kodu komunikatów między graczami, które nie przerywają gry. Możliwe jest stworzenie dowolnego zestawu takich komunikatów, nie tylko w celu zapewnienia graczom bezpieczeństwa. Kod na podstawie słów bezpieczeństwa może dawać graczom możliwość wprowadzania pewnych scen (np. „Larp it" z larpa *Boheme*[12], które natychmiast przerywa grę na rzecz krótkiej scenki, powiązanej z tematem przerwanej rozmowy). Takie komunikaty mogą oczywiście zostać powiązane z *alibi to play*, wpływając na styl gry graczy.

Przykład: „Liquor on the table"[13] to mechanika stworzona na potrzeby larpa *Screwing the Crew*[14], polegająca na tym, że każda kolejna butelka postawiona na stole oznacza, że postacie są bardziej pijane. Służy to intensyfikowaniu gry przez graczy w jej trakcie zgodnie z ich własnymi odczuciami co do rozwoju fabuły.

Heurystyki

Heurystyki wydawania sądów to „uproszczone reguły wnioskowania. Ludzie automatycznie i bezwiednie posługują się nimi po to, aby wydawać szybkie sądy. Stosowanie heurystyk często prowadzi do wystąpienia błędów poznawczych."[15]

Heurystyki to jedno z najprostszych i najpowszechniej stosowanych narzędzi wpływania na proces decyzyjny gracza. Motywy powszechne w popkulturze, skojarzenie określonej ścieżki dźwiękowej z określonym zdarzeniem, owczy pęd czy toposy to tylko kilka z popularnych narzędzi związanych z heurystykami.

W kontekście powyższego tekstu szczególnie toposy odwołujące się do silnych emocji zasługują na wyróżnienie. Postać umundurowanego Niemca u wielu ludzi przywołuje na myśl nazistów i stworzenie takiej postaci automatycznie naraża ją na negatywne reakcje ze strony innych postaci – nawet, jeśli w żaden sposób nie podziela poglądów nazistów. Motyw *Danse Macabre* naturalnie u bardzo wielu graczy przywołuje silne mieszane uczucia (szczególnie, gdy na larpie postacie tańczą i umierają), a odtwarzanie śmiechu dziecka w ciemnym budynku niemalże zawsze kojarzy się z kinem grozy – nawet, jeśli się okaże, że to po prostu śmiejące się w jednym z pokoi dziecko, które w żaden sposób nie stanowi zagrożenia dla postaci.

Heurystyki nie tylko pozwalają na idealne oszukiwanie zmysłów i przewidywanie zachowania graczy. Mają jeszcze jedną istotną cechę – można je tworzyć.

Podobnie jak w przypadku warsztatów przed grą, budujących pewne wzorce myślenia u graczy, tak i podczas samej gry możliwe jest nauczenie graczy pewnego sposobu rozumowania. Jeśli na grze dwukrotnie człowiek w (fabularnym) kostiumie potwora straszy pozostałych graczy, po czym ujawnia, że to był tylko żart, to za trzecim razem nikt nie weźmie potwora poważnie – nawet, jeśli to już prawdziwy (w fabule) potwór. Taki „efekt wyjącego wilka" pozwala na warunkowanie graczy na wiele sposobów – nie tylko negatywnych, a to wszystko za sprawą heurystyk.

Przykład: Heurystyki stanowią bardzo szeroki zbiór narzędzi dla twórcy larpów. Jednym z dobrych przykładów heurystyki wpisanej w konstrukcję larpa jest gra *Wszystko dla N.*[16]. Wykorzystane w niej wzorce pomimo braku jasnych wytycznych dla graczy sprawiają, że zakończenie gry za każdym razem jest takie samo.

Emocje

Bleed
Kolejnym często stosowanym i bardzo niebezpiecznym narzędziem w designie emocji gracza i postaci jest zjawisko **bleedu, czyli przenikania emocji gracza na postać lub postaci na gracza**[17]. W omawianym procesie kluczowe jest dobranie ról do graczy (dokładniej omówione w artykule „Wprowadzenie do zarządzania wolną wolą gracza") – rzeczywista sympatia lub antypatia uczestników może się ujawnić w zachowaniu postaci, zaś scenariusz jest w stanie wzmocnić lub osłabić to przebijanie się emocji między postaciami a graczami.

Szczególnie w kontekście przemocy i seksu bleed generuje szeroki zakres (wyjątkowo nieetycznych) zastosowań. O wiele łatwiej nakłonić do przekroczenia bariery dotyku graczy, którzy podobają się sobie nawzajem, niż niezainteresowanych sobą. O wiele mocniejsze emocje wzbudzimy, jeśli zmusimy podczas gry dwójkę graczy, którzy się rzeczywiście nienawidzą do prawdziwej, fizycznej walki.

Inną formą czerpania korzyści z bleedu jest stworzenie ról wyciągających z graczy rzeczywiste wspomnienia i doświadczenia (tzw. granie *close to home*). Używanie rzeczywistych traum graczy jest oczywiście bardzo niebezpieczne i niemożliwe bez wcześniejszej znajomości przeszłości i uczuć graczy – jednak jest kilka wątków, które trafiają do bardzo dużego odsetku ludzi. Konflikty z rodzicami, śmierć bliskich, powikłania podczas ciąży (dla kobiet), powołanie do wojska w trakcie wojny (dla mężczyzn) to przykładowe wątki, które w przypadku podobnych doświadczeń u gracza szybko wywołują bardzo intensywne emocje, a w razie ich braku – zadziałają jak normalne wątki.

> Przykład: Rozgrywki *All my Loving*, w których selekcja graczy dokonywana była na podstawie atrakcyjności fizycznej graczy (a nie wyznawanych wartości czy podejścia do kontaktu fizycznego) znacznie bardziej przekraczały bariery dotyku i nagości, od pozostałych rozegrań.

Projektowanie traumatycznych przeżyć
Wspomniałem już o wykorzystaniu traumatycznych przeżyć graczy – możliwe, ale znacznie trudniejsze i bardziej pracochłonne jest projektowanie traumatycznych przeżyć dla gracza. Co istotne – o ile prawdziwe przeżycie stosowane na larpie może bardzo łatwo sprawić, że powiązane z nim doświadczenia z larpa będą skutkowały niebezpiecznymi reakcjami w psychice gracza, to zaprojektowane wspomnienie powiązane będzie ściśle z postacią, zaś prawdopodobieństwo przeniknięcia emocji jest znacznie niższe.

Temat projektowania emocji i przeżyć zasługuje na osobny artykuł oparty o badania statystyczne i różne koncepcje psychologiczne, pozwolę sobie jednak przytoczyć bardzo proste narzędzie w projektowaniu przeżyć – warsztaty i larpy rozłożone w czasie.

Idea jest prosta. Tworzymy grę lub warsztaty, podczas których gracz coś przeżywa, a następnie opisujemy skutki decyzji gracza dla postaci. Następnie projektujemy larpa dla którego zaprojektowaliśmy doświadczenia tak, by sytuacja się powtórzyła – już podczas gry gracz będzie zakładał, że oczekują go identyczne skutki jak po poprzedniej grze lub warsztatach.

> Przykład: Jeśli nasz gracz zagra w larpa, w którym jego postać zostaje odrzucona przez rodzinę za zakazany romans, a w epilogu po grze usłyszy, że miłość życia go zostawi, a jego postać popełni samobójstwo, to na kolejnym larpie (połączonym jakoś logicznie z opowieścią z pierwszego larpa) samo spotkanie podobnej kobiety wywoła już efekt bleedu, a podobny rozwój opowieści wywoła podobne skutki i silne emocje lub równie silne emocje związane z próbą zmiany przeznaczenia.
>
> Taki mechanizm zastosowany został na larpie *Geas: Pielgrzymka*. Warsztaty, które miały miejsce kilka miesięcy przed larpem, pozwoliły graczom przeżyć historię przodków swoich postaci. Między larpami te postacie zostały uznane za duchy pewnych wartości i dopowiedziane zostały ich dalsze losy. Gracze, którzy zagrali zarówno w warsztatach jak i larpie, doświadczyli znacznie silniejszych emocji niż pozostali, a ich działania nieprzerwanie powiązane były z opowieścią przodków.

Domknięcie poznawcze i emocjonalne
Potrzeba domknięcia poznawczego to „określenie dla potrzeby jednostki do uzyskania jednoznacznej odpowiedzi na pytanie I odrzucenie niepewności. Określenie »potrzeba« wskazuje na tendencję do wyszukiwania odpowiedzi."[18]

W kontekście larpów szczególnie ważna jest tu potrzeba dopowiedzenia historii do końca, poznania dalszych losów postaci, deklarowania dalszych działań po zakończeniu gry oraz uczucie niepokoju w razie braku dostatecznego podsumowania po grze. Suspens i cliffhangery to popularne narzędzia używane w teatrze, filmie a także w larpach, oparte o potrzebę domknięcia poznawczego. Z punktu widzenia (nieetycznego) sterowania graczem – niedomknięcie poznawcze buduje bardzo silną potrzebę powracania do świata gry i odgrywanej postaci na długo po zakończonym larpie.

Debriefing zaplanowany na miesiąc po zakończeniu larpa sprawi, że jeszcze przez miesiąc relacje, konflikty i emocje występujące na larpie będą wpływały na graczy, dając twórcy gry realną możliwość kształtowania relacji, samopoczucia i wartości u graczy. Fabuła zbudowana, jako otwarta, bez zadawalającego zakończenia (lub z otwartym zakończeniem np. w środku dramatycznej sceny) pozostawia graczy z całym bagażem napięcia z gry na długi czas. Oczywiście można pozostawić graczy zarówno z pozytywnymi jak i negatywnymi emocjami i od prowadzącego zależy, w jakim stanie gracze opuszczą grę.

W tym miejscu warto wspomnieć o **potrzebie domknięcia emocjonalnego**, będącego podobnym zjawiskiem co potrzeba domknięcia poznawczego, ale skoncentrowanym na emocjach. O ile niedomknięcie poznawcze sprawi, że gracze będą odczuwali potrzebę dalszego poznawania opowieści, to niedomknięcie emocjonalne sprawi, że gracze mogą odczuwać i przeżywać emocje z gry w codziennym życiu bez świadomości ich pochodzenia. Jeśli chcemy, by gracze przeżywali opowieść, ale nie zrobili sobie krzywdy emocjonalnie – warto tuż po grze zakazać im deklarowania akcji ich postaci po larpie, koncentrując się przy tym na przeanalizowaniu emocji.

Przykład: *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*[19] były larpem opartym o silne emocje osadzone w relacjach i historiach postaci, który rozgrywał się przez dwie letnie noce w na festiwalu Hardkon. Magiczna atmosfera gry i brak silnej struktury sprawiły, że gra nie dostarczała dostatecznego uczucia domknięcia poznawczego, zabrakło też skutecznego podsumowania gry, które zamknęłoby otwarte wątki (większość graczy nie skorzystało z opcji napisania opowieści swoich postaci). Skutkami tej gry były znaczące zmiany w relacjach między graczami (nowe przyjaźnie powstawały, stare relacje się urywały, a wielu graczy przeżyło swoistego rodzaju przemianę wewnętrzną), a przez rok odbywały się organizowane przez graczy imprezy i gry dopowiadające historie z Gąszczu. W *Koszmarnych Gąszczu Kołysankach* konstrukcja nie zapewniała graczom ani poznawczego ani emocjonalnego domknięcia na gwarantującym bezpieczeństwo poziomie.

Dysonans poznawczy
Dysonans poznawczy to „stan nieprzyjemnego napięcia psychicznego, pojawiający się u danej osoby wtedy, gdy jednocześnie występują dwa elementy poznawcze (np. myśli i sądy), które są niezgodne ze sobą. Dysonans może pojawić się także wtedy, gdy zachowania nie są zgodne z postawami. Stan dysonansu wywołuje napięcie motywacyjne i związane z nim zabiegi, mające na celu zredukowanie lub złagodzenie napięcia."[20]

W przypadku larpów dysonans jest szczególnie istotny w procesie konstrukcji motywacji postaci. Gdy motywacje gracza i postaci są różne, gracz będzie dążył do racjonalizowania swoich wyborów. Najczęściej będzie miało to formę tłumaczenia sobie, że „to tylko gra". Interesująco robi się w momencie, w którym gracz podejmuje decyzje niezgodne z wartościami zarówno swoimi jak i postaci.

Przykładowy model, który korzysta z dysonansu poznawczego dla modelowania wartości i przekonań gracza może polegać na stworzeniu tragicznego konfliktu dla postaci i wskazanie „cudownego rozwiązania" już wewnątrz gry. Im bardziej mówimy graczowi wprost, jakie jest rozwiązanie, tym mniejsza jego skuteczność. Jeśli jednak gracz uwierzy, że sam doszedł do pożądanego przez nas wniosku – szanse są duże, że i poza grą zacznie rozważać przyjęcie przetestowanych wartości do swojego modelu zachowania.

Wszystko to w imię „redukowania napięcia".

Przykład: Larp *All My Loving* korzysta ze zjawiska dysonansu poznawczego, by przekonać graczy do poliamorii. Pierwsze dwa akty służą utwierdzeniu graczy w przekonaniu, że poliamoria jest korzystnym wyborem dla postaci. Trzeci akt skupiony jest na tragediach i rozpadzie rodziny. W epilogu gracze mają możliwość zadecydować o dalszym losie bohaterów i ich relacji. Im dłuższe pierwsze dwa akty i silniejszy związek między postaciami, tym większa szansa, że podczas epilogu gracz na podstawie własnych przemyśleń zadecyduje wbrew postaci, że rodzina powinna przetrwać, wzmacniając to samo przekonanie u siebie.

Warstwa materialna gry a emocje
Scenografia, rekwizyty i przestrzeń znacząco wpływają na zachowanie graczy i przebieg gry.

Obecne na grze przedmioty tworzą wspomniane już *alibi to play* i dają możliwość zaistnienia określonych typów interakcji (prezerwatywy na grze zwiększają prawdopodobieństwo prawdziwego seksu, alkohol na grze składnia graczy do grania pod wpływem, zaś obecność broni zwiększa prawdopodobieństwo śmierci którejś z postaci, krzesło większe i wygodniejsze od pozostałych naturalnie skojarzy się z tronem). Przedmiotom można nadawać historię podczas gry np. prosząc graczy o wymyślenie i opowiedzenie relacji z postaciami na wręczonym zdjęciu, lub korzystać z fizycznych właściwości przedmiotów dla budowania dynamiki.

Przykład: Koncepcja z jednego z larpów New Age (możliwe wdrożenie). Podczas larpa o tematyce wojennej część postaci graczy zginie. Podczas uroczystego pożegnania upadłych żołnierzy podczas epilogu gry uczestnicy, których postacie umarły otrzymują gliniane urny z prochami swoich postaci. Od graczy zależy, czy swoje urny zachowają po grze, pogrzebią, prochy rozsypią, czy też zwyczajnie rozbiją urnę w gniewie lub komuś oddadzą w prezencie. Jakiejkolwiek decyzji nie podjąłby gracz – właściwości materialne zastosowanego przedmiotu tworzą grę, zaś jego symboliczny charakter emocje.

W warstwie materialnej na emocje graczy wpływ poza przedmiotami ma także sama przestrzeń. Otoczenie może nieść ze sobą pewne skojarzenia, jakość powietrza, temperatura i układ pomieszczeń mogą budować uczucie bezpieczeństwa lub strachu, a z punktu widzenia konstrukcji scenariusza szczególnie interesująca jest sama powierzchnia, na jakiej toczy się gra.

Zgodnie z koncepcją **entalpii** przestrzeń wpływa wprost na szybkość eskalacji konfliktów.

W praktyce oznacza to, że im więcej graczy i im mniejsza przestrzeń, tym gwałtowniej rozwinie się konflikt. Dzieje się tak z szeregu bardzo prostych przyczyn – mniejsza przestrzeń (lub mniej czasu) ogranicza możliwość załatwienia wątków „za plecami", zwiększa stres graczy i utrudnia ucieczkę.

Entalpia

1. (gr. enthálpō „rozgrzewam"), funkcja cieplna, fiz. jedna z funkcji stanu termodynamicznego; H = U + pV (U — energia wewnętrzna układu, p i V — jego ciśnienie i objętość); w izobarycznych procesach odwracalnych równa ilości ciepła dostarczonej układowi.
2. funkcja termodynamiczna równa sumie energii wewnętrznej układu ciał i iloczynu jego objętości i ciśnienia.» [21]

Entalpia scenariusza larpowego

1. Napięcie początkowe scenariusza larpowego.
2. Funkcja entropii larpowej, równa sumie wartości potencjalnych linii konfliktu w scenariuszu larpowym i ilorazu liczby graczy oraz sumy czasu i obszaru gry.

Dla larpa możliwe jest rozpisanie entalpii za pomocą wzoru.

$$H = U + \frac{G}{t \cdot S}$$

gdzie:
H – poziom entalpii, U – ciepło właściwe scenariusza, G – liczebność badanego zbioru graczy, t – czas pozostały do zakończenia gry,
S – powierzchnia gry używana przez badany zbiór graczy

Co zabawne – tak jak w wypadku materii zbyt wysoka gęstość zmienia stan skupienia – jeśli jest za mało przestrzeni na jakiekolwiek spiski, scenariusz ulega „zamrożeniu". Niemożliwa jest zmiana *statusu quo* bez ujawnienia swoich motywacji i zamiast powolnego wzrostu napięcia rozwój fabuły przebiega skokowo – od względnego pokoju do całkowitej eskalacji.

Przykład: Każdy larp polityczny. Dopóki stronnictwa siedzą przy jednym stole sytuacja ulega jedynie bardzo drobnym lub bardzo gwałtownym zmianom. W momencie, w którym gra przechodzi do spiskowania w kuluarach, rozwój przebiega płynnie. Jeśli postacie mogą rozejść się bez konfliktu, do eskalacji może w ogóle nie dojść.

Podsumowanie

Powyżej przedstawiłem jedynie ułamek bardzo rozbudowanego tematu warunkowania zachowań graczy, koncentrując się na szeregu łatwych do zastosowania i niekoniecznie jednoznacznych moralnie narzędzi. Wprowadzanie ich w życie oraz umiejętne stosowanie ich na każdym etapie rozwoju gry wymaga jednak znaczącego doświadczenia i bardzo łatwo po drodze sprawić komuś krzywdę. Chciałbym więc skończyć ten artykuł apelem do twojego rozsądku.

Gracze larpowi bardzo chętnie pozwalają sobą manipulować, sterować i się warunkować w celu osiągnięcia coraz to intensywniejszych i prawdziwszych doznań i jakiekolwiek działanie dokonane za obustronną zgodą powinno być dozwolone. Istnieje jednak jeden kluczowy warunek – gracze muszą być w stanie dokonać decyzji, czy chcą wziąć udział w grze, która może ich skrzywdzić. Twoim obowiązkiem, jako twórcy jest jasno skomunikować, co graczy czeka i dać im możliwość opuszczenia gry w każdej chwili. Nie oznacza to oczywiście, że musisz wyjaśnić każde jedno użyte narzędzie (w końcu celem tego artykułu było wskazanie narzędzi działających bez wiedzy graczy), ale uczciwym i rozsądnym jest powiedzieć graczom:

To jest poważna gra dla dorosłych ludzi. Może cię zmienić, może cię zaszokować i może sprawić, że wyjdziesz z niej, jako inny człowiek. Może ci pokazać nowe horyzonty i zburzyć stare mosty. Czy chcesz pójść z nami tą drogą, czy pozostać w bezpiecznym, „prawdziwym" świecie?

Tak. To zdanie także jest narzędziem manipulacji.

Przypisy autora

[1] Dembinski D., „Wprowadzenie do zarządzanie wolną wolą graczy". [w:] Słowikowski M., Trojanowska D.K. (red.), *Larp. Myślą, Słowem i Uczynkiem*, Gdynia 2014.
[2] Racjonalizacja, http://pl.wikipedia.org/wiki/Racjonalizacja, data dostępu 20.12.2014.
[3] Bujniewski R., Dembinski D., Domagalski D., Gryszka A., Tumińska P., *All My Loving*, 2012.
[4] Fatland E., „The elements of larp design", http://larpwright.efatland.com/?p=524, data dostępu 29.11.2014.
[5] Bartczak K., *Kuszenie/Zbawienie*, 2011.
[6] Alibi to play, http://nordiclarp.org/wiki/Alibi, data dostępu 29.11.2014.
[7] Bartczak K., Łoboda B., Szymczak P., Wanicki M., *Fight Night*, 2014.
[8] Maslov A., „A theory of human motivation", dostępne pod: http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm, data dostępu 16.12.2014.
[9] Argos, *Geas: Pielgrzymka*, 2014.
[10] Milgram S., „Behavioral study of obedience" [w:] *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 1963, s. 67, 371-378.
[11] Dembinski D., „Podstawy tworzenia mechaniki larp-owej", [w:] Woźniczko G. (red.), *Larp Inside/Outside*, 2014.
[12] Dembinski D., *La Boheme*, 2014.
[13] Nilsen E., Lindahl T.L., Liquor on the Table, http://nordiclarp.org/wiki/The_Liquor_on_the_Table.
[14] Nilsen E., Lindahl T.L. *Screwing the crew*, 2010, http://nordiclarp.org/wiki/Screwing_the_Crew.
[15] Heurystyki wydawania sądów; http://pl.wikipedia.org/wiki/Heurystyki_wydawania_s%C4%85d%C3%B3w; data dostępu 16.12.2014.
[16] Tukaj A., Wicher M., *Wszystko dla N.*, 2014.
[17] Bleed, http://nordiclarp.org/wiki/Bleed, data dostępu 29.11.2014.
[18] Cognitive closure, http://en.wikipedia.org/wiki/Closure_(psychology), data dostępu 16.12.2014.
[19] Grimuar, *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*, 2013.
[20] Dysonans poznawczy, http://pl.wikipedia.org/wiki/Dysonans_poznawczy, data dostępu 16.12.2014.
[21] Entalpia, http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/;3898097, data dostępu 1.09.2013.

ANDRZEJ PIERZCHAŁA, ŁUCJA ZBIENIEWSKA

CYKLICZNY LARP **HISTORYCZNY**

JAK TO UGRYŹĆ?

Larpy historyczne, mimo że istnieją od zarania (larpowych) dziejów, nadal cieszą się dużą popularnością. Nieraz zastanawialiśmy się, dlaczego tak jest. Czy larpowcy tak bardzo cenią historię? A może wprawia ich w ekscytację sama myśl o wcieleniu się w postać, która kiedyś naprawdę istniała? Niestety nie prowadziliśmy jeszcze badań na ten temat wśród naszych graczy, ale popularność larpów historycznych wydaje się nam być wypadkową atrakcyjnego dla graczy klimatu, możliwości „ulepszenia" historii, czy w końcu (*last but not least*) dosłownego przeobrażenia się w króla, hurysę, hrabinę czy sarmatę.

Larp cykliczny *Rzeczypospolita Sanocka*

Taką możliwość daje również larp cykliczny w klimatach sarmackich *Rzeczypospolita Sanocka*, osadzony w realiach polskich dworków szlacheckich na sanocczyźnie w latach 1630-1632. Podówczas okolica ta nie była bynajmniej podupadłą prowincją, lecz rozwijającą się prężnie okolicą, bogatą w dobre ziemie, lasy pełne zwierza oraz duże możliwości hodowlane dla okolicznych gospodarstw. Bliskość granicy czyniła te tereny nieco niebezpiecznymi z racji napadów i najazdów na przygraniczne dwory i wsie, jednocześnie jednak polscy warchołowie bez obaw ruszali na podobne podboje na tereny sąsiadów.

Trzonem larpa jest historia trzech zaprzyjaźnionych rodów szlacheckich: Gniewoszy, Bilińskich i Wiktorów oraz ich sąsiadów, wrogów i przyjaciół, a także postaci historycznych, które pojawiają się w poszczególnych odsłonach larpa. Kolejne edycje związane są z konkretnymi wydarzeniami: pierwsza z nich dotyczyła wyboru deputanta do sejmiku, druga koncentrowała się wokół wizyty podskarbiego wielkiego koronnego Hermolausa Ligęzy oraz wyboru jednego z kandydatów na posła na sejm. Trzecia dotyczyć będzie powrotu tegoż posła z sejmu z Warszawy oraz innych wydarzeń historycznych, których zdradzić na razie nie możemy, gdyż nie chcemy psuć niespodzianki graczom. W opracowaniu są już kolejne odsłony gry.

W pierwszej edycji larpa *Rzeczypospolita Sanocka*: *Wiosna 1630*, odbywającego się w prywatnym domu w Warszawie, wzięło udział 28 osób. Większość odgrywała postaci szlacheckie (24 osoby), różnorakiego pochodzenia i z różnych obszarów Rzeczypospolitej: Korony, Litwy, Inflant, Księstwa Siewierskiego, Rusi, Mazur, Prus i innych regionów (w tym cudoziemcy – jedna Włoszka i jeden Szkot). Bohaterowie larpa, tak jak i szlachta polska tego okresu, należeli do różnych grup wyznaniowych – przeważali katolicy, ale pojawili się także wyznawcy prawosławia, grekokatolicy, kalwini. Pośród zgromadzonych znalazł się również miejscowy opat oraz jezuita.

Druga odsłona, *Rzeczypospolita Sanocka: Baszta się sypie*, zgromadziła 26 osób podobnego autoramentu, tym razem goszcząc postać historyczną, czyli Hermolausa Ligęzę, podskarbiego wielkiego koronnego. Wśród gości znaleźli się również katolicki ksiądz oraz przeorysza klasztoru żeńskiego.

Jak znaleźć odpowiedni kontekst larpa historycznego?

Gdy rozpoczynamy pracę nad larpem historycznym, zwykle na początku zadajemy sobie pytanie: jak znaleźć odpowiedni kontekst takiej gry? Tę kwestię można ująć krótko: szukać, szukać, szukać – lecz wymaga to chyba trochę szerszego objaśnienia. Istnieją dwa główne podejścia. Możemy zachować historyczne ramy: jedność miejsca, czasu, rzeczy i wkleić w te realia własne miasto, własny obóz, własne postaci i różne zdarzenia niehistoryczne. Za przykład posłużyć może choćby larp kolonialny, w którym, pozostawiając historyczne ramy epoki, „domyślamy" własną, niewielką kolonię, która mogłaby, realnie rzecz biorąc, istnieć. To ona staje się punktem wyjściowym do dalszej pracy. Jest to rozwiązanie dobre, ponieważ pozwala uniknąć wielu problemów – konieczności badania historii realnej wyspy, poszukiwania informacji wykraczających ponad szeroko rozumianą makrohistorię.

Rzeczpospolita Sanocka stawia na drugą z możliwych realizacji larpa historycznego, która polega na dość dokładnym poszukiwaniu szczegółów i faktów, dotyczących danego roku i miejsca, nazwisk, herbów i drobnych faktów, które spoić można konieczną fikcją i utworzyć z nich fabułę o większym nasyceniu historią drobiazgową, historią szczegółu.

Inne przeciwności, które możemy napotkać, zależą od tematu gry. Historia powszechna i powiązane z nią larpy wymagają zwykle albo zastosowania pierwszej metody, albo dobrej znajomości języka – co najmniej angielskiego – a także odpowiednich archiwów i zasobów. W przypadku historii Polski sytuacja jest jednocześnie lepsza i gorsza. Język nie jest żadnym problemem, a i rozeznanie większe, ale znaczna cześć źródeł polskich uległa zniszczeniu, a archiwa polskie o ułatwianiu w postaci dostępu zdalnego zapewne nie słyszały. Każdy z tych problemów można jednak przezwyciężyć, odpowiednio dobierając metodę poszukiwania informacji i przede wszystkim wiedząc gdzie szukać.

Podpowiedź: coraz częściej spotykana digitalizacja ułatwia niezmiernie pracę nad poszukiwaniem danych historycznych. Szukając wiarygodnych informacji, najlepiej zacząć od bibliotek cyfrowych, zaś w przypadku archiwów zagranicznych – od brytyjskiego archiwum narodowego[1], w którym, niezależnie od tematu wyszukiwania, znajdziemy więcej informacji niż w jego kontynentalnych odpowiednikach. Warte polecenia są także portale historyczne, na wysoką ocenę zasługują zwłaszcza te dotyczące historii Wielkiej Brytanii[2].

Setting historyczny

Jaki aspekt historii można poruszyć w larpie historycznym? Teoretycznie każdy. Dowolne wydarzenie, epokę czy środowisko. Niestety, nie każdy temat jest równie prosty, przynajmniej w sferze wykonalności. Swego czasu miała miejsce dyskusja: czy da się zrobić larpa w jednej z mniej znanych epok, na przykład niewielkiego chambera dziejącego się w obozie wojsk brytyjskich pod Kabulem w czasie pierwszej wojny brytyjsko-afgańskiej? Epoka ciekawa, możliwości liczne, ale jesteśmy pewni, że gdyby przedstawiono ten pomysł graczom, niewielu z nich orientowałoby się w temacie. Z punktu widzenia rozsądnego Mistrza Gry, powinno być to zdarzenie, moment czy aspekt historii powszechnie i choć pobieżnie kojarzony przez potencjalnych graczy albo tematyka, w którą będą mogli wczuć się bez większych problemów. Warto więc poszukać takich „dogodnych" tematów. Polska sarmacka, europejskie średniowiecze – taka tematyka ma szanse wzbudzić zainteresowanie i przyciągnąć uwagę: wszak takie korzenie ma wiele settingów fantasy. Niemal każdy miał z nimi styczność na dużym ekranie czy natknął się na nie w literaturze.

Jednak i to nie jest takie proste. Czy można umieścić larpa w środowisku magnackim? Na sejmie w Warszawie? Na dworze królewskim? Pewnie, że można. Dostarczy to jednak pewnej dawki trudnych do rozwiązania problemów. Ciężko wyważyć objętość zwykłego, szkolnego podręcznika tak, by nie był za długi, a jednak zawierał dość informacji. Można oczywiście przekazać dużo dodatkowych informacji w kartach czy zajawkach[3]. Niestety, wciąż może to być za mało, by gracz bez trudności odegrał rolę senatora czy nadwornego podskarbiego, zmuszonego zmagać się z prawdziwymi zdarzeniami z historii Rzeczypospolitej. Zwłaszcza, jeśli nie posiada odpowiedniej wiedzy o kontekście zdarzeń i nie ma pewności co do zakresu kompetencji swojej postaci, jaką jest ów przykładowy podskarbi koronny. Oczywiście możemy to tak zostawić, gracze zaimprowizują i jakoś dadzą sobie radę, lecz czy to wciąż będzie larp historyczny? W jakimś stopniu tak, ale czy w wystarczającym? Chyba nie.

Tak więc istotne jest, aby wybrać takie czasy i miejsca, które są znane graczom, a zakres takiego uniwersum pozwala wprowadzić ich w świat, niczym w nowy setting fantasy – powoli i od podstaw.

Bohaterowie historyczni, bohaterowie prawdziwi

Nie jest łatwo stworzyć dobrą postać do larpa cyklicznego, zaś stworzenie takiej postaci do larpa historycznego to dodatkowe wyzwanie. Liczy się nie tylko jej charakter czy cechy szczególne, ale także historia, motywacje, cele czy oczekiwania. Co ważne, przy budowaniu postaci będącej częścią larpa historycznego, szczególną uwagę musimy zwrócić na adekwatność jej zamierzeń wobec ówczesnych norm, systemów wartości czy nawet mody. Dziwnym byłoby wszak, gdyby młoda szlachcianka zapragnęła nagle zostać posłem na sejm lub, nie daj Boże, poprowadzić armię przeciw Szwedom czy Tatarom. Pomysł skądinąd zacny, jednak nie byłby to już larp historyczny.

Innym istotnym elementem każdej postaci w larpie historycznym jest jej przynależność do odpowiedniej klasy, stanu bądź kasty, w zależności od czasów i lokalizacji settingu. To kluczowa składowa każdej postaci, nie tylko ze względu na przynależne danej klasie obyczaje czy przywileje, ale również stroje, sposób zachowania czy zamożność, a przede wszystkim sposób budowania relacji z innymi postaciami. Całkiem inaczej bowiem odnosił się będzie do innych koniuszy prosty chłop, inaczej ksiądz kanonik, a jeszcze inaczej szanowany szlachcic, zasłużony w bitwach ku chwale ojczyzny.

Jednak aby postać była żywa, prawdziwa, a przez to ciekawsza do odegrania, powinna nie tylko mieć swoje wady, zalety, cele, oczekiwania i pragnienia. Nie wystarczy,

by jedynie należała do określonej klasy lub grupy społecznej. Musi posiadać sieć powiązań z innymi bohaterami: u Żyda – dług, u księdza spowiednika – listę grzechów, u przyjaciela – liczne wspomnienia bitki i wypitki, u wroga – starą zadrę. Nic bowiem tak nie ożywia postaci jak jej relacje z innymi. Przy dobrze opracowanej i odpowiednio rozbudowanej siatce takich zależności między postaciami graczom łatwiej wejść w role, a także w realia danego settingu.

Finanse w larpie historycznym

Jedną z najczęstszych trudności przy larpach historycznych jest zastosowanie niekiedy mocno skomplikowanych systemów monetarnych. W przypadku larpów rozgrywających się w XIX i XX wieku, a także tych dotyczących niewielkich zamkniętych społeczności, wprowadzenie odpowiedniego systemu finansowego jest dość łatwe. Trudność ta występuje natomiast, gdy robimy larpa w epokach najpopularniejszych, począwszy od średniowiecza aż do XVII-XVIII wieku. Skomplikowane wyliczenia, zamienniki, różne systemy monetarne, to niby drobne sprawy, ale mogą znacznie utrudnić graczom zarówno odgrywanie, jak i dokonywanie transakcji handlowych.

Zacznijmy od monet – prawie wszystkie były swoimi odpowiednikami. Większość złotych monet zawierała około trzy i pół grama złota i wymieniała się na około trzydziestu drobniejszych monet. Pamiętać należy przy tym, że przez większość wieków, aż do szerokiego otwarcia kopalń Ameryki Południowej, kluczową rolę w obrocie odgrywały monety srebrne. Gdy zaś już pojawiły się złote, rozregulowało to ceny towarów, ale nie zawartość kruszcową samych monet. Z funta srebra wybijano każdorazowo (a przynajmniej tak przyjmijmy, by nie wchodzić w drobiazgowe wyliczenia procentowe, które nawet i historykom gospodarki nie bardzo czasem wychodzą z braku danych) około dwustu czterdziestu monet – czy to pensów, czy denarów czy ich innych odpowiedników. Takowy funt (czy też marka) dzielił się również na dwadzieścia grubszych monet, których najlepszym przykładem jest szyling. Tak więc złota moneta, czy nazwiemy ją florenem, dukatem, solidem czy złotym polskim, warta będzie około trzydziestu srebrnych, na przykład szylingów, talarów, ta zaś około dwunastu do piętnastu drobniejszych monet, czyli pensów, groszy.

Przy prostych rachunkach, jeśli nie chcemy wchodzić w skomplikowane obliczenia, możemy uznać, że wszystkie monety złote, srebrne i drobniejsze są sobie równoważne. Gracze zapamiętać wówczas wiele nie muszą, a obrót handlowy jest prosty. Druga opcja – wartościowanie zawartości kruszcu w monetach oraz analiza wahań kursów monet, na przykład złotych czy srebrnych – to wariant znacznie trudniejszy. Pierwszą opcję zastosujemy, gdy chcemy graczom ułatwić rozeznanie się w realiach historycznych, drugą – gdy chcemy dać im szansę pobawić się handlem monetą i skomplikowanymi operacjami kupieckimi.

Jak zaplanować fabułę larpa historycznego?

Odpowiadając na powyższe pytanie, można stwierdzić wbrew pozorom, że opcji do wyboru jest nieskończenie wiele – granicą jest jedynie nasza fantazja. Oczywiście, pewne zdarzenia (potwory, magia, czy inne fantastyczne elementy) nie będą mogły mieć miejsca. Może się przez to wydawać, że larp historyczny jest bardziej płaski, oferuje mniej możliwości, a doświadczonego gracza trudniej w jego trakcie zaskoczyć. Nie jest to do końca prawda. Płytkie, banalne rozwiązania nie wynikają z gatunku larpa, a jedynie z rozmiaru puli pomysłów, z której korzystają autorzy gry.

Jeśli zresztą wejrzymy w źródła czy opracowania historyczne, szybko odkryć można, że zdarzały się rzeczy dużo bardziej szalone i niespodziewane, niż te, które pojawiają się w przeciętnej powiastce o magii. Nawet najbardziej nieprawdopodobne wątki podbudowane konkretnym wywodem, który uświadomi graczom, z czego owa sytuacja wynikła, zapewnią im komfort tworzenia dalszych działań na fundamencie rzeczowej analizy, niewynikającej jedynie z woli Mistrza Gry. Jak więc zaplanować fabułę larpa historycznego? Jak każdego larpa – logicznie, z sensem i tak, by gracze się nie nudzili i nie było znacznych przestojów akcji.

Przekazywanie informacji i faktów

Przy larpie historycznym jedną z kluczowych kwestii jest to, jak dozować graczom informacje i fakty historyczne. Rozwiązanie jest dość proste: należy powiązać je jak najściślej z postaciami graczy. Ilu prawosławnych było w Rzeczpospolitej i gdzie mieszkali, to graczy nadmiernie nie zaciekawi... Chyba, że jedną z postaci, bardzo aktywną i widoczną, uczynimy wyznawcą tej wiary, zaś inny gracz, na przykład poseł albo lokalny posiadacz, akurat wszystkich prawosławnych będzie chciał wytępić. Jak znaczący będzie pożar Sanoka dla panów szlachciców? Niekoniecznie, ot, zdarzenie jakich wiele. Ale jakiej mocy nabiera to wydarzenie, gdy okaże się iż posiadali tam dobra i kamienice, tamtędy wiodły szlaki handlowe i tam sprzedawali swe plony?

Dobrze napisany, treściwy podręcznik, niezbyt rozwlekły, z konkretnymi przykładami oraz ilustracjami, to ważne narzędzie twórcy cyklicznego larpa historycznego. Jednak rzetelne prowadzenie takiego larpa wiąże się jeszcze z dwiema ważkimi kwestiami. Pierwsza z nich, to regularny kontakt z graczem: rozmowa, publikowanie w stosownym czasie informacji (na dedykowanym forum, w mailach lub na fanpage'u w serwisie społecznościowym), sprawdza-

nie reakcji, wsłuchiwanie się w oczekiwania. To elementy troski o gracza i starań, by chciał podejmować decyzje, czekać na ich wynik; zapewnienie mu poczucia, że to, co robi, ma sens, przekłada się na sytuację i losy jego postaci. Druga kwestia, równie ważna i związana z poprzednią, to odpowiednie dawkowanie wiedzy. Nie powinno się zarzucać graczy ogromem informacji na ostatnią chwilę. Nie można dopuścić, by to, co mają im do zaoferowania autorzy gry, po prostu ich przytłoczyło. Wszystko to można podsumować jako prowadzenie sprawnej, aktywnej komunikacji z graczem. Dzięki niej gracz wie tyle, co powinien; co pozwala mu stać się tym, kim chce być w danym larpie.

Scenografia w larpach historycznych

Gdy mamy już odpowiedni setting, bohaterów, karty postaci, a nawet podręcznik i kilka spotkań z graczami za sobą, zostaje nam tylko jedno – wybrać dobre miejsce do gry. Oczywistym jest, że dużo łatwiej gracze wejdą w klimat Rzeczypospolitej, gdy larp odbędzie się w szlacheckim dworku na skraju lasu, nie zawsze jednak mamy takie możliwości. Dużą trudność może sprawić konieczność poprowadzenia takiego larpa w miejscu zupełnie do tego nie przystosowanym, na przykład w szkole, co często zdarza się zwłaszcza początkującym larpowcom ze względu na ograniczone fundusze. Tablica, nad nią zwykle krzyż i godło, zazwyczaj nie do końca pasują do koncepcji. Do tego ściany obwieszone gramatycznymi regułkami czy dziecięcymi bohomazami nie sprzyjają wcielaniu się w postać hardego sarmaty.

Jakie mamy zatem możliwości? Jeśli dysponujemy ograniczonym budżetem, warto zminimalizować chaos wnętrza poprzez zdjęcie wszelkich dekoracji ze ścian i mebli lub przykrycie ich dużymi płachtami jednolitego materiału w stonowanym kolorze. Na takim tle jeden lub dwa charakterystyczne elementy dekoracyjne – nawet wycięte z kartonu i pomalowane szable czy imitacja skóry dzikiego zwierza – będą prezentować się znacznie lepiej, niż pośród wielu przedmiotów, które niekoniecznie pasują nam do settingu.

Jeśli mamy większe możliwości, warto postarać się o kilka przedmiotów z danej epoki oraz miejsca, w którym dzieje się larpowa historia, na przykład mosiężne świeczniki, gęsie pióro w kałamarzu czy replika broni z tego okresu. Lepiej wówczas zdecydować się na mniejszą ilość rekwizytów, które wierniej będą oddawać klimat i nastrój danego miejsca, niż wyposażyć larpa w dużą ilość przedmiotów, które nie do końca pasują do danego settingu. Stroje graczy są wspaniałym dopełnieniem scenografii, a zgranie obu tych elementów powoduje, że gracze znacznie bardziej „wchodzą w klimat" larpa, a ich odgrywanie jest bardziej emocjonalne. Jednak kwestia ubioru, to w dużej mierze sfera należąca do graczy, zatem tym razem pozostawmy ją na uboczu.

Istotnym elementem larpów historycznych jest pożywienie, które po dziś dzień stanowi dobry pretekst do spotkania. Zatem spotkanie przedsejmikowe w dworku jednego z panów szlachciców powinno być połączone z godnym przywitaniem gości jadłem i napitkiem. Nie chodzi tu oczywiście o to, by Mistrzowie gry dwa dni przed larpem zabrali się za gotowanie (chociaż część graczy zapewne by to doceniła), ale o wzbogacenie i urzeczywistnienie danego czasu i miejsca przez tak przyziemne elementy, jak chleb ze smalcem, dzban z kwasem chlebowym, kiszone ogórki czy sękacz. Oczywiście specyfika typowa dla larpów sarmackich czy dworskich niekoniecznie musi się sprawdzać w innych miejscach, a niektórym graczom, czy Mistrzom Gry, może nawet przeszkadzać.

Czy warto?

Larp historyczny, mimo, iż cieszy się pewnym powodzeniem, nie należy do najpopularniejszych gatunków. Zapewne dzieje się tak dlatego, że wymaga od Mistrza Gry dużego nakładu pracy, zarówno badawczej przy poszukiwaniu odpowiednich źródeł, faktów i danych, jak i koncepcyjnej. Nie da się uniknąć wysiłku przy konstruowaniu fabuły opartej choćby częściowo na historycznych wydarzeniach, przy opisywaniu historycznych postaci czy przy tworzeniu postaci fikcyjnych, lecz historycznie prawdopodobnych. Trudność może sprawić także wplatanie danych faktograficznych w niehistoryczną warstwę fabularną. Natomiast przygotowanie scenografii oraz poczęstunku dla graczy, wymaga sporo czasu. Jednak z naszych doświadczeń wynika, że tworzenie cyklicznego larpa historycznego jest wyzwaniem, z którym warto się zmierzyć.

Przypisy autorów

[1] http://www.nationalarchives.gov.uk

[2] Na przykład http://www.naval-history.net/ http://www.britishempire.co.uk/ http://www.historycy.org

[3] zajawka fabularna - tekst fabularny, dotyczący wydarzeń i postaci, publikowany przed grą lub przesyłany do graczy, mający wprowadzić ich głębiej w klimat lub przekazać dodatkowe informacje. W larpach kontynuacyjnych: również fabularne przedstawienie efektów podsumowań i deklaracji polarpowych.

KAMIL BARTCZAK

DAJEMY WAM **PRZEMOC**

Od zrywania pasków z folii samoprzylepnej do pełnokontaktowej walki na oczach gawiedzi. Ten artykuł to *case study* projektów *Fight Club*[1] oraz *Fight Night*[2], opisuje ich koncepcje, przebieg, wyciągnięte wnioski. Na powstanie tych eventów i przyjęcie ich dość radykalnej koncepcji złożyły się obserwacje i doświadczenia z larpów dalece wcześniejszych. W celu nakreślenia pełnego obrazu projektu, w tym artykule opisano również rodowód przeprowadzonych gier.

Larpy są o przemocy

Nie wszystkie, ale zdecydowana większość larpów zawiera przemoc, często jako dominujący element scenariusza. Realizowana za pomocą bezpiecznych mieczy, replik broni palnej czy umownej mechaniki nadnaturalnych zdolności, fizyczna przemoc napędza scenariusze larpów od momentu ich powstania. Jej obecność jest tak oczywista, że przestaliśmy w ogóle zwracać uwagę na fakt, że przeciętny przyjazny młodzieży larp terenowy przedstawia poziom brutalności daleko poza granicami, jakie poprawnie funkcjonujący w społeczeństwie homo sapiens byłby w stanie zaakceptować w rzeczywistości. Zabijanie wrogów zaostrzonym kawałkiem metalu podczas larpów nie budzi refleksji też z powodu powszechności analogicznych motywów w filmach, książkach i grach komputerowych.

Oczywiście to, co pozwala graczom na larpach odgrywać fizyczne zmagania, to umowność. Przemoc ma miejsce w diegezie larpa, ale nie w świecie rzeczywistym – tu realizowana jest za pomocą uzgodnionej i zaakceptowanej mechaniki. Dzięki zbiorowi zasad postać gracza wysysa krew z przeciwnika, sam gracz wykonuje jakąś umowną czynność, wymaganą przez zasady gry. Istnienie umowności, grubą kreską odcinającej to, co prawdziwe, od tego, co przedstawiane, jest oczywiste. Nasuwają się jednak dużo mniej oczywiste pytania. Dlaczego akurat fizyczna konfrontacja jest tak powszechnym elementem? Dlaczego, pomimo tego że wymaga budowy i tłumaczenia często złożonych mechanik, towarzyszy nam od pierwszych Orkonów do ostatnich Larpów Najwyższych Lotów? Dlaczego zrobienie bezpiecznego miecza z otuliny dla tak wielu graczy było pierwszą formą materialnego zaangażowania się w larping? Na koniec – dlaczego tendencja do zmniejszania grubości kreski między mechaniką walki a samą walką przez cały ten czas dała się obserwować?

Lubimy to

Przemoc budzi emocje. Powoduje utożsamienie się ze stroną konfliktu. Pozwala poczuć rywalizację i strach przed przegraną. Zadowolenie wynagradza zwycięstwo. Jest prostym, żeby nie powiedzieć prymitywnym, i jednocześnie potężnym narzędziem do zaangażowania uczestnika i dostarczenia mu pozytywnych emocji. Z punktu widzenia uczestnika przemoc pozwala przeżyć przygodę, którą do tej pory sobie wyobrażał, tym razem bardziej realistycznie i wspólnie z innymi graczami. Z punktu widzenia projektanta gry – stwarza odczuwalną integrację gracza z odgrywaną postacią. Postać strzela z prawdziwego karabinu, gracz używa zabawki NERF, ale jedno i drugie chcą zwyciężyć, obronić kogoś, kogoś pokonać, coś zdobyć.

Emocje – te dobre i te złe

Odtwarzając spostrzeżenia i obserwacje, które doprowadziły do powstania *Fight Clubu*, cofamy się do lat 90. – czasów przed nastaniem epoki bezpiecznych mieczy z pcv i otuliny. Walki na Fantazjadach, Orkonach i Flambergach toczone były jeszcze za pomocą pasków samoprzylepnej folii, które uczestnicy próbowali zerwać sobie z klatek piersiowych. Walczono tak na grach głównych konwentów, jak i mini-grach dedykowanych wyłącznie walce (jak flambergowa *Bitwa o Zamek*[3]).

Oczekiwania, jak i natężenie emocji przed takimi eventami były wysokie. Wreszcie można było naprawdę

odegrać swoją postać – mężnego wojownika, skonfrontować się z innymi, zwyciężyć. Po uczestnictwie larpie pojawiło się jednak spostrzeżenie, które okazało się być regułą. Niemal każdej takiej grze towarzyszyły mocne emocje negatywne, zjawiska takie jak:

- kłótnie o interpretacje mechaniki,
- spory o uznanie trafień („zerwałeś mi pasek po zatrzymaniu gry"),
- przekraczanie ustalonego poziomu kontaktu,
- agresja.

Tam, gdzie gracze przyszli przeżywać emocje i razem się bawić, niemal zawsze ktoś się kłócił, ktoś czuł się ofiarą przekroczenia zasad, czyjaś radość ze zwycięstwa była zaburzana. Te spostrzeżenia okazały się być początkiem długiej drogi, która doprowadziła w końcu do *Fight Night*. Prześledźmy, jak droga ta wyglądała.

2009 *Metal Warriors*

Poszukiwanie gry bitewnej, dającej uczestnikom jak najwięcej pozytywnych emocji, skutkowały stworzeniem konwentowej gry o przemocy, która pod paroma względami różniła się od innych tego typu wydarzeń. *Metal Warriors*[4], event towarzyszący Fantazjadzie, był (a w zasadzie jest, gdyż kolejne edycje realizowane są do dnia dzisiejszego) serią starć z użyciem bezpiecznej broni, realizowanych przez kilkudziesięcioosobową grupę graczy. Cechy szczególne dotyczyły tutaj oprawy i komunikacji towarzyszącej grze:

1. **Humor** – gra była pastiszem heavymetalowej stylistyki: najbardziej patetyczne utwory, groteskowe stylizacje uczestników, płomienne przemowy przed starciami. Szczególnie zapadającym w pamięć elementem były nietypowe bezpieczne bronie, wykonane w technologii „pcv plus otulina". Bezpieczna piła łańcuchowa, znak drogowy, deska klozetowa to tylko kilka przykładów.
2. **Brak nacisku na zwycięstwo** – w odróżnieniu od innych gier bitewnych, w *Metal Warriors* całkowicie zdjęty został nacisk z odnoszenia zwycięstwa. W związanej z grą komunikacji gloryfikowana była odwaga, widowiskowa walka, ponoszenie śmierci i wstawanie do walki raz jeszcze. Gra składała się z kilkunastu starć między dwiema drużynami. Jakkolwiek zwycięską drużynę dało się określić (ta, której nie wszyscy wojownicy byli martwi na końcu starcia), to punkty nie były liczone, wynik nie był ogłaszany. Potępiana była gra zachowawcza, ostrożna, policzona na odniesienie zwycięstwa kosztem widowiskowości. W żadnym razie nie była to gra „*play to lose*", ale przegrana w niej nie była dla gracza bolesna.
3. **Zastąpienie skodyfikowanych zasad wzajemnym zaufaniem** – sposobu przeprowadzania starć nie dało się sędziować. Zamiast tego wprowadziliśmy możliwie najprostszą zasadę – „otrzymanie trafienia oznacza śmierć". Liczba oszustw była zdumiewająco niewielka. Co ważniejsze, nie dochodziło do sporów. Zamiast werdyktu sędziego występowało społeczne potępienie naginającego zasady gracza, połączone niekiedy z opatrzeniem go hańbiącym przydomkiem „plecojebcy". Presja opinii innych wojowników okazała się skuteczniejszym i wprowadzającym mniej negatywnych emocji narzędziem do utrzymania gry w ramach zasad. Istotna rola zaufania miała zapewne wpływ na bardzo mocny aspekt integracyjny imprezy, objawiający się m. in. spontanicznym grupowym tańcem pogo po jej zakończeniu.
4. **Wysoki poziom wizualnej brutalności** – gracze byli zachęcani nie tylko do zdobywania trafień bezpieczną bronią, ale też do przekonującego odgrywania „wykańczania" przeciwników. Atrakcyjne dla widzów drastyczne sceny wymagały improwizowanej współpracy obu uczestników i bezpiecznego ich odegrania. Pozorowane wielokrotne uderzanie głową pokonanego wroga o ziemię, rozcinanie trzewi czy wyrywanie tchawicy – dawało wiele satysfakcji obu zaangażowanym stronom. W połączeniu z nocną grą w świetle reflektorów i ciężką muzyką skutkowało to bardzo intensywnymi przeżyciami.
5. **Obecność widowni** – formuła gry, mimo że *de facto* nie związana z kontaktem większym niż w trakcie klasycznego larpa fantasy, dzięki swojej otoczce sprawiła, że tylko część uczestników Fantazjady decydowała się na udział – pozostali oglądali ją jako widownia. Poczucie uczestnictwa w aktywności wymagającej ponadprzeciętnej odwagi i aplauz widowni podnosiły ekscytację uczestników.

Metal Warriors okazało się być spektakularną, atrakcyjną i bezpieczną grą. Z punktu widzenia tematu tego artykułu, Wojownicy Metalu dali odpowiedź na ważne pytanie: „Czy jeżeli dać graczom otulinowe pałki, puścić heavy metal i kazać walczyć w ciemności, to czy zrobią sobie krzywdę?". Odpowiedź brzmiała: „nie".

2012-2013 Larpowe sparingi

Na te lata przypada wzrost popularności zasady DKWDDK i zastępowania mechanik walki odgrywaniem. „Uderzono cię lateksowym mieczem – zachowuj się jakbyś został uderzony mieczem prawdziwym". Niejako przy okazji na kilku larpach pojawiły się moduły pokazowych improwizowanych walk wręcz (larp wiedźmiński w Byczynie[5], larpy New Age[6]). Realizowane były w ograniczonym kontakcie, w którym gracze starali się nie sprawiać sobie bólu, markowali ciosy. Obserwacja i uczestnictwo doprowadziły do następujących wniosków i obserwacji:

- przekazanie uczestnikom odpowiedzialności za bezpieczeństwo podczas odgrywania walki nie powoduje zwiększenia kontuzji,

- eliminacja szczegółowych zasad obniża stres i liczbę kłótni o uznanie wyniku,
- konieczność ustalenia wyniku i nastawienie na zwycięstwo w tak realizowanej grze zmniejsza jej atrakcyjność. Zarówno dla uczestników, których dotyka powrót sytuacji spornych, jak i widowni, która obserwuje bardziej zachowawczą i mniej atrakcyjną wizualnie walkę,
- realizowane bez nastawienia na zwycięstwo pojedynki stanowiły niezwykle atrakcyjny element wszystkich larpów, na których się pojawiły. Znany z *Metal Warriors* efekt budowy atrakcyjności przez pozorowaną brutalność również tu występował.

2013-2014 *Fight Club*

Wcześniejsze obserwacje doprowadziły mnie do ugruntowania konkluzji:

- poziom bezpieczeństwa w trakcie larpowej walki zależy od uczestników, niezależnie od intencji organizatora
- restrykcyjne zasady mające na celu poprawę bezpieczeństwa (ograniczenie strefy trafień, wykorzystanie sprzętu ochronnego, ograniczenie poziomu kontaktu) są nieskuteczne. Mają negatywny wpływ na bezpieczeństwo uczestników – zapewniana przez nie iluzja bezpieczeństwa skłania do zwiększania siły uderzeń. Negatywnie odciskają się na atrakcyjności gry. Pomijając kwestię ograniczenia spektakularności, skutkują sporami, stresem i niekiedy agresją. Największa liczba takich efektów obserwowana była przeze mnie w larpach wykorzystujących mechanikę zrywania pasków, nieco mniejsza przy, zdawałoby się, bardziej kontaktowych, bezpiecznych mieczach, najmniejsza – w improwizowanych pojedynkach wręcz.
- przeniesienie nacisku na zaufanie pomiędzy graczami dodatkowo integruje ich i zwiększa atrakcyjność wydarzenia.

Idąc tą drogą, zdecydowałem się na okołolarpowy eksperyment, jakim był projekt *Fight Club* realizowany na konwencie Hardkon w latach 2013 i 2014. Składał się on z cyklu sesji realizowanych wg bardzo prostego „scenariusza". Pojedyncza sesja była serią pojedynków wręcz pomiędzy uczestnikami, kończyła się, gdy nie było chętnych do kolejnej walki. Fight Clubem rządziły następujące założenia:

1. **Brak zasad toczonych walk**. Nie było żadnej twardej zasady mówiącej co wolno robić, a czego nie. Event rządził się ośmioma zasadami organizacyjnymi zaczerpniętymi z literackiego pierwowzoru:

    - Nie będziesz rozmawiać o Klubie.
    - Nie będziesz rozmawiać o Klubie!
    - Jeżeli zawodnik pada, robi się wiotki, albo odklepuje – walka jest skończona.
    - Tylko dwóch zawodników w jednej walce.
    - Tylko jedna walka na raz.
    - Bez butów, bez koszul.
    - Walka trwa tak długo, jak musi.
    - Jeżeli to twoja pierwsza noc w Klubie, musisz walczyć.

Samo starcie jednak nie podlegało regulacjom.

2. **Odwołanie się do rozsądku i zaufania graczy.** Zamiast wytyczania zasad, w komunikacji związanej z grą skupiono się na aspekcie wzajemnego zaufania. Każdy uczestnik był uświadomiony, że jego bezpieczeństwo zależy wyłącznie od niego i jego partnera. Szybko okazało się, że działa tu niepisana zasada: nie rób przeciwnikowi niczego, czego nie jesteś skłonny sam przyjąć. Poziom dopuszczalnego kontaktu szybko ustalił się na poziomie, który z jednej strony był względnie bezpieczny, z drugiej – uderzenia, duszenia i dźwignie naprawdę bolały. Celowo nie zastosowano wyposażenia ochronnego.
3. **Samoorganizacja.** Gracze mogli sami porozumieć się, ustalić własne ograniczenia. Mimo braku zasad powstała np. dżentelmeńska umowa o powstrzymaniu się od uderzania w część twarzową czaszki.
4. **Brak nacisku na zwycięstwo.** W Fight Clubie chodziło o walkę, nie o zwycięstwo. Jakkolwiek zawsze lepsze wrażenia przynosi wygrana, przegrane nie były w odczuciu graczy bolesne (w emocjonalnym znaczeniu, z fizycznym bólem się wiązały – tak samo jak zwycięstwa).
5. **Brak osób postronnych.** Zasada „jeśli to twoja pierwsza noc w Klubie – musisz walczyć" sprawiła, że na żadnej sesji nie było widowni, która sama nie brała kiedyś udziału w klubowej walce. Ochroniono w ten sposób uczestników przed presją osób postronnych.
6. **Aura tajemniczości.** Event nie był szeroko promowany, ani jawnie zawarty w programie Hardkonu, wiadomość o nim była rozprowadzana pocztą pantoflową, popularność rosła z czasem. W ten sposób stworzono wrażenie uczestnictwa w wydarzeniu wyłącznie dla wtajemniczonych.

Przeprowadzono łącznie dziewięć sesji Klubu (pięć w 2013 roku i cztery w 2014 roku), w trakcie których miało miejsce około czterdziestu pojedynków. Najważniejszą poczynioną obserwacją była w zasadzie całkowita, na ile dało się to zaobserwować, eliminacja negatywnych emocji i sporów. Udział w Klubie powodował fizyczny ból, jednak pomimo aktywnie realizowanej przemocy, nie miała miejsca psychiczna agresja pomiędzy uczestnikami. Przeciwnie, event miał wielki potencjał integracyjny, powodował ekscytację, powstanie więzi między uczestnikami i chęć wymiany wrażeń. Siniaki i stłuczenia zostały przyjęte jako akceptowalny koszt.



Najważniejsza konkluzja: **zastąpienie zasad zaufaniem pomiędzy graczami skutkuje zwiększeniem zarówno bezpieczeństwa, jak i pozytywnych wrażeń wynoszonych z walki.**

2014 *Fight Night*



Realizowany wcześniej *Fight Club* nie był larpem, stanowił eksperymentalną formę warsztatową, która miała dać odpowiedź na pytanie, czy zawarcie w larpach pełnokontaktowej przemocy jest możliwe i czy wpłynie pozytywnie na wrażenia graczy. Po pozytywnych wynikach tego eksperymentu przyszedł czas na *stress test* – dodanie elementów powszechnie występujących w larpach, przed którymi do tej pory uczestnicy byli chronieni: pochodzącej z gry motywacji do zwycięstwa, obecności i presji widowni. Takim larpowym eksperymentem był realizowany na Hardkonie *Fight Night*.

Larp miał formę gali walk MMA, w której uczestnicy dzielili się na widownię i zawodników. Widzowie uczestniczyli w wydarzeniu, dopingując zawodników i obstawiając zakłady. Wstęp na larpa był dla widza związany z wydatkiem prawdziwych pieniędzy, które był zobowiązany postawić w trakcie gry. Opracowany system zakładów pozwolił graczom obstawiać wyniki i wygrywać bądź przegrywać pieniądze. 10% puli zakładów z danej walki było dzielone pomiędzy uczestniczących w niej zawodników. Gracze zostali poinformowani, że zarówno zawodnicy, jak i sędziowie, są przekupni. W efekcie event zyskał nową warstwę gry – zakulisowe targi, mające pewien wpływ na wynik walk. Użycie prawdziwych pieniędzy, mimo że w niewielkich kwotach, zapewniło dodatkowe emocje zarówno widzom, jak i zawodnikom.

Kluczową rolę w wydarzeniu odgrywali jednak oczywiście zawodnicy. Warunkiem ich udziału było wcześniejsze uczestnictwo w Fight Clubie. W efekcie grupa ta znała się, darzyła sympatią i miała wcześniejsze doświadczenia w walce w swoim gronie. Wystąpił tutaj także, znany z *Metal Warriors*, efekt poczucia przynależności do wyróżnionej, cechującej się nadzwyczajną odwagą grupy – w tym wypadku spotęgowany i uzasadniony. W odprawie podkreślono tę wyjątkowość i położono nacisk na walkę *fair play* w formie dotąd znanej z „Klubu", bardziej niż kierowanie się określonymi zasadami.

Przebieg i długość walk zostały nieco zmodyfikowane w stosunku do zasad z *Fight Clubu*. Walki w *Fight Night* składały się z trzech trzyminutowych rund rozdzielanych przerwami. W razie gdyby walka nie zakończyła się przed ich upływem, trzech sędziów punktowych wyznaczało zwycięzcę w oparciu o prowadzone oceny. Wprowadzono pewne formalne zasady walki, zakazujące np. uderzania w potylicę, gryzienia etc. Należy uznać, że nie miały one faktycznego wpływu na przebieg walk, jako że żadna z wykluczonych technik i tak nigdy nie była stosowana w klubowych walkach, zabieg zastosowano jako element stylizacji na galę MMA. Na ringu obecny był sędzia, który czuwał nad przebiegiem walki i przerywał ew. klincze.

Zawodnicy wybrali sobie odpowiednie pseudonimy oraz utwory muzyczne, które towarzyszyły ich wejściu na ring. Gra została oprawiona odpowiednimi komentarzami prowadzącego galę.

Gra została powszechnie uznana za bardzo atrakcyjną, obserwowaliśmy momenty, w których doping widowni był wręcz szaleńczy. W trakcie dziewięciu walk odnotowano jedną kontuzję, która nie zostawiła trwałych śladów i której objawy dość szybko ustąpiły – uderzenie głową o bandę. Poza tym obrażenia zawodników ograniczyły się do siniaków i niegroźnych stłuczeń. Obserwowany poziom brutalności na ringu był niższy od zapamiętanego z telewizyjnych transmisji MMA, jednak nie można tego powiedzieć o przeżywanych emocjach. Jeżeli marzeniem zawodników było usłyszenie swojego imienia skandowanego przez tłum, rozstępujący się przed nimi w drodze na ring w rytm ulubionego motywu muzycznego – zostało ono w czasie *Fight Night* spełnione.

Pomimo premiowania zwycięstwa prawdziwymi pieniędzmi (obaj zawodnicy otrzymywali równe kwoty, ale zwycięzca toczył kolejną walkę, za którą był wynagradzany), nie zaobserwowano większej intensywności walk w stosunku do *Fight Clubu*. Wprowadzenie rund i widowni skutkowało jednak większą wytrwałością zawodników. Po grze powtarzał się feedback „w Klubie bym się poddał, ale tu miałem szansę doczekać do końca rundy, więc zrobiłem wszystko, by dać radę".

Podsumowanie projektu

Przedstawione do tej pory przykłady należy uznać za skrajne, jednak wyciągnięte wnioski wydają się być użyteczne również dla bardziej zachowawczych larpów. Za najważniejsze ze spostrzeżeń poczynionych podczas realizacji projektu uznać należy:

1. Bezpieczeństwo uczestników w trakcie larpowej walki w większym stopniu zależy od ich świadomości zagrożenia i wytworzonej kultury gry niż ustalonych odgórnie zasad.
2. Ograniczony ból i fizyczna przemoc nie są znaczącymi czynnikami ograniczającymi radość z larpowej walki. Czynnikami takimi są spory, agresja, niepewność przestrzegania zasad przez przeciwnika.
3. Ograniczenie formalnych zasad i zastępowanie ich naciskiem na wzajemne zaufanie graczy jest istotne dla bezpieczeństwa i atrakcyjności scen walki.
4. Rezygnacja ze środków dających (złudne) poczucie bezpieczeństwa, takich jak: restrykcyjne formalne zasady, wymogi konstrukcji bezpiecznej broni czy ochraniacze, zwiększa ostrożność i odpowiedzialność uczestników.
5. Przy zwiększaniu poziomu kontaktu istotne jest zapewnienie, by główną motywacją graczy był udział w atrakcyjnej scenie, ew. transgresywne przeżycie, nie odniesienie zwycięstwa.

Gra *Fight Night*, w opisanej tu formie, stanowi eksperyment. W mojej opinii, jej bezpieczeństwo bardzo mocno zależy od przeprowadzenia wcześniejszych warsztatów. Na pewno bardzo istotne jest zintegrowanie uczestników i pozwolenie im na wykluczenie udziału osób, z którymi walka nie daje poczucia zaufania. *Fight Club* wydaje się natomiast projektem dojrzałym, do którego realizacji, z zachowaniem opisanych założeń, zachęcam. Wkrótce dostępny będzie konspekt w wersji „print and play".

2014 *Geas: Pielgrzymka*

Przedstawione powyżej przykłady dotyczyły gier, dla których przemoc była centralnym elementem. Przeprowadziliśmy jednak również eksperyment z wprowadzeniem zasady „full touch" do larpów o tematyce znacznie szerszej, skupionych na immersji i opowieści. *Geas: Pielgrzymka*[7] oraz poprzedzający go larp *Kto Ty?*[8] osadzone były w settingu magicznego średniowiecza, ich głównym tematem było kształtowanie relacji osobistych i społecznych. W obu grach występował motyw zakładania i odgrywania społeczności plemiennej, w *Pielgrzymce* pojawiła się również frakcja rozbitków, dla których motywem przewodnim było duchowe poszukiwanie i próba zrozumienia przyczyn sytuacji, w której się znaleźli.

Najogólniej rzecz ujmując: dla obu larpów przemoc była motywem trzeciorzędnym. W tych projektach zależało nam jednak na zapewnieniu możliwie pełnej dosłowności w kreowaniu świata. Wprowadzenie zasady „full touch" miało na celu zabranie graczom możliwości wprowadzenia interakcji „na niby" z drugą osobą, chcieliśmy, aby postaci graczy miały takie same ograniczenia moralne jak prowadzący je gracze. W obu larpach przemoc pojawiła się incydentalnie, za każdym razem inicjowana w jakiś sposób przez organizatorów – poprzez odgrywane w larpie postaci lub poprzez użycie techniki „fate play" – zadanie epizodu przemocy do odegrania graczowi w przedlarpowej odprawie. Jej widowiskowość i intensywność była bardzo ograniczona, bardzo szybko pozostali gracze występowali w roli rozjemców.

Zasada „full touch" nie pozostała jednak bez wpływu na grę. Obecność przemocy w grze była ograniczona, jednak ciągle obecna była jej potencjalność. Możliwość, że sprzeczka przerodzi się w bójkę, skutkowała ostrożniejszą, bardziej realistyczną grą postaci. Szczególnie dobrze obserwowalne było to w *Kto Ty?*, gdzie to rozwiązanie było dla graczy nowością. Mieliśmy tu okazję zobaczyć jak gracze wykazują się dużą mądrością w kształtowaniu relacji pomiędzy sobą. Rzadko zdarza się, by uczestnicy larpa przykładali tak dużą wagę do grzeczności, jak miało to miejsce w *Kto Ty?*. Miało to pozytywny wpływ na jakość całego larpa. Świadome kształtowanie własnej postawy, z uwzględnieniem tego, jaki ma ona wpływ na grupę, przyczyniło się do stworzenia poczucia głębokiej więzi, zapamiętanej przez uczestników. Ten sam element występował w *Pielgrzymce*, był on jednak mniej obecny. Najprawdopodobniej gracze czuli się bezpieczniej, zaznajomieni z efektami *Kto Ty?*, po którym wizja larpa, który przeradza się w bijatykę skłóconych graczy, okazała się czymś w rodzaju potwora spod łóżka, nieprawdziwego zagrożenia.

W kontekście tematu tego artykułu, wniosek z ostatniego *Geas* jest następujący: wprowadzenie zasady „full touch" do niezogniskowanego na przemoc larpa najpewniej nie skłoni uczestników do jej realizacji, wprowadzi jednak jej potencjalność, wiszącą w powietrzu groźbę, wpływającą na zachowanie graczy. Zwiększy także realizm zachowania postaci. Nie jest to na pewno pożądane w larpach przygodowych, gdzie zależy nam na spektakularności – te pozostaną domeną formuły „no pain". Jeżeli jednak chcemy dostarczyć jak najpełniejszej iluzji przedstawionego świata, warto rozważyć „full touch" jako jedną z metod.

Przypisy autora

[1] Bartczak K., *Fight Club*, 2013, 2014
[2] Bartczak K., Łoboda B., Szymczak P., Wanicki M., *Fight Night*, 2014
[3] Kucharski P., *Bitwa o Zamek*, 2006
[4] Bartczak K., *Metal Warriors*, 2009
[5] Bartosik M., Dembinski D., Sokólska A., Suwara M., Tukaj A., *Wiedźmin*, 2012
[6] Liveform, *New Age: Krwawi Rekruci*, 2012 oraz Liveform, *New Age: Honor of the North*, 2013
[7] Argos, *Geas: Pielgrzymka*, 2014
[8] Argos, *Kto Ty?*, 2014

SZYMON BORUTA, KAMIL RAUCH

LARPY STRASZĄCE

Krauch: Boruto, porozmawiajmy o grach straszących, larpach w konwencji horroru. Masz jakieś ulubione realia, w których lubisz umieszczać takie fabuły? Może zaczerpnięte z RPG typu *Zew Cthulhu*, z popularnych filmów, literatury? Współczesność, epoki dawne, światy zupełnie wyimaginowane?

Boruta: *Zew Cthulhu* jest pięknym settingiem, uwielbiam go. Trafiłeś w dziesiątkę, bo planuję zrobić larpa w tym klimacie. Najmniej pasują mi historie, w których krew leje się strumieniami, a ofiary goni zmutowany człowiek z piłą łańcuchową. Wolę niepewność, cień, kroki na schodach, niedopowiedzenia, dezorientację, czające się zło. Larpy, w których do tej pory maczałem palce oraz te, do których dopiero porządnie przysiądę, dzieją się we współczesnym świecie lub w poprzednim wieku. O wiele łatwiej o scenografię i stroje. Pomaga to również wciągnąć w zabawę osoby początkujące, natomiast znane światy pomagają w tworzeniu ciekawej historii i na pewno przyciągają wprawionych graczy. Ty na przykład rzuciłeś się na fantasy.

Krauch: Mówisz o grze *Kręgi*, zrealizowanej w październiku 2014 roku. Wybór realiów trochę-jakby-średniowiecznych, ba, wybór horroru jako konwencji podyktowało mi głównie miejsce, które jako Stowarzyszenie Fantazjada upatrzyliśmy sobie pod imprezę, w tym przypadku replika wioski pionierskiej. „Miejsce robi larpa". Preferuję dobór charakteru imprezy pod teren: dogodny logistycznie, zarządzany przez komunikatywnego gospodarza, mało nawiedzany przez dresów i stalkerów. Wiem, że niektórzy robią odwrotnie – lokalizują przedsięwzięcie tak, by zachować możliwie dużo z już uformowanego pomysłu.

Miałem też na względzie popularność fantasy wśród graczy, w związku z tym także bazę kostiumową, którą liczyłem że posiadają. Nieco na wyrost, jak się okazało. Dobranie ciuchów czy obuwia pod klimat gry i jesienną pogodę równocześnie wciąż jest dla Polaków problemem. Doceniam, ile ułatwiają realia kostiumowe bliskie współczesności.

Na mutanta z piłą łańcuchową, swoją drogą, ja się nie obrażam. Powiedzmy sobie uczciwie, zrobienie porządnego slashera z flakami na choinkach technicznie byłoby chyba trudniejsze niż horroru bardziej subtelnego (jakim były *Kręgi*). Jest to jakieś wyzwanie, wizualnie efektowny larp gore.

Boruta: Doświadczenie pokazuje mi, że miejsce, które wybieramy na larpa, jest niesamowicie ważne. Gra w dwóch różnych miejscach wyszła nam zupełnie inaczej. Nagle okazało się, że ma większy potencjał, niż myślałem, tylko dlatego, że samo otoczenie budowało odpowiednią atmosferę. Pomieszczenia czy określona przestrzeń otwarta wpływają na rozchodzenie się dźwięków, sposób padania światła, a co za tym idzie – odpowiednie cieniowanie miejsc. Pusty dom na odludziu zadziała zupełnie inaczej niż klasa szkolna na konwencie. Boimy się wejść do takich miejsc, a co dopiero przeżywać w nich straszne historie.

Zdarzyło nam się projektować larpa pod konkretne miejsce i daje to świetne efekty, ponieważ od początku wykorzystujemy przestrzeń w każdym szczególe. Co więcej, czerpiemy inspiracje z samej lokacji. Wadą tego rozwiązania jest jego mała elastyczność. Ciężko jest przerobić i dostosować larpa do innej lokacji, także ze względu na poczucie, że krzywdzimy własne dziecko, które przecież już jest takie ładne.

Krauch: Rozumiem, w czym rzecz. Jestem całkiem pewien, że reedycji *Kręgów* nie dałoby się zrealizować w innym miejscu – to byłaby już inna gra. Być może lepsza, ale inna. Jeżeli się nie mylę, pracowałeś wyłącznie w zamkniętych pomieszczeniach. Ja przeciwnie, operowałem pod gołym niebem, z małą pomocą niewielkich chatek, wskutek czego doceniłem, między innymi, klasyczny baśniowy motyw, jakim jest samotna wyprawa do ciemnego lasu. W zasadzie nic więcej już nie trzeba, atawistyczna wyobraźnia sama nastraszy delikwenta. Ledwie o to zahaczyłem, ale gracze w informacji zwrotnej sygnalizowali potencjał. Mogłoby się zdawać, że gra w otwartym

terenie nie da efektu zaszczucia, osaczenia. Ten jednak pojawił się, a jakże, z zapadnięciem ciemności. Kiedy księżyc jest w nowiu, nocny świat kurczy się do rozedrganego kręgu świateł i cieni wokół pochodni, ogniska, zza którego mieszkańcy Ciemności wzywają nas po imieniu. A kiedy ogień zostanie zdradziecko zgaszony?

Boruta: Masz rację, larpy, z którymi miałem do czynienia, odbywały się w zamkniętych pomieszczeniach, dających poczucie braku możliwości ucieczki i ciągły strach „co jest za tym rogiem". Miałem jednak okazję przeprowadzać *Seans* w hangarze. Spora przestrzeń powoduje, że nie widać tego, co jest na horyzoncie, a widnokręgiem można dowolnie manipulować. Pamiętam, jak uchylone drzwi w hangarze wywoływały w graczach strach, ponieważ za nimi krył się mrok. Miejsce i okoliczności same nakręcają uczestników. Taki teren, jaki wy mieliście, dawał zapewne więcej swobody. MG mogli kryć się przed graczami, łatwiej o logistykę w czasie larpa, a jeśli chodzi o efekty, to przykładowo: daleko w lesie można było emitować dźwięki. Z drugiej strony, na przebieg mogła wpłynąć pogoda, a cały teren gry trzeba kontrolować. Nie byłoby fajnie, gdyby ktoś uciekł poza obszar rozgrywki, biegnąc po prostu przed siebie.

Krauch: Nie byłoby. Intuicyjną granicę stanowiło w tym przypadku ogrodzenie osady, za którym kręciły się tajemnicze istoty czyhające na uczestników. Ich złowrogi charakter podkreślałem bardzo wprost jako postać, rzucając ponure ostrzeżenia, a wszelkie wyprawy poza „bezpieczne" miejsce obciążyłem kulą u nogi, jaką stanowiły warunki dzierżenia magicznego talizmanu. Rzecz sprowadzała się do tego, że ludkowie zostali zmuszeni do poruszania się w zbitej kupie i powolutku. Realia fantasy są o tyle wygodne, że w wielu punktach pozwalają odwiesić niewiarę na kołek. Jest sobie magiczny przedmiot, działa w taki oto sposób, kropka. Pogoda, nie ukrywam, akurat bardzo nam dopisała. Dzięki dostępnym budynkom imprezę zrealizowalibyśmy nawet przy oberwaniu chmury, nawet w grudniową śnieżycę. Jednak znów, byłaby to całkiem inna gra.

Co ciekawe, gracze, całkiem samodzielnie, narzucili sobie pewną dyscyplinę gry. Nikt nie zdecydował się schować w piwniczce, czy po prostu w krzakach, gdzie po nocy w żaden sposób nie udałoby się „strachom" go odnaleźć. Choć później przyznawali się do takich pomysłów, na jakimś poziomie w każdym siedziała świadomość, iż uczestniczy w czymś, z czego nie chce się wyłączyć.

Boruta: To, o czym mówisz, naświetla dwa ważne zjawiska, które dzieją się w naszych głowach, a to jak pracują umysły graczy w czasie horror-larpa, to jego największa siła. Po pierwsze, większość z nas lubi się bać. Sam świetnie bawię się, strasząc dzieciaki moich znajomych. Kiedy mają gdzie uciec i wiedzą, że w każdej chwili można przerwać, wracają po więcej i więcej wujka zombie. Na larpie to działa tak samo. Wiemy, że w każdej chwili możemy przerwać, bo przecież to nie dzieje się naprawdę, ale ostatecznie nikt tego nie robi. Kolejna sztuczka naszego poplątanego mózgu to bardzo czuły przełącznik strachu. Wystarczy trochę ciemności albo przykładowo bardzo cichy las i już zaczynamy wyobrażać sobie diabła Borutę za drzewem, lub Brodatego czyhającego za nagrobkiem. Nam, twórcom, niesamowicie ułatwia to sprawę. Możemy stworzyć atmosferę prostymi sztuczkami, a resztę zostawiamy sztywnym ze strachu graczom.

Wspomniane sztuczki to oprócz samego wyboru miejsca: scenografia, światło i dźwięk. Nie wiem jak Ty, ale ja mam zawsze wielką frajdę, kombinując, co by można postawić za kanapą.

Krauch: To pochwal się, co postawiłeś za kanapą. Myśmy, mając do dyspozycji wiochę z licznymi zakamarkami, pokusili się o wyróżnienie w grze czegoś, co na własny użytek nazwałem fazą eksploracji. Przetrząsanie opuszczonego siedliszcza, pełnego niepokojących, irracjonalnych drobiazgów. Faza ta była dla mnie rozczarowująco krótka – tuzin graczy jest lepszy niż klawisze na kipiszu. Później zaskoczyło mnie, że nie odebrali tego w ten sposób, wręcz chwalili ten fragment larpa. Przykład jak odmiennie płynie czas dla gracza i Mistrza Gry.

Szczególnie dobrze wspominam makabryczne liściki adresowane do poszczególnych postaci i wystrój karczmy, dzięki któremu była później opisywana jako „miejsce zbrodni".

Nagłośnienie mieliśmy z fajnego „piecyka" ustawionego w oknie orgówki. Głównie ścieżki muzyczne z horrorów, pogrupowane w listy, o coraz bardziej natarczywym charakterze, odpowiednim do kolejnych faz akcji. To metoda, której absolutnie nie zastosowałbym na grze typu Fantazjada, nie przez większą jej część, gdzie stawiam na budowanie spójności przedstawionego świata: żeby była muzyka, muszą być muzykanci. Tutaj celem była filmowość, więc i muzyka z puszki nie raziła.

Jeśli chodzi o światło, to bardziej zagraliśmy akurat jego brakiem: zmuszając graczy do coraz bardziej panicznych wysiłków, w celu zdobycia pochodni i podtrzymania ogniska.

Boruta: Za kanapą mam zazwyczaj niezły syf, na larpach ten sam bałagan służył jako straszydło.

Jeden z wniosków, jaki nasunął mi się kiedy myślałem nad scenografią, a potem kiedy ją zobaczyłem, brzmi: kiedy wszyscy się boją, a światło jest skąpe, proste rozwiązania działają doskonale. Folie malarskie, papier i prześcieradła to podstawowe materiały, jakich użyliśmy. I wyglądało to naprawdę dobrze. Tutaj rada wujka Szymona: drogie dzie-

ci, pamiętajcie o dokumentowaniu larpów. My mieliśmy do tego sprzęt, ale nie zrobiliśmy zdjęć przed larpem. Potem, kiedy machina ruszyła, było już za późno.

Podam parę przykładów, które może kogoś zainspirują. Jeden z pokoi miał szybę w drzwiach. Uczestnicy widzieli tylko migające światło. Kiedy udało się dostać do środka, musieli przejść przez kilka ścian z prześcieradeł, aby ujrzeć kolejną z folii malarskiej. Owa foliowa ściana ruszała się (wiatrak), a szalony stroboskop podświetlał postać stojącą za półprzezroczystą powierzchnią (manekin ze starym kołnierzem rehabilitacyjnym). W innym pokoju pod kocem leżała martwa postać, czyli ubrania wypchane ubraniami. W miejscu głowy leżał stos peruk, pod którymi zamiast głowy można było znaleźć słoik ze świńskim ogonem. Brzmi tandetnie, ale wyglądało zupełnie inaczej. Chociaż sam to przygotowywałem, to zdarzyło mi się wystraszyć na widok tej konstrukcji przy sprawdzaniu pokoi. Coś wystającego spod łóżka (nie zaglądaj tam!), ruszające się zasłony pod prysznicem, pokój cały wyłożony folią, łóżko z pasami, a obok stolik z narzędziami chirurgicznymi, pokój dziecięcy z wiszącą lalką i żywymi robakami, pomieszczenie pełne luster, kilka par nożyczek wiszących na żyłkach, łazienka pełna krwi... Zawsze można się ze mną skontaktować, to podzielę się pomysłami.

Odpowiednia muzyka brzmiała z odtwarzaczy rozstawionych po korytarzach. Przykładając ucho do drzwi pewnego pokoju, można było słyszeć zdecydowanie inne melodie. Niesamowicie zaintrygowało to uczestników. Polecam zmiany muzyki w zależności od tego co się dzieje. Można nawet uwarunkować zachowania graczy, na przykład, że określona muzyka oznacza zbliżające się niebezpieczeństwo. Uwierz mi, że będą panikowali, kiedy tylko zorientują się, że kolejny raz zmieniło się brzmienie muzyki. Dobrze dobrane utwory dopełniają atmosferę larpa i pełnią rolę pobudzaczy emocji. Wyobrażasz sobie dziwne odgłosy dochodzące z lasu? Jeszcze lepiej, kiedy ich źródło zmienia miejsce. Miodzio.

Nie należy ignorować mocy światła na larpach. To oczywiste, że w czasie larpów straszących jest go mało, ale właśnie dlatego jest tak ważne. Tam, gdzie jest światło, zazwyczaj jest bezpiecznie, co możemy bezczelnie wykorzystywać, zmniejszając krąg światła lub przemieszczając go. Walka o światło też może być świetnym motywem. Warto pobawić się w różne kolory. My mieliśmy przykładowo czerwoną poświatę, która oświetlała postać pod prysznicem. Na *Seansie* używaliśmy świeczek i jednej, w porywach do dwóch małych latarek. Świeczki są bardzo wygodne, ponieważ można je łatwo zgasić, ale już trudniej o zapalenie. Dają też ładny efekt migotania i okręgu światła. Używaliśmy ich także, aby pokazać graczom, że coś nowego pojawiło się w scenerii. Wystarczyło przestawić świeczkę, kiedy nikt nie widział i już uczestnicy wiedzieli, że coś jest nie tak. Światła można użyć również jako części mechaniki. Przykładowo, kiedy dane pomieszczenie ma zieloną poświatę, wiadomo, że wszyscy jesteśmy bezpieczni, kiedy ta zmienia się na czerwoną, trzeba mieć przy sobie talizman. Technika ta daje wiele możliwości, ponieważ nie musimy ograniczać się do materii. Można kontrolować emocje: zielony – jesteśmy mili, czerwony – jesteśmy apatyczni.

Krauch: Przypomniałeś mi o ulubionej mojej części scenografii. Użyliśmy sztucznych pajęczyn, pełno jest tego przed wiadomym świętem. Miałem ochotę pościągać plastikowe pajączki, które uznałem za kiczowate, lecz koleżanki odradziły. Ponoć nawet takie wystarczą, by typowa panna poczuła się nieswojo. Coś chyba jest na rzeczy. Bardzo mnie zaskoczyło, że w ankietach zgłoszeniowych nikt nie wskazał pająków ani węży jako swojego dominującego lęku. Czyżby mało kto miał chęć zmierzyć się na larpie ze swoim prawdziwym strachem?

A jak się zapatrujesz na metody wprowadzania graczy w fabułę jeszcze przed ich fizycznym pojawianiem się na imprezie? Ja skromną ilość informacji opublikowałem na internetowych kanałach imprezy, dalsze poszły przez dedykowane dokumenty pdf rozesłane mailowo. Jeśli szykowałeś dla graczy odprawy pisemne, kiedy je otrzymywali? Tego nie wiem, pamiętam natomiast, że na twój *Hotel* zapraszał uczestników bardzo nastrojowy, fajnie zmontowany klip promocyjny. Uwagę przykuwał zwłaszcza nagi aktor, ciachowaty niczym Brad Pitt, bujający się w seksownej symulacji choroby sierocej.

Boruta: Troszkę kosztował nas ten aktor, ale czasami warto rzucić kasą, kiedy daje ci to pewność profesjonalizmu. Nie podamy jego personaliów, ale jeśli ktoś chce wysłać kartkę walentynkową, to mogę mu przekazać. Najlepsze jest to, że w ogóle nie potrzebowaliśmy promocji tego larpa, ponieważ robiliśmy go dla znajomych. Materiał do filmiku był słaby, ale nasza znajoma montażystka uczyniła z tym cuda. Z promocją tego typu larpów nie mam wiele doświadczenia, ale warto w to zainwestować. Wyobrażasz sobie dostać papierowy list z niepokojącą wiadomością i dziwnym zdjęciem? W przypadku larpów *Seans* i *Hotel* postacie były przygotowane przez nas. Znacznie ułatwia to pracę pod względem przygotowania „atrakcji". *Hotel* miał zresztą karty w postaci ulotki promocyjnej hotelu. Takie drobnostki zawsze cieszą. Chyba, że tylko ja jestem taki próżny.

Krauch: Karta postaci, wpisana jako rekwizyt w świat gry, to świetna sprawa. Wygoda dla gracza, zwłaszcza gdy zapomni jakiegoś szczegółu. Ja nie dałbym rady użyć tego sposobu, część uczestników mogła mieć uzasadnioną chęć zagrania niepiśmiennych. Poza tym, kluczową część odprawy przekazałem nie pisemnie a w tzw. prologach, o czym dalej.

Przywykłem do budowania postaci, tudzież osnuwania wokół nich fabuły na podstawie tego, co gracz na-





deśle, w ramach, które scenarzysta nakreśla, ogłaszając nabór, rzecz jasna. Raz, że sami gracze, wydaje mi się, lubią tworzyć swoje postacie od podstaw. Dwa, trafiają się zacne pomysły, na które, będąc Krauchem a nie X, siłą rzeczy bym nie wpadł. Minusy są dość oczywiste i dobrze znane w środowisku, znaczną część postaci dostałem za pięć dwunasta. Jednak dzięki kameralnemu charakterowi imprezy (kilkanaście osób) i tak udało się przygotować grę bardzo zindywidualizowaną. Tu mam na myśli szczególnie przywołane prologi.

Coś jest na rzeczy w promocji poprzez pocztę lub kuriera, ja dotąd tylko raz dostałem listowne zaproszenie do udziału w grze, wprowadzające formą w jej klimat. Przez te parę lat myk się jakoś nie przyjął, dalej będzie przykuwać uwagę.

Boruta: Całkowicie przyjmuję wymienione zalety wspólnego pisania postaci. My tworzyliśmy w trochę innych warunkach. Larpy były przygotowywane dla zupełnych świeżaków larpowych, a potem powtarzane na konwentach. Rozsądnym rozwiązaniem w takich sytuacjach są gotowe postacie, a potem odpowiedni ich przydział.

Mamy już postacie, uczestnicy przybywają i teraz wypadałoby coś z nimi zrobić. Kolejny raz doświadczenie osobiste i rady innych niezaprzeczalnie pokazują, że warto ludzi rozgrzać przed grą. Przemyślane warsztaty mocno podnoszą jakość samej gry i zadowolenia graczy. W trakcie takiego spotkania możemy przedstawić i przećwiczyć mechanikę, ustalić zasady bezpieczeństwa i oczywiście użyć ich w praktyce. Możemy poznać się nawzajem, a potem zaznajomić się z naszymi postaciami. Chyba, że fabuła nie przewiduje wcześniejszych relacji. Jest parę fajnych zabaw, które usprawniają zapamiętywanie. Przykładowo ćwiczenie z zombie. Ustawiamy się w kręgu, podczas gdy jedna osoba w środku gra zombiaka. Próbuje zjeść innych, jedynym sposobem obrony jest wypowiedzenie imienia kogoś innego, znajdującego się w kole. Nasz słodki zombie podąża za imieniem.

Krauch: Urocze. A jak spanikowana graczka zapomni imion, to zombie ją smyra zarostem.

Tak, warsztaty są przydatne, też się pokusiłem. Uwaga moja – istnieje próg, powyżej którego już się takowych niestety nie da przeprowadzić. Ile wynosi, nie wiem. Dwadzieścia osób to jeszcze bułka z masłem, a już pięćdziesiąt widzę czarno.

„Integrację" ze względu na fabułę przewidywałem tylko w zespołach po trzy lub pięć osób, tyle liczyły grupki, w jakich postacie przybywały na miejsce akcji. Podzieliłem w ten sposób ludzi, by dać im możliwość grania również na konfliktach pomiędzy ekipami i poszczególnymi postaciami. W jakiejś mierze to zadziałało, gdy kolejni delikwenci próbowali wycwanić się i ratować kosztem pozostałych lub przeciwnie, poświęcić dla innych. Konflikt robi grę, nadmierne wzajemne zaufanie byłoby w tym przypadku szkodliwe.

„Integrację" stanowiły oczywiście prologi. To może najlepszy element *Kręgów*, z którego jestem szczególnie zadowolony, bardzo ciepło przyjęty przez uczestników. Było to indywidualne dla każdego gracza, przy ewentualnych widzach, odgrywanie kluczowej sceny z przeszłości postaci. Lub jej wykoślawionej wersji w stylu nocnego koszmaru. Do tego celu zaadaptowaliśmy ciemną, wilgotną piwnicę. Cieszyło mnie kilka sytuacji, w których do zgłoszenia nadesłanego przez gracza dobudowaliśmy coś, co nadawało przeszłości bohatera nowy, znacznie bardziej przerażający charakter.

Boruta: Osobiście nie lubię odgrywania improwizowanych scenek, ale jeśli były wcześniej przygotowane, a całość miała charakter teatru, to musiało być ciekawie.

W czasie warsztatów warto rozgrzać graczy od strony aktorskiej albo improwizatorskiej. Odegranie sceny własnej śmierci czy naśladowanie znanej strasznej postaci to dobry początek. Można też przełamywać pierwsze lody, aby gracze nabrali do siebie zaufania. Wiem, że w tego typu larpach lepiej, żeby postacie sobie nie ufały, ale lepiej, aby sami gracze mieli pewność, że nikt ich realnie nie skrzywdzi. Dobrą zabawą są wampiry. Wszyscy mają

zamknięte oczy i spacerują po pomieszczeniu. Jedna z osób jest wampirem i kiedy chwyci gracza, ten zaczyna przerażająco krzyczeć. Teraz mamy dwa wampiry. Kiedy wampir chwyci kogoś, a ten nie krzyknie, to oznacza, że dopadł innego wampira. W tym przypadku, obydwoje wracają do postaci człowieka.

Sceny w piwnicy, o których wspomniałeś, to dobra metoda na wprowadzanie niepokojącej atmosfery. Idealną sytuacją jest wzbudzenie strachu w graczach jeszcze przed larpem. Prostą, ale bardzo skuteczną metodą są opowiadania o duchach. Siadaliśmy z uczestnikami i dzieliliśmy się znanymi nam historiami, ale nie jakimiś tam legendami miejskimi. To muszą być przygody, które przeżyliśmy my albo ktoś z najbliższego otoczenia. Po takiej dawce sam mam problemy z prowadzeniem larpa w ciemnych kątach.

Krauch: A powiedz mi jeszcze, bo kilkakrotnie prześlizgiwaliśmy się po temacie: masz jakieś przemyślenia o optymalnej wielkości gier tego typu? Na *Kręgach* było nas pięcioro do obsługi kilkunastu uczestników. Obecnie sądzę, że przekroczenie dwudziestki graczy psułoby jakość gry.

Wspomniałeś wyżej o możliwym włączeniu efektów świetlnych w mechanikę. Poza tym, jakie zasady wprowadzałeś? U mnie były to popularne słowa bezpieczeństwa, wytyczna ,,umiesz co umiesz" (DKWDK), jaskrawa chusta dla osób wyłączonych z gry (na przykład w sytuacji kontuzji), z której na szczęście nie skorzystaliśmy, oraz dedykowana komenda informująca graczy, że padli ofiarą czegoś w rodzaju opętania.

Chodzi za mną myśl, że gra straszą̨ca, która z założenia ma wzbudzić silne emocje, zawsze będzie obarczona pewnym ryzykiem. Ponieważ rzecz działa się w lokacji pełnej niebezpiecznych narzędzi, uczulaliśmy ludzi na kwestie bezpieczeństwa. Nawet po usunięciu wszystkich wideł, noży, siekier, czyli ważnej części scenografii wioski, pozostałaby masa rzeczy, którymi da się zrobić dużą krzywdę. A czymś drewno porąbać i kiełbasę pokroić trzeba. I co? Jedyne zadrapanie zostało zadane, uwaga, drewnianym mieczykiem-zabawką, którym dorosły człowiek zaczął wymachiwać, gdy się przestraszył(!). Mieczyk musiał leżeć schowany w jakimś kącie, obok drewnianych klocków i plastikowego hełmu. Zastanawiam się nad tym wciąż i wciąż, a nie mam pomysłu jak podobnym sytuacjom zapobiec – poza dalszym powtarzaniem ludziom, żeby myśleli, co robią.

Trochę spodziewaliśmy się czegoś takiego, między innymi dlatego impreza była przewidziana wyłącznie dla osób pełnoletnich.

Boruta: Mam jedno ważne spostrzeżenie: nie można wprowadzać tłumów na tego typu larpy. Im więcej uczestników, tym trudniej wzbudzić w nich strach i trudniej zapanować nad tym, co się dzieje. Jeśli mamy ich jednak więcej niż byśmy chcieli, można podzielić ich na grupy. W *Hotelu* mieliśmy dwie grupy po 7-8 osób i przez większość czasu nie mieli ze sobą kontaktu. Zabieg ułatwiła nam lokacja – dwupiętrowy dom. Kiedy jedna grupa była na parterze, druga buszowała na drugim piętrze. Potem następowała zamiana, tak sprytnie skonstruowana, aby nawet w jej trakcie nie doszło do kontaktu.

Oprócz liczebności warto zwrócić uwagę na płeć graczy. Polecam mieć w grupie jak najwięcej kobiet. Nie dlatego, że są strachliwe, ale dlatego, że reagują bardziej intensywnie i mają społeczne przyzwolenie na to. Wszelkie krzyki, nagłe podskoki czy rzucenie się komuś w ramiona potęgują efekt strachu w grupie. Ekipa złożona z samych mężczyzn może próbować być zbyt stereotypowo męska i ignorować wszelkie próby wzbudzenia lęku.

Bezpieczeństwo przede wszystkim! Słowa bezpieczeństwa to podstawa. Brak ostrych narzędzi – bardzo rozsądne posunięcie. Nie jesteśmy w stanie przewidzieć wszystkich reakcji. Nadal mamy do czynienia ze zwykłymi ludźmi a nie bohaterami komiksów. Targają nami emocje, a strach to jeden z najsilniejszych impulsów do działania, często nagłego i intensywnego. Gracze muszą być świadomi, w jakim larpie mają zamiar uczestniczyć. W jego trakcie trzeba ich bacznie obserwować i szybko reagować, jeśli ktoś przekracza granice. Prostym rozwiązaniem jest włączenie światła. W sekundę straszny pokój i ciężka atmosfera zamieniają się w coś zwykłego. Jak najwięcej sytuacji związanych z bezpieczeństwem należy przećwiczyć w czasie warsztatów.

Mamy wszystko, więc zaczynajmy larpa! Co dzieje się w trakcie tego widowiska? Moje larpy opieram na rozwiązywaniu pewnej zagadki, która tak naprawdę jest tłem do tego, co chcemy wywołać w ludziach, czyli wspominany już setki razy strach. W trakcie larpa pojawiają się nowe wskazówki, przedmioty, postacie. *Hotel* przepełniony był eventami. Pokoje odwiedziły dziwne postacie, które nie odzywały się do gości. Chwilę później wydano podejrzaną kolację, a na końcu zamaskowana grupa napadła hotel. Gracze otrzymywali listy, na które mogli odpowiedzieć, a potem otrzymać kolejny list zgodny z ich decyzjami. Dyrektorka hotelu wzywała poszczególnych gości do swojego gabinetu i tam gracze odgrywali z nią scenki ze swojego życia, co pogłębiało zrozumienie postaci, które grali. Ten zabieg jest powszechnie znany pod nazwą blackbox, a sami gracze w tym wielu świeżaków, bardzo chwalili sobie intensywne i emocjonalne sceny w gabinecie.

Krauch: Prologi były podobne do techniki blackbox, świadomie ustawione poza zasadniczą fabułą. Tam akurat pasowało utrzymanie jedności czasu, miejsca, akcji.

Historię skomponowałem w kilka kolejnych kręgów, sygnalizowanych przez sytuacje które gracze rozpoznawali z proroczych snów (czyli z odpraw). Osnułem ją nie wokół rozwiązywania tajemnicy – choć takowa się pojawiła – a wokół przygotowań na nadejście zagrożenia i ostatecznej próby. Stąd kilka niebezpiecznych, acz niezbędnych wypraw do stosu głazów na szczycie wzgórza czy w druidyczny krąg (z kamieniem ofiarnym pośrodku, a jakże). Warto wspomnieć o podróży do labiryntu, kojarzącego mi się z wiadomym filmem Kubricka.

Ktoś spośród graczy, jako ulubiony swój incydent z gry, wskazał mi zdradzieckie zamknięcie go w chacie wisielca. Inny, ucieczkę przez okno z położonego na uboczu, otoczonego budynku. Sporo tego było.

Rozwiązanie, o które się pokusiłem, zakładało, że graczy w wiosce po trochu... ubywało. Przepadali w coraz bardziej paskudny sposób. Jednak ich gra się na tym nie kończyła, pozostawali w klimacie i bawili się dalej! Tylko inaczej.

Dwie sprawy, o których jeszcze chcę napomknąć. Raz, upływ czasu to bardzo subiektywna sprawa. Pozbawieni zegarków gracze szacowali, że gra trwała parę godzin dłużej niż faktycznie. Dwa, niektórym fantasy nierozłącznie kojarzy się z bezpieczniakami – nie tym razem. Nie wyobrażam sobie piankowych zabawek na horrorze, gracz z pałą w ręku zaczyna kozaczyć.

Boruta: Upływ czasu jest bardzo ciekawą sprawą na larpach. Na tych wspomnianych przeze mnie zdarzało się, że trzygodzinnego larpa uczestnicy oceniali jako godzinnego. Jedno ze zdań, które wryło mi się w umysł, to pytanie jednej z uczestniczek: „Ile to jeszcze będzie trwało? Nie jestem zmęczona, ale za bardzo się boję".

Warte wspomnienia jest jeszcze wykorzystanie telefonów komórkowych czy komputera podczas larpa. Ty nie miałeś takiej możliwości, ale uwierz mi, że nagły dzwonek telefonu w środku larpa i dziwny głos rozmówcy naprawdę podkręcają atmosferę. Komputer miał w sobie kod do rozszyfrowania. Niestety, na larpie był informatyk...

Krauch: A tam, komputery i telefony... Moja Broda jest większa i straszniejsza. I tej wersji będę się trzymał.

KAMIL BARTCZAK

MIND SANDBOX

W tym artykule chciałem podzielić się koncepcją larpowego designu, która wyklarowała się po larpie *Geas: Pielgrzymka*. Najpewniej znajdziemy dotychczasowe realizacje gier, które się z tą koncepcją przynajmniej częściowo pokrywają. Stanowi ona pewne rozwinięcie idei 360-stopniowej iluzji, czy *high definition larping*, skupiając się nie tyle na tym, co dzieje się w samej grze, ale na tym, jak konstruowane jest przez graczy wyobrażenie diegezy larpa poza zakresem ich obserwacji. *Mind sandbox* nie jest więc oryginalną metodyką, powinien być traktowany jako pewien typ designu larpa.

Pielgrzymka

Jednym z modułów larpa *Geas: Pielgrzymka* był wątek grupy rozbitków, rozpoczynających grę, dosłownie, w morzu. Czynności, którym oddawali się przez pierwsze 6 godzin larpa ograniczały się do zebrania rozrzuconego po plaży ekwipunku, założenia małego obozowiska, podtrzymywania ogniska sygnałowego i, co istotne, rozmów. Można więc powiedzieć, że obserwowana akcja larpa była bardzo mało spektakularna, gracze siedzieli przy ognisku, suszyli ubrania i wymieniali się spostrzeżeniami. Jednocześnie był to, wg otrzymanego po grze feedbacku, najlepiej zapamiętany element gry. Przyczyny doszukujemy się w treści ich rozmów, a wcześniej w designie gry, która do nich doprowadziła.

Postaci graczy były pielgrzymami – osobami, które porzuciły dorobek życia i wsiadły na statek płynący na mityczną rajską wyspę. Jedyne, co wiedzieli o poprzednich podobnych wyprawach, to że żadna z nich nie wróciła – zaufawszy jednak swojemu bogu bądź kierowani innymi pobudkami, wyruszyli w podróż. Po katastrofie, gdy larp się rozpoczął, zostali z pytaniem: czy miejsce, w którym jesteśmy, jest niebem, piekłem, czy może próbą, na którą zostaliśmy wystawieni? Pielgrzymka była larpem *high definition*, w którym dążyliśmy do wyeliminowania umowności. Gracze patrząc na plażę, morze, znajdowane przedmioty, doświadczali otaczającego ich świata i na tej podstawie próbowali znaleźć odpowiedź na dręczące ich pytanie. Spotkanie miejscowej ludności dodało do tych poszukiwań nową warstwę. Istotą larpa nie były interakcje między postaciami, ani przeżywane przygody, była nią budowana w głowach gracza koncepcja otaczającego ich świata. Jako organizatorzy martwiliśmy się, czy siedzący w zamyśleniu lub cicho konwersujący gracze się nie nudzą. Po grze usłyszeliśmy, że te ciche momenty były w ich odbiorze bardzo atrakcyjne.

Na zadawane przez graczy pytania gra nie dawała bezpośredniej odpowiedzi, odwołując ich do interpretacji własnych obserwacji przez pryzmat światopoglądu postaci. To jej wiara, opinia o przyczynowości rządzącej światem, nieznana graczowi wiedza wyznaczała sposób funkcjonowania w larpowej rzeczywistości.

Larpy, w których myśli uczestników są scenerią i treścią gry

Elementem, którego świadomie będziemy używać w grze *mind sandbox*, jest kwestionowanie znanej graczom rzeczywistości, przy pełnym wykorzystaniu w grze rzeczywistości obserwowanej. Rezygnujemy z dopowiadania czegokolwiek do tego, co gracze widzą, czują lub słyszą. Wszystko, czego gracze mogą w trakcie gry doświadczyć, jest częścią gry, w diegezie larpa istnieje w dokładnie takiej formie, jak postrzegana przez gracza.

Dopowiedzenie, to czym rzeczywistość różni się od diegezy, jest poza obserwacją gracza. Zauważmy, że na odbiór rzeczywistości w większej mierze, niż bieżąco odbierane bodźce, składają się dopowiedzenia – pamięć, wiedza i predykcja dalszego rozwoju. W tym obszarze kreowana będzie diegeza naszego larpa. Gracz jest tu i teraz – wszystko co poza tym, może być wykreowane przez twórcę gry. Poniżej wynotowano obszary, w których możemy utkać naszą iluzję. Jeżeli zrobimy to przekonująco, gracz zostanie zanurzony, uwięziony w wykreownej przez nas diegezie. Nie będzie miał potrzeby wyobrażania sobie „jak coś wygląda w świecie gry", „fabularnie" – będzie to widział. Dążymy do momentu, w którym gracz nie będzie miał możliwości odróżnienia elementu rzeczywistego, od diegetycznego. Różnice będą bowiem poza możliwością obserwacji.



Ogólniej mówiąc, nie dążymy już do „zawieszenia niewiary", skłonienia graczy by choć na chwilę uwierzyli w nasz sztuczny świat. Celem jest zjawisko odwrotne – indukowanie niewiary w rzeczywistość, którą faktycznie obserwuje, doszukanie się nowych mechanizmów rządzących obserwowanymi wydarzeniami.

Co możemy w diegezie, w stosunku do rzeczywistości, zmanipulować?

- **Skala czasowa** – Możemy zaprojektować przeszłość postaci gracza, jego otoczenia. Jeżeli w trakcie larpa siedzi w barze na lotnisku, to to samo robi jego postać. Postać jednak nie przyjechała tu ze znajomymi zagrać w larpa, jest np. w podróży powrotnej ze zmiany roboczej na platformie wiertniczej. Z lotniska nie pojedzie na polarpowe afterparty, tylko będzie kontynuować swoje fikcyjne życie.
- **Przyczynowość** – Obserwacja zjawiska to jedno, wyjaśnienie go, to co innego. Obserwowalne jest np. to, że gracze siedzą w zepsutym samochodzie pośrodku pustkowia. Ale to, czy akumulator został celowo rozładowany przed grą, czy zepsuł się sam, jest poza dostępną obserwacją. W kwestii przyczyny zjawisk obserowanych in game możemy pozwolić sobie na dowolne, wewnętrznie spójne koncepcje. Może postać gracza wierzy w przeznaczenie i dla niej awaria samochodu jest wskazówką? Może jest przekonana, że ktoś sabotuje jej plany? W świecie gry znajdzie dla swojej teorii doświadczalne potwierdzenie. Dając graczom namacalne dowody i stworzone przez twórcę gry przesłanki, mamy szansę wciągnąć ich w sytuację, w której larp dzieje się w myślach graczy, spojrzenie i interpretacja rzeczywistości jest rezultatem gry.
- **Relacje i motywacje** – Z pewnymi zastrzeżeniami, w tym obszarze możemy wstrzyknąć graczom elementy diegezy, tworząc różnice między postacią a graczem. Biorąc pod uwagę, że inni gracze również zachowują się i wchodzą w interakcje jako postaci, obserwacja nie pozwala odróżnić diegezy od rzeczywistości.

Dym i lustra

Diegeza przestaje być odróżnialna od rzeczywistości, ale to nie oznacza, że gracze w nią uwierzą. Nie wymażemy im z pamięci faktu, że są na larpie. Fakt, że współpracują z nami, starając się uwierzyć w diegezę, pomaga, ale nie wystarcza. Fakt, że w pewnym momencie nie będą w stanie sfalsyfikować diegezy, nie zostanie zapewne nawet zauważony. Pamięć i wiedza o prawdziwych przyczynach jest stabilną zaporą. Zauważmy jednak, że ma jedną rysę, którą możemy wykorzystać, by doprowadzić do tak pożądanego zawieszenia niewiary. Rozróżnienie kreacji od rzeczywistości jest wyłącznie racjonalne, intelektualne, wynika z faktów zapamiętanych, nie kreowanych. Wstrząśnijmy racjonalnością gracza, a mocniej oprze się o obserwację i analizę otoczenia. A to jest już elementem diegezy. Zastosujmy metody mocno wpływające na emocje by wstrząsnąć graczem – gdy emocje opadną, zostanie już w naszym nowym, wykreowanym świecie.



Jaskinia

Pomysłem, który wydaje się modelowo realizować koncepcję *mind sandbox* wydaje się być larpowa adaptacja platońskiej metafory jaskini. Gra, która toczy się w faktycznej jaskini, bądź innym izolowanym pomieszczeniu, którego forma nie wprowadza dodatkowych informacji. Postaci graczy żyją w tym pomieszczeniu od urodzenia, nie mają żadnej wiedzy o świecie zewnętrznym, poza obserwacją, iż co jakiś czas otwiera się do niego otwór wejściowy, przez który ktoś podaje im jedzenie. Gracze nie mają wiedzy na temat settingu larpa, nie wiedzą czy ich postaci są w świecie współczesnym, uniwersum fantasy, postapokaliptycznym, dystopijnym czy jakimkolwiek innym. Mają jedynie możliwość obserwacji momentów, w których dostają jedzenie, i wyciągania wniosków na podstawie np. kształtu sylwetki, która otwiera wejście do jaskini. Może należy wymyślić specjalny sposób komunikacji z nią?

Gra taka toczy się w obszarze tworzonych przez graczy koncepcji i wpływu idei na graczy. Jakie idee będą przyjmowane przez graczy? Uznają że są w więzieniu czy też może w jedynym bezpiecznym schronieniu? Czy karmiąca ich postać jest ich strażnikiem czy stwórcą? Czy gracz tworzący najprzychylniej przyjmowane idee zostanie obdarzony autorytetem?

Źródła

Argos, *Geas: Pielgrzymka*, 2014

DOMINIK DEMBINSKI

PODSTAWY TWORZENIA

MECHANIKI LARPOWEJ

Poniższy artykuł przedstawia podstawowy podział oraz zasady konstrukcji mechaniki larpowej, zgodnie z podejściem minimalistycznym do zasad, ze szczegółowym uwzględnieniem możliwości budowania struktury gry oraz wywołania określonych emocji za pomocą zbioru reguł. Artykuł przeznaczony jest zarówno dla odbiorcy początkującego jak i zaawansowanego.

Mechanika larpowa

1. *zbiór zasad pozwalających rozsądzać spory pomiędzy postaciami graczy*
2. *zbiór narzędzi pozwalających graczom uzupełnić świat przedstawiony w larpie o elementy nie dające się odtworzyć w pełni ze względu na prawa fizyki, zasady bezpieczeństwa, prawo, możliwości techniczne lub jakiekolwiek inne ograniczenia*
3. *zbiór narzędzi pozwalających graczom na komunikację na poziomie meta-gry bez konieczności wychodzenia z roli*
4. *zbiór narzędzi pozwalających na zaprojektowanie wzorców zachowania graczy w trakcie trwania gry.*

Pojęcie mechaniki larpa w ciągu ostatnich lat wyewoluowało od określenia zasad rozstrzygania sporów do ogromnego bloku zagadnień, związanych z konstrukcją przebiegu gry na poziomie meta[1]. Mechanika staje się środkiem artystycznego wyrazu w „progresywnych" chamberlarpach, coraz więcej dużych larpów korzysta z minimalistycznych mechanik z nurtu DKWDK/DKWDDK[2], podczas gdy inne wracają do rozbudowanych zbiorów zasad z możliwością zdobycia nowych umiejętności w trakcie gry i wieloma stronami opisu zasad magii i alchemii. W literaturze skandynawskiej z tego względu alternatywnie stosowane jest pojęcie metatechnik.

Poniższy artykuł przedstawia jeden z wielu modeli tworzenia mechaniki w oparciu o realne potrzeby larpa oraz podstawowe odruchy graczy. Nie jest to jednak zbiór gotowych rozwiązań do wykorzystania przez twórcę larpa – w tym celu odsyłam do Nordic Larp Wiki[3] oraz artykułu „Uniwersalne Mechaniki Larpowe"[4].

Krok 1. Po co nam mechanika?

Zdecyduj, jaki cel mechanika realizuje w twoim larpie

Jak z przedstawionej w ramach wstępu definicji wynika, mechaniki larpowe spełniają cztery funkcje. Jest to oczywiście duże uproszczenie na potrzebę tego artykułu

i możliwe byłoby doszukanie się choćby funkcji artystycznej lub rozrywkowej mechaniki – jednak z punktu widzenia użyteczności wyróżniamy:

- **Funkcję arbitralną** – występuje, gdy mechanika służy rozstrzyganiu sporów. Punkty życia, mechaniki walki, gra w papier-kamień-nożyce, to wszystko przykłady mechanik służących funkcji arbitralnej.
- **Funkcję augumentacyjną** – występuje, gdy mecha-
- nika służy pokazaniu podczas gry czegoś, czego z jakiegoś powodu nie można pokazać naprawdę. Mechaniki magii, mechaniki seksu, bezpieczna broń – to wszystko służy pokazaniu jakiegoś aspektu diegezy. Z różnych powodów nawet rzeczy, które można odegrać naprawdę, są przedstawiane mechanicznie, np. stosunek płciowy.
- **Funkcję informacyjną** – występuje, gdy mechanika służy przekazaniu informacji między graczami bez wychodzenia z roli, na poziomie meta. Słowa bezpieczeństwa pozwalają sterować natężeniem gry bez wychodzenia z roli, a lateksowe elfie uszy stanowią jednoznaczny komunikat, że dany gracz odgrywa nie człowieka, a elfa[5].
- **Funkcję konstrukcyjną** – występuje, gdy mechanika służy budowaniu struktury gry na poziomie meta. Jeśli gracze przed grą dowiedzą się, że postawienie kolejnej butelki alkoholu na stół oznacza zmianę stylu gry na bardziej agresywny[6], to będą z tego korzystali przy sterowaniu przebiegiem gry.

Świadomość istnienia poszczególnych funkcji mechaniki jest kluczowa przy konstrukcji zbioru zasad dla danego larpa. Tworzenie zasad arbitralnych nie ma sensu, gdy nie planujemy konfliktu lub z góry projektujemy grę tak, by określone postacie wygrały, a inne przegrały – tak samo jak nie ma powodu odrzucić wszystkich zasad tylko dlatego, że taka panuje moda. Możliwe, że dla danej gry istnieją metatechniki, które pozwolą zaprojektować wymarzone doświadczenie dla graczy.

Krok 2. Jak nauczyć gracza mechaniki?

Pomyśl, jak sprawisz, by wszyscy gracze pamiętali wszystkie zasady, które ich dotyczą.

Mechaniki nie wystarczy spisać. By zadziałała, musi zaistnieć w umyśle wszystkich graczy. Im lepiej gracze zrozumieją stworzony przez nas zbiór zasad, tym lepiej zadziała on już na samej grze. Stanowi to pierwsze duże wyzwanie dla projektanta mechaniki, gdyż pojemność umysłu gracza jest ograniczona, a wiele zasad stosowanych jest w sytuacjach stresowych.

Rozwiązanie 1. Minimalizacja mechaniki. Im mniej jest zasad, tym łatwiej je zapamiętać. Rozsądną granicą są 3 zasady – każdy z nas jest w stanie zapamiętać skutecznie do 3 rzeczy (dotyczy to także punktów życia, słów bezpieczeństwa itp).

Rozwiązanie 2. Oparcie mechaniki o naturalne odruchy i umiejętności. Czasami możliwe jest zaprojektowanie gry tak, by naturalne możliwości graczy a nie sztuczne „punkty many", „punkty życia" czy inne wirtualne zasoby sprawiały, że gra przebiega płynnie. Dobrym przykładem takiego zbioru zasad jest mechanika czarów w larpie *College of Wizardry*[7]. Gracze mogą tak długo rzucać czary, jak długo wpadają im do głowy nowe pomysły. Żadnego czaru nie wolno użyć dwukrotnie. W ten sposób gracze, którzy trenowali pojedynki wcześniej, mają znaczącą przewagę nad innymi, gdyż umiejętność wymyślania łacińsko brzmiących słówek w sytuacji stresowej można rozwijać i w naturalny sposób ogranicza długość pojedynku do kilku minut. Przegrywa ten, który pierwszy nie jest w stanie wymyślić kolejnego czaru. Wszystkie mechaniki walki oparte o rzeczywistą kondycję także wpisują się w tę kategorię. Czasami jednak chcemy, pomimo oparcia mechaniki o naturalne możliwości graczy, stworzyć sytuację, w której jedne postacie mają więcej możliwości niż inne, wtedy z pomocą przychodzą nam warsztaty.

Rozwiązanie 3. Warsztaty. Praktyczne szkolenie z mechaniki przed larpem znacząco ułatwia przyswojenie wiedzy przez graczy, rozwiewa wątpliwości jeszcze zanim gra się zacznie i umożliwia skorygowanie błędów przez prowadzącego. Przeprowadzenie różnych warsztatów dla różnych grup graczy ponadto pozwala na stworzenie mechanik opartych o wiedzę, w których zdobycie wiedzy podczas gry jest sposobem na rozwój postaci. Warsztaty mogą być używane także bardzo kreatywnie w trakcie gry, np. jako lekcja czarów na początku larpa dla uczniów szkoły magii lub w trakcie przerwy między aktami gry (antrakt). Wyobraźmy sobie larpa fantasy, w którym doszło do najazdu wioski przez grupę wojowników. Po najeździe przerywamy grę i przeprowadzamy warsztaty dla graczy. W zależności od tego, czy te warsztaty dotyczyć będą mechaniki bezpiecznego odgrywania gwałtu, ekonomii czy budowania nowych budynków za pomocą przedstawionych narzędzi, gra potoczy się w zupełnie innym kierunku (jest to przykład funkcji konstrukcyjnej mechaniki).

Rozwiązanie 4. Oparcie mechaniki o wiedzę. W przypadku mechanik związanych z nauką lub magią możliwe jest oparcie jej o wiedzę. Może konieczne jest wytłumaczenie Mistrzowi Gry teorii stojącej za jakimś rytuałem lub wynalazkiem, by ten zatwierdził jego działanie? W takiej sytuacji można całą konieczną wiedzę potrzebną do użycia mechaniki rozdysponować wewnątrz samej gry. Tym samym uczynić z zapamiętywania zasad element mechaniki, uwzględniając w tym także możliwość pomylenia się postaci ze wszelkimi konsekwencjami.

Rozwiązanie 5. Oparcie mechaniki o spójny kod symboli. Może okazać się, że w jednym zbiorze zasad równocześnie występują magiczne bronie, alchemia, magia, magiczne potwory, supermoce i wiele innych rzeczy. W tym wypad-

ku prostym sposobem na sprawienie, aby mechanika była łatwa do zapamiętania, jest zastosowanie tego samego kodu komunikacji w każdym wypadku, np. kolory. Jeśli leczenie zawsze jest niebieskie, zranienie zawsze czerwone, paraliż zawsze zielony, a kontrola umysłu zawsze żółta, to zakomunikowanie efektu jest możliwe niezależnie od tego, czy był on wywołany przez magię, alchemię czy z użyciem broni. Wystarczy użyć kolorowych kulek dymnych, barwników spożywczych i zmywalnych farb nakładanych na broń lateksową. Liczba efektów oczywiście nie może wtedy przekroczyć pewnych granic (np. podstawowych barw). Jeśli jednak potrzebujemy więcej efektów – łatwe jest mnożenie 2 różnych parametrów. Jeśli smak odpowiada działaniu substancji, a kolor – na jaką część postaci działanie wpływa, to z łatwością można stworzyć 25 ciekawych kombinacji, wymagających zapamiętania jedynie 10 smaków i barw[8].

Oczywiście rozwiązań znów istnieje wiele, wiele więcej, np. tzw „duszki opiekuńcze", czyli pomocnicy, których zadaniem jest pilnowanie, by gracze nie zagrali wbrew zasadom (Flamberg) czy sprzedaż kilkusetstronicowych książek z mechaniką i przeprowadzenie egzaminu ze znajomości mechaniki przed grą (DragonSys). Nie są to wprawdzie rozwiązania zgodnie z prezentowaną tu szkołą pisania larpów, niemniej jednak zdają się spełniać swój obowiązek.

Krok 3. Jak napisać mechanikę?

Czyli co mechanika mieć powinna, a zwykle o tym zapominamy.

Skoro już wiemy, do czego służy nasza mechanika i ile jej jesteśmy w stanie stworzyć bez obaw, że gracze w trakcie gry zapomną, jak działa, warto przyjrzeć się standardowym elementom spójnej mechaniki larpowej. Oczywiście żaden z nich nie jest obowiązkowy, ale warto o każdym z nich choć chwilę pomyśleć.

Słowa bezpieczeństwa

Słowa bezpieczeństwa to narzędzie pozwalające graczowi wpływać na stopień intensywności gry na poziomie meta i zapewniające mu poczucie bezpieczeństwa. Powszechnie używanym w Polsce zbiorem słów bezpieczeństwa jest: ***Red, Yellow, Green***. W celu uniknięcia nieporozumień, powinny być to słowa, których gracze nie użyliby w trakcie gry, żeby przypadkowe powiedzenie „Ale ładne czerwone kwiaty" nie przerwało gry. Przy organizacji gry w języku angielskim warto zastanowić się nad alternatywą. Najbardziej powszechnymi słowami bezpieczeństwa za granicą są ***Break/Cut***.

- ***Red / Cut*** – wypowiedzenie tego słowa przez gracza natychmiast przerywa grę w jego bezpośrednim otoczeniu. Służy przerwaniu niekomfortowych scen lub zwróceniu uwagi na powstałą u jakiegoś gracza krzywdę (np. fizyczną, psychiczną).
- ***Yellow / Break*** – wypowiedzenie tego słowa informuje graczy w otoczeniu, że poziom intensywności danej sceny osiągnął swój limit. Dotąd i nie dalej.
- ***Green*** – wypowiedzenie tego słowa informuje graczy w otoczeniu, że poziom intensywności nie dotarł jeszcze do granic i dany gracz może zagrać mocniej.

Mechanika przemocy

Przemoc jest powszechnym elementem na wielu larpach. Jeśli chcesz, by na twoim larpie postacie ze sobą walczyły – zakomunikuj graczom, jak to powinni zrobić. Czy używana jest bezpieczna broń? Czy walka służy rozstrzyganiu sporów, czy tworzeniu jakiegoś klimatu? Czy istnieją jakieś punkty życia? Czy postacie mogą umrzeć? Co się dzieje z graczem, którego postać umarła?

Brak mechaniki

Jeśli graczom nie przedstawimy żadnej mechaniki przemocy, należy założyć, że będą unikali rozwiązywania konfliktów w sposób siłowy. Jeśli chcemy, by używali rzeczywistej przemocy na larpie – należy graczy o tym szczegółowo poinformować.

Mechanika minimalna

Jeśli zdecydujemy się na mechanikę przemocy, warto zastanowić się, czemu przemoc w scenariuszu służy. Jeśli gra jest epicką przygodą o rycerzach i smokach, wtedy walki bronią białą przede wszystkim służą stworzeniu klimatu i kluczowe jest to, by odbywały się walki na miecze, ale nie to, kto wygra. Śmierć bohaterów w takiej sytuacji jest bardziej przeszkodą niż wsparciem dla gry. Taka gra nie potrzebuje punktów życia czy mechaniki ograniczającej to, kto jakiej broni może używać.

Jeśli mechanika służy grze w settingu II wojny światowej, a używane są repliki ASG, to większe znaczenie ma, kto jakie rany otrzymuje i kto zginie. Jednak znów – im łatwiejsza mechanika, tym bardziej gracze się mogą koncentrować na emocjach, strzelaniu i wydarzeniach. W takiej sytuacji zasada „po pierwszym trafieniu giniesz" lub „odgrywaj jak najwierniej ranę, stosownie do miejsca, w które trafiła kula" zagra doskonale. Nie ma potrzeby wprowadzenia punktów życia ani innych sztucznych zasad – wszak wszyscy gracze są ludźmi, pomiędzy którymi brak istotnych różnic w wytrzymałości przy zderzeniu z kalibrem 7,92mm.

Minimalna mechanika przemocy może się przydać także w chamberlarpach o dramatach rodzinnych – wtedy jednak znacznie ważniejsze od tego, kto wygra, będzie to, kto komu daje przyzwolenie na przemoc. W larpie *All My Loving*[9] najbezpieczniejszy wariant mechaniki przemocy ogranicza się do chwytania barków drugiej osoby. Gracz „atakowany" może w każdej chwili wyzwolić się z uchwytu agresora – jednak dla scenariusza kluczowe nie jest to, jakie są fizyczne skutki czy długość aktu przemocy, a to, czy atakowana osoba w ogóle zdecyduje

się na defensywę. Użycie punktów życia czy bardziej skomplikowanej mechaniki zachęcałoby graczy do wdawania się w bójki – to jednak mija się z celem larpa.

Mechanika maksymalna
Minimalne mechaniki są doskonałe, gdy nie sama walka, a jej kontekst jest w centrum uwagi – a dotyczy to znaczącej większości gier. Gdy jednak chcemy wzbudzić radość samą formą konfliktu lub procesem rozwoju postaci pozwalającym na dostęp do rosnącego arsenału broni, warto zastanowić się nad mechaniką bardziej rozbudowaną.

Szczególnym przykładem są gry, w których występuje mnogość ras i klas postaci. Gdy celem designu gry jest symulacja mechanizmów znanych z gier RPG czy gier komputerowych, stworzenie dużych zestawów zasad może okazać się nieuniknione. W takiej sytuacji należy szczególną uwagę zwrócić na 2 rzeczy:

1. Spraw, by wydzielone cechy, umiejętności, systemy punktów itp. były jak najbardziej racjonalne i zasadne, nie ograniczały nienaturalnie gry i każdy kolejny poziom wydzielonych elementów mechaniki budził u graczy potrzebę jego posiadania. W praktyce oznacza to, że umiejętności typu „Walka bronią do 15cm", „Walka bronią do 45cm", „Walka bronią drzewcową" tylko przeszkadzają w grze. Umiejętności magiczne, których wykupienie daje graczowi dostęp do nowych efektów specjalnych, dostosowanych do obranej ścieżki magii – wręcz przeciwnie.
2. Spraw, by gracze musieli zapamiętać jak najmniej. Liczenie do 3 w sytuacji stresu to naprawdę dużo! Liczenie do 4, 5 czy 6 punktów życia gwarantuje, że przynajmniej część graczy się pomyli. W praktyce więcej niż 4 punkty życia dają taki sam efekt jak brak jakichkolwiek punktów – gracz zdecyduje o porażce, gdy uzna, że to „ten moment". Jeśli, chcemy pokazać, że rasa obcych jest bardziej wytrzymała od ludzi, to może zamiast dać im 12 punktów życia warto powiedzieć „Jeśli dostaniesz tak dużo obrażeń, że uznasz, że to najwyższy czas, by paść – wolno ci po tym raz wstać. Dopiero za drugim razem twoja postać umiera".

Mechanika seksu
Równie powszechne co wątki związane z przemocą są wątki romantyczne na larpach. Kinematografia, muzyka i literatura popularna nauczyły nas specyficznego myślenia o wątkach romantycznych jako „zamkniętych" dopiero, gdy dojdzie do zaręczyn (typowy motyw dla bajek dziecięcych), ślubu (gdy mowa o komediach romantycznych) lub seksu (praktycznie cała reszta).

O ile zaręczyny lub ślub to nie kwestia mechaniczna (choć w larpach w konwencji aranżowanych małżeństw może się nią stać) a fabularna, to seks sprawia zdecydowanie więcej kłopotów.

Otóż niekoniecznie gracze i postacie muszą mieć zbieżny gust seksualny, zdarza się, że gracze ograniczeni zasadami swojego związku nie mogą zrealizować prawdziwego seksu na grze z kimś innym niż swoim partnerem spoza gry, a w przypadku małych larpów pojawia się dylemat: dobry seks czy dobra gra. W praktyce większość gier zdecydowanie zyska na mechanice seksu.

Jak więc podejść do tematu?

Przede wszystkim, należy zastanowić się, czy seks w grze ma funkcję kluczową dla przebiegu gry. W grach osadzonych w średniowieczu znacznie ważniejszą rolę od samego aktu zbliżenia ma to, czy dana panienka jeszcze jest dziewicą, w grze o zdradzie i pożądaniu kluczowe będzie to, by przyłapana para prezentowała się odpowiednio szokująco, a dla gry o problemie HIV kluczowe będzie równoczesne symulowanie ryzyka zarażenia chorobą jak i sprawienie, by odegranie seksu było na tyle atrakcyjne, że rezygnacja z seksu dla bezpieczeństwa postaci była tak samo trudna i przykra jak w prawdziwym życiu.

Podobnie jak w przypadku mechaniki przemocy, niewprowadzenie mechaniki seksu ma swoje skutki uboczne. Pierwszym z nich będzie to, że seks jako wątek pojawi się prawdopodobnie znacznie rzadziej niż rozwój scenariusza sugeruje. Drugim skutkiem będzie to, że ci gracze, którzy i tak chcą odegrać seks, umówią się między sobą, jak to zrobią. Jeśli będą do doświadczeni gracze – prawdopodobnie zwrócą się jakiejś popularnej mechaniki seksu (czochranie, ars amandi, masaż), w przypadku niedoświadczonych graczy łatwo może powstać bardzo niezręczna sytuacja (np. konieczność przerwania gry, by dogadać się, dokąd właściwie sytuacja zmierza i czy fascynacja jest na poziomie graczy czy postaci)

Krok 4. Co dalej?

Czyli wszystko to, czego potrzebuje twoja gra, a inne niekoniecznie.

Skoro już masz mechaniczny fundament – czas na wszystkie te niesamowite rzeczy, które sprawiają, że mechanika stanie się nieodzownym elementem twojej gry.

Na tym etapie kreacji mechaniki ważne jest, by każda wprowadzona zasada wynikała wprost z idei stojącej za konstrukcją gry i wspierała jej cel. Wprowadzenie mechaniki magii na larpie historycznym niekoniecznie ma sens, ale jeśli to zrobimy – spodziewajmy się, że cała gra pójdzie w zgoła innym kierunku niż bez niej. Niewprowadzenie mechaniki magii na larpie w świecie *Maga*[10] może mieć równie duży wpływ na grę – szczególnie, jeśli pomimo brakującej mechaniki każemy graczom czarować.

Także najpóźniej na tym etapie powinny powstać zasady dotyczące wpływu graczy na samą strukturę gry na pozio-

mie meta (np. przechodzenie między scenami za pomocą fabularnego urządzenia) czy poszczególne umiejętności, wady i zalety, jeśli zdecydowaliśmy się na system punktowy.

Ważniejszym od dodawania kolejnych i kolejnych elementów jest jednak dopracowanie każdego z nich. Kto decyduje o tym, czy bohater uzyska nowe zdolności? Gdzie powinien udać się gracz? Czy zaburza to ciągłość iluzji, czy proces przemiany bohatera ma także odzwierciedlenie diegetyczne?

W przypadku wielu dużych gier pojawia się także problem śmierci postaci. Co robi gracz, gdy jego postać umiera? Czy dostaje nową postać? A może jego stara postać wraca do gry, po pewnej wewnętrznej przemianie[11]?

Na etapie dopracowania mechaniki warto zrobić testy lub przynajmniej poprosić grupę znajomych o wyszukanie dziur w całości. Dobra mechanika jest intuicyjna, spójna i dodaje grze coś niepowtarzalnego, wyjątkowego. W ramach poszukiwania błędów zaś najłatwiej dostrzec to, czego brakuje i być może stworzyć podwaliny czegoś zupełnie nowego.

Krok 5. Spisanie mechaniki dla graczy

KISS: Keep it Simple, Stupid. Czyli jak to napisać?

O zakomunikowaniu graczowi koncepcji już trochę napisałem. Teraz czas na suche fakty.

Gracz musi wiedzieć, co przynieść na grę, czego się spodziewać na grze i z czym go gra skonfrontuje. To niekoniecznie musi, ale często jest związane z mechaniką. W Internecie można znaleźć system infografik larpowych służących do informowania graczy o kontrowersyjnej zawartości gry[12], można wielkimi literami napisać „Do uczestnictwa w grze potrzebny jest piankowy miecz" lub ograniczyć grę do wieku 18+.

Równie ważne jest to, czego należy nie zabierać. Jeśli chcemy larpa, w którym dostęp do broni ma znaczenie fabularne, to może się okazać bardzo korzystnym napisanie kilkakrotnie dużymi literami, że „na tę grę NIE przynosimy własnej broni piankowej".

To właśnie wymienione powyżej drobnostki często sprawiają, że gracze będą zadowoleni z zaoferowanego im produktu.

Warto spróbować zmieścić kluczowe informacje w nie więcej niż jednym akapicie lub 10 punktach i zamieścić wraz z innymi kluczowymi informacjami o grze, takimi jak czas, miejsce i cena.

A przede wszystkim – warto przed grą zapytać graczy, czy ktoś w ogóle przeczytał mechanikę, jeśli ta była spisana i opublikowana wcześniej, i dawać graczom możliwość opuszczenia gry, jeśli nie czują się swobodnie z przedstawionymi zasadami.

Ale to już problem etyki.

Przypisy autora

[1] Poziom meta w kontekście larpa oznacza wszelkie działania i ustalenia, mające miejsce poza grą, a wpływające na jej przebieg.
[2] DKWDK – „Du Kannst Was Du Kannst", z niem. potrafisz to, co potrafisz; DKWDDK – „Du Kannst Was Du Darstellen Kanast", z niem. potrafisz to, co potrafisz pokazać.
[3] http://nordiclarp.org/wiki/Category:Techniques.
[4] Dembinski, 2012, http://larpbase.pl/?p=745.
[5] Patrz: Stowarzyszenie Deadline, *Fantazjada 2009*.
[6] Mechanika „Liquor on the table", http://nordiclarp.org/wiki/The_Liquor_on_the_Table.
[7] Liveform, Rollespils Fabrikken, *College of Wizardry*, 2014.
[8] Patrz: mechanika alchemii, Liveform, *New Age*, 2010-2013.
[9] Bujniewski R., Dembinski D., Domagalski D., Gryszka A., Tumińska P., *All my loving*, 2012.
[10] Wydawnictwo White Wolf, *Mag: Wstąpienie*, 1993.
[11] Grimuar, *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*, 2013.
[12] Infografiki larpowe, http://larpy.adastra.zgora.pl/ikonografiki/.

MARCIN SZURPICKI

LARPOWE PRAWO AUTORSKIE *FOR* ***DUMMIES***

Polska scena larpowa rozwija się z każdym rokiem. Wraz z większą liczbą grup i graczy dzielących wspólne hobby zwiększa się liczba gier i odbiorców oraz świadomość samego zjawiska larpowania. Rosnąca popularność pociąga za sobą większą liczbę problemów i pytań prawnych, związanych ze stroną tak organizacyjną, jak i twórczą gier. Błaha z pozoru tematyka nabiera rumieńców, gdy okazuje się, że niewinne hobby, „zabawa w wymyślone ludziki", zaczyna przyciągać setki graczy z całego kraju i zza granicy, budżet przekracza licz-by sześciocyfrowe, a korzyści uzyskane przez twórców zawstydziłyby średnią krajową. Chciałbym jednak odejść od nic nie wnoszącego prawniczego bełkotu i przedstawić krótki poradnik, którym mogliby kierować się twórcy larpów przy rozwiązywaniu problemów z kwestiami praw autorskich w swoich grach.

Nie ukrywam, iż pracą tą nawiązuję do artykułu o podobnej tematyce z publikacji konferencyjnej z 2013 roku, autorstwa Jana Wosiury[1]. Artykuł ten porusza w większej mierze kwestie teoretyczne, często zbyt zawile opisując praktyczne wykorzystanie norm prawa autorskiego w larpach. Co więcej, pojawiające się niedomówienia, błędy logiczne oraz merytoryczne mogłyby doprowadzić do tragicznej w skutkach pomyłki i znacznych obciążeń majątkowych twórców gier. Nie podważając wartości merytorycznej, chciałbym wprowadzić kilka sprostowań i doprecyzować materiał omawianej tematyki.

Co to jest larp?

Prawnej definicji larpa należy szukać na polu Ustawy u Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych[2] (dalej Ustawa). Każdą grę należy rozpatrywać na dwóch płaszczyznach: materialnej i niejako proceduralnej.

W pierwszej części zamkną się wszystkie elementy przygotowane przez twórcę larpa, a więc scenariusz (jeżeli gra takowy posiada), karty postaci, materiały graficzne i muzyczne. W tym wypadku prawa autorskie przynależą do twórcy (twórców) wszystkich poszczególnych elementów, toteż nie wyklucza się w tym momencie współautorstwa. Co więcej, nawet osoba, która nie stworzyła żadnego konkretnego elementu gry, a dokonała jedynie formalnego podzielenia tekstów, uporządkowania ich czy rozdzielenia, może być uznana za współtwórcę (por. normy odnoszące się do zbioru jako utworu).

Do larpa posiadającego wielu autorów zastosowanie znajdzie przepis art. 9 Ustawy odnoszącego się do współautorstwa. Zgodnie z nim współtwórcom prawa autorskie przysługiwać będą łącznie, a co do zasady wielkość udziałów w nich jest równa (niezależnie od rzeczywistego wkładu pracy czy kapitału). Oczywiście możliwe jest wyodrębnienie poszczególnych udziałów (przez strony lub sądownie). Uznanie larpa za jeden utwór wspólny nie ogranicza praw autorskich twórców do poszczególnych części utworu. Pamiętać należy, że nawet uznanie gry (tak w procesie tworzenia jak i samego jej odegrania) za jeden utwór nie odbiera tego przymiotu poszczególnym jej częściom. Wobec tego każda karta postaci, wkład do scenariusza czy scenografii stanowić będzie osobny przedmiot prawa autorskiego.

Wyodrębnienie takie staje się istotne, gdy rozważana jest sytuacja wykorzystania elementów scenariusza, jak również w ramach ochrony majątkowych i osobistych praw autorskich twórców. Należy pamiętać o każdorazowym obowiązku podania personaliów poszczególnych twórców gry (chyba, że autor wyraził chęć działania pod pseudonimem lub anonimowo), pozwala to na uniknięcie późniejszych zarzutów o plagiat. Odpo-wiednie określenie twórców pozwala także na rozgrani-czenie odpowiedzialności w przypadku ewentualnego bezprawnego wykorzystania w scenariuszu cudzych utworów.

Podział materialnej części larpa na poszczególne utwory pozwala też uniknąć konfliktów przy ewentualnej próbie modyfikacji czy ingerencji w poszczególne jego fragmenty. Jednym z elementów osobistych praw autorskich

jest prawo do nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykonania. Oznacza to, że bez wyraźnej zgody autora nie można ingerować w treść utworu (art. 16 pkt 3 Ustawy). W praktyce oznacza to, iż wszelkie zmiany, np. w przygotowanej karcie postaci, powinny być konsultowane z jej autorem, a wprowadzenie ich bez porozumienia się i uzyskania zgody może prowadzić do zarzutu o naruszenie praw podmiotowych.

Podobne zastrzeżenia mam do późniejszej eksploatacji utworu. Zgodnie z pkt. 4 Ustawy autor ma prawo o decydowaniu o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności, a zgodnie z pkt. 5 do nadzoru nad sposobem korzystania z utworu. Tak szerokie uprawnienia pozwalają autorowi na niemal nieograniczoną ingerencję w „dalsze życie utworu" po jego ustaleniu[3] (ustalenie, w odróżnieniu od utrwalenia, polega na nadaniu utworowi formy, w której przynajmniej jedna osoba poza autorem będzie miała możliwość zapoznania się z utworem), w tym także na wycofanie pozwolenia do jego (pierwszego) użycia. Przykład praktyczny: autor kart postaci zabrania wam wykorzystać swoje utwory w nadchodzącym larpie, argumentując to niezadowoleniem z ich treści. Ma do tego pełne prawo, oczywiście o ile nie zostanie ograni-czone stosownymi umowami (por. dalej).

Drugą naturą każdej gry jest *clue* jej istnienia, a zatem odegranie. Elementem problematycznym, wprowadzającym zamieszanie do sytuacji prawnej, są uczestnicy gry oraz prawa, które im przysługują. Trudność w uzyskaniu kompleksowego rozwiązania dla zaistniałego problemu wynika z natury samego zjawiska, jakim jest larp. Podstawą jest zaangażowanie gracza w sam proces twórczy gry. Jeżeli więc gracz zdecyduje się sam napisać własną kartę postaci, ma on pełne prawo do uznania go za współautora larpa. Jednak samo wskazanie na cechy czy elementy, które chce odegrać, już tak wyraźnego prawa mu nie nadaje. Potwierdza to zresztą art. 1 par 2 z ind. 1 Ustawy, który z katalogu utworów wyłącza między innymi „idee". Wobec tego samo stwierdzenie przez gracza, iż chce grać „wielkiego pół-krasnoluda, pół-elfa, którego rodzice zostali zabici w najeździe orków, a żona zginęła w trakcie sharknado", pomimo swojej interesującej koncepcji nie zawiera elementu twórczego (por. *Kryształy Czasu: Saga o Katanie*, Artur Szyndler).

Wpływ na proces twórczy larpa nie będzie jednak już tak jasny w przypadku wolnych form, których większa część zależy od samego gracza, a scenariusz, karty postaci, czy inne elementy materialne stanowią tylko niewielką jego część. Wówczas oczywistym wydaje się przydanie statusu współtwórców wszystkim uczestnikom gry. Będzie to miało jednak praktyczne znaczenie tylko przy ewentualnym utrwaleniu gry (możliwość późniejszego rozpowszechnienia) i w związku z prawami autorskimi do danej, konkretnej odsłony (o ile w ogóle możliwość naruszenia takich może istnieć).

Abstrahując od twórczości larpów i kwestii współautorstwa, graczy dotyka także unormowanie dotyczące prawa do artystycznego wykonania utworu, tj. art. 85 Ustawy i dalsze. Podobnie i w tym miejscu znajdują zastosowanie poprzednie rozważania. Norma ta zapewnia graczowi katalog praw, związanych w szczególności z jego dobrami osobistymi, jak również ograniczenie korzystania z utworu na niektórych polach eksploatacji. Z pierwszym elementem związane będą głównie kwestie wskazania danego „aktora" z imienia i nazwiska (pseudonimu, anonimowości) i ochronie jego dobrego imienia. Ustawa stwarza jednak pewien wentyl bezpieczeństwa, pozwalając na pominięcie oznaczenia w zwyczajowo przyjętych sytuacjach. Wydaje się iż larpy, a zwłaszcza duże gry terenowe, wypracowały zwyczaj nie oznaczania graczy w „napisach końcowych", w związku z tym naruszenie przepisu nie będzie miało miejsca. W tym miejscu polecam jednak zapoznać się z literaturą[4] poruszającą kwestie maski artystycznej jako przedmiotu dóbr osobistych i ewentualnego naruszenia dóbr osobistych z tym związanych.

Nieco poważniejsze obwarowania nasuwają dalsze przepisy, związane z kwestiami praw majątkowych. Będą one miały zastosowanie w momencie obrotu samym artystycznym wykonaniem na przedstawionych przez ustawę polach eksploatacji, a więc utrwalania, zwielokrotniania, obrotu czy rozpowszechniania artystycznego wykonania. W praktyce przekłada się to na możliwość sprzeciwienia się takim działaniom przez gracza, biorącego udział w grze, o ile zdarzenia takie mogą mieć w ogóle miejsce. Jeżeli nie przyjęto inaczej, może on sprzeciwić się więc nagraniu gry czy robieniu w jej trakcie zdjęć, a w razie zgody na takowe może zabronić opublikowania ich w środkach masowego przekazu. Co więcej, zgodnie z ustawą artysta powinien mieć udział w korzyściach majątkowych uzyskanych z utrwalonych i rozpowszechnionych materiałów z artystycznego wykonania utworu. Nie spotkałem się jeszcze z taką praktyką na polskiej scenie larpowej, jednak nie wykluczam zaistnienia takiej możliwości.

Słowem podsumowania:

- larp jest utworem składającym się z kilku – kilkudziesięciu pojedynczych utworów,
- twórca każdej części zachowuje prawo autorskie do niej, z czym związane są poszczególne uprawnienia i obowiązki; wszyscy autorzy, w razie braku innych postanowień, zachowują prawo autorskie do całości larpa (współautorstwo),
- autorów należy wymienić w „napisach końcowych", nie wolno bez wyraźnego pozwolenia ingerować w utwór innego autora,
- gracz nie będący autorem danego utworu nie staje się współtwórcą larpa, nie przysługują mu do tego też takie roszczenia – nawet jeżeli sam wprowadzi nowatorski element do gry, są to tylko idee, niepodlegające ochronie prawnej,

- w określonych sytuacjach graczom przysługuje ochrona prawa do artystycznego wykonania i związane z tym prawa osobiste i majątkowe.

Verba volant, scripta manent

Krótko na temat umów i przenoszenia praw autorskich. Zgodnie z art. 53 Ustawy przeniesienie majątkowych praw autorskich pod rygorem nieważności wymaga formy pisemnej. W umowie takiej zawarte powinny być informacje dotyczące stron (w tym także elementy określające wzajemne rozliczenia finansowe i stosowanie osobistych praw autorskich, czyli m. in. sposób określania autora), pola eksploatacji utworu (czyli co z utworem mogę zrobić i jak daleko w niego ingerować) i okres obowiązywania umowy.

Ustawa przewiduje także sytuację, w której nie ma wyraźnego przeniesienia praw, jednak faktycznie udzielona zostaje licencja na korzystanie z utworu (art. 65). Licencje dzielą się na dwie kategorie: wyłączne i niewyłączne. Licencje w wymogach formalnych podobne są do omawianej już umowy o przeniesienie praw autorskich majątkowych, przy czym w razie niezastrzeżenia umownego niektórych jej elementów (okres obowiązywania, terytorium obowiązywania i in.) ustawa sama określa te elementy (por. art. 66-68 ustawy). Licencja wyłączna przekazuje dane prawa twórcy tylko jednemu licencjobiorcy, a naruszenie zapisów umowy przez twórcę może prowadzić do pociągnięcia go do odpowiedzialności. W związku z tym jednym z wymogów formalnych jest zastrzeżona forma pisemna licencji, pod rygorem nieważności. Licencja niewyłączna pozwala na przekazanie praw dowolnej liczbie licencjobiorców, nie wymaga też formy pisemnej (wystarczy forma ustna, elektroniczna, czy nawet dorozumiane wyrażenie woli). Uważam jednak, że także licencję niewyłączną warto sporządzić w formie pisemnej lub chociaż dokumentowej, aby zapewnić odpowiednią ochronę praw obu stron.

Elementy związane z osobistymi prawami autora nie ulegają przeniesieniu ani zrzeczeniu, jednak należy pamiętać, iż na polu umownym prawo to może być nieznacznie zmodyfikowane. Jeżeli więc umowa przeniesie prawo do pełnej ingerencji w utwór, a autor nie zamierza pobierać z tego żadnych korzyści lub oznaczać utworu swoim imieniem i nazwiskiem, ma do tego pełne prawo. Dodatkowe ograniczenia i modyfikacje wprowadza sama ustawa (por art. 87 w związku z 86 Ustawy).

- Piszcie umowy i bądźcie wobec siebie uczciwi, a na pewno na tym nie stracicie,
- zgodnie z zasadą swobody umów można zawrzeć w nich niemal wszystko – nawet jeżeli coś wydaje się niemożliwe, kombinujcie.

„Z czego mogę korzystać (i nie zbiednieć)?"

Kolejnym pytaniem, które przyprawia o mdłości i z którym spotykam się niemal przy każdej większej grze, jest kwestia dozwolonego użytku utworów. W telegraficznym skrócie: dozwolony użytek własny utworów to możliwość bezpłatnego wykorzystania cudzego utworu w sytuacjach i na zasadach przewidzianych przez ustawę. Krążące mity na ten temat, jak również źle interpretowane przepisy czy chociażby błędne informacje na popularnych (zwłaszcza wśród studentów i młodzieży uczącej się) portalach i bazach wiedzy prowadzą do skonfundowania użytkownika prawa, a jego znajomego prawnika doprowadzają do rozpaczy. Poniżej postaram się zdementować najpopularniejsze plotki i sprostować błędne informacje, które spora część społeczeństwa uważa za potwierdzone fakty. Przedstawię też możliwości, które daje prawo do wykorzystania cudzych utworów bez ponoszenia odpowiedzialności prawnej.

Możliwość nieodpłatnego korzystania z pojedynczych egzemplarzy utworów już rozpowszechnionych dla własnego użytku osobistego (o ile nie jest to program komputerowy, plan architektoniczny i in.), w kręgu pokrewieństwa, powinowactwa lub stosunku towarzyskiego (art. 23 Ustawy). Mit: hulaj dusza, piekła nie ma. Prawda niestety jest znacznie bardziej bolesna, a błędy wynikają z pobieżnej tylko interpretacji przepisu, a nie z wykładni pełnej jego treści. To trochę tak, jakby kibicować Voldemortowi od początku i otworzyć butelkę Don Perignon w połowie VII tomu przygód znanego czarodzieja.

Ustawa narzuca istotne ograniczenia dla tej normy prawa, pominięcie których niejednokrotnie skutkuje przymusowym obniżeniem stanu konta oszczędnościowego, a interpretacja których nie jest ani prosta, ani przyjemna, ani jasna. Zacznijmy od początku. Utwór, z którego zamierza ktoś skorzystać przy przygotowaniu swojego larpa (na przykład piosenka A) musi być rozpowszechniony w momencie ustalenia waszego utworu, a dla czystego sumienia (i kartoteki sądowej) w dniu udostępnienia gry (ustalenie utworu, który zawiera w sobie bezprawny element, nie narazi nikogo na szkody, tak długo, jak utwór ów pozostanie w przysłowiowej szufladzie – pozostają jednak kwestie moralne, etyczne i cały czas prawne). Utwór rozpowszechniony to utwór, z którym mogła zapoznać się nieograniczona, zanonimizowana grupa ludzi. Oznacza to, że piosenka zaśpiewana przed określoną publiką czy tekst zaprezentowany na prywatnej konferencji czy spotkaniu, przeznaczony dla uszu tylko określonych odbiorców, nie jest utworem rozpowszechnionym.

Ustawa zezwala na korzystanie z pojedynczych egzemplarzy rozpowszechnionych już utworów. Jaka liczba kryje się pod przykrywką pojedynczości? Nie wiem i nie sądzę, aby ktokolwiek wiedział. Zastosowanie klauzuli

nieokreślonej pozwala na pewną swobodę w interpretowaniu przepisu. Swobodę tak użytkownika prawa, jak i sądu. Uważam, że interpretacja uzależniona jest od rodzaju utworu, wielkości i liczby egzemplarzy. Jeden, dziesięć, nawet sto egzemplarzy utworów audio nadal mieści się w zakresie pojedynczości. Warto jednak zastanowić się, ile odcinków seriali czy empetrójek znajduje się na dysku twardym przeciętnego internauty?

Ograniczenia odnoszą się także, a może przede wszystkim, do kręgu podmiotów, w którym wymiana utworów następuje. O ile nie ma problemów z interpretacją pokrewieństwa czy powinowactwa, takowe występują już w przypadku stosunku towarzyskiego. Niestety ani doktryna, ani orzecznictwo nie dają jednoznacznej odpowiedzi, co wcale nie ułatwia stosowania prawa w dobie Internetu, w której stosunki towarzyskie przestały być zawierane poprzez przysłowiowego „brudzia". Własne stanowisko, zgodne z najpopularniejszymi tezami doktrynalnymi[5], postaram się przedstawić na prostych przykładach. Wymiana utworów (oczywiście legalnie pozyskanych kopii) wśród przyjaciół, z którymi regularnie się spotykacie lub utrzymujecie stały kontakt, jest jak najbardziej możliwa (stały kontakt mam też z osobą, której nie widziałem od kilku miesięcy, jednak nadal wiem „co u niej" i wymieniamy się wiadomościami, a za tydzień idziemy na kawę). Możliwa jest także wymiana wśród sformalizowanego kręgu znajomych, jak na przykład w waszych stowarzyszeniach czy klubach larpowych. Wydaje się, że możliwa będzie także wymiana wśród członków takich grup, jak klasa, rok na studiach, klub zainteresowań, czy w końcu nieformalna grupa znajomych, z którymi jednak wypracowana zostanie trwała więź (z sąsiadem, z którym grillujecie i raz na miesiąc wypijecie piwo, oraz który zaprosił was na chrzest swojej córki też macie stosunek towarzyski, nie sądzę jednak, aby taki istniał z Kowalskim spod szóstki, który istnieje dla was tylko na domofonie). Stosunkiem towarzyskim nie nazwałbym jednak grupy facebookowej czy użytkowników forum internetowego. O ile więc nie wypracowaliście stałego kontaktu z konkretnymu członkami LARP Poland, z którymi rozmawiacie, wymieniacie poglądy, spotykacie się (w inny jeszcze sposób niż poprzez komentarze pod postami), nie możecie wymieniać się z nimi utworami (nawet będąc „znajomymi", czy mając kilku wspólnych znajomych). Zdrowy rozsądek to podstawa, a nawet nie uznając jego założeń, zawsze lepiej skorzystać z mniejszej, a bezpieczniejszej liczby uprawnień.

„Piszę larpa, chcę wpleść w niego piosenkę *Anaconda* w wykonaniu Nicki Minaj, w celu sobie tylko znanym. Nie chcę jej jednak kupować, a niestety nikt z mojej rodziny ani z kręgu towarzyskiego jej nie posiada. Czy mogę ciągle jej użyć? Nie chciałbym łamać prawa, poza tym wykorzystywanie cudzych utworów bez uzyskania zgody wydaje mi się po prostu niemoralne." Tak, możesz, jeżeli…

Ustawa wprowadza do systemu prawnego instytucję tzw. prawa cytatu. Artykuł 29 Ustawy mówi, iż wolno przytaczać w utworach stanowiących samoistną całość urywki rozpowszechnionych utworów lub drobne utwory w całości, w zakresie uzasadnionym wyjaśnianiem, analizą krytyczną, nauczaniem lub prawami gatunku twórczości. Podobnie jak w przypadku poprzedniej omawianej instytucji, także i tutaj należy wyjaśnić kilka pojęć.

Ustawodawca przyznaje możliwość wykorzystania utworów w innych samoistnych utworach. Oznacza to, iż w momencie, gdy danemu wytworowi można nadać miano utworu zgodnie z art. 1 Ustawy, dopiero wówczas możliwym będzie wykorzystanie uprawnień. Istotnym elementem jest także „samoistność" utworu, tzn. uznanie danego fragmentu larpa za samoistny utwór, co w gruncie rzeczy i wobec braku odpowiedniego orzeczenia sądowego nie jest tak oczywiste (polecam zapoznać się z Wyrokiem Sądu Najwyższego z dnia 23 listopada 2004 roku sygn. I CK 232/04, w którym przedstawiona została sytuacja wykorzystania plakatu na okładce czasopisma i uzasadniona została jej „niesamoistność"[6]). Status larpów jako utworów może być różnie rozpatrywany, dopiero jednak wnikliwa analiza każdego jego elementu pozwoli na określenie natury larpa[7].

Przytoczyć można fragmenty całych utworów, bądź drobne utwory w całości. Językowa analiza danego fragmentu normy pozwala wnioskować, iż nie trzeba ograniczać się do określonej liczby utworów, co więcej nie musi to być także określony liczbowo fragment. Podobnie ustawa nie określa, jaki udział mogą mieć wykorzystywane utwory cudze w całości nowego utworu. W przytoczonym już orzeczeniu Sądu Najwyższego wyraźnie stwierdzono, iż fragment/utwór przytoczony w tekście nie może jednak być na tyle duży, aby podawał w wątpliwość jego autorstwo.

Ustawa uzależnia zastosowanie prawa cytatu od celowości działania, tj. jeżeli jest uzasadnione wyjaśnianiem, analizą krytyczną, nauczaniem lub prawami gatunku twórczości. O ile pierwsze trzy elementy nie wzbudzają większych wątpliwości (jeżeli wzbudzają, odsyłam do dowolnego słownika języka polskiego), ostatni element może prowadzić do skonfundowania. Czym bowiem są prawa gatunku twórczości? W najprostszym ujęciu[8] na prawo będziemy mogli powołać się dopiero, gdy stworzenie własnego utworu jest niemożliwe bez wykorzystania innych dzieł. Jak rozumieć to w praktyce? Mogę stworzyć larpa na podstawie książki, wiersza czy muzyki i w trakcie przytaczać ją (np. odtworzyć płytę z muzyką), mogę też do kart postaci wkleić cytaty z książki, fragmenty wiersza. Wydaje mi się, iż w granicy mieści się także odtworzenie muzyki, która będzie **istotnym** fragmentem larpa i bez której niemożliwe byłoby jego przeprowadzenie. Jednak wyświetlenie w trakcie larpa filmu albo użycie zdjęć, czy w końcu wykorzystanie muzyki tylko dla stworzenia klima-

tu uważam za naruszające prawo cytatu.

Obowiązkiem jest każdorazowe podanie autorstwa i źródła zapożyczenia. W utworach pisanych konieczne jest wskazanie tych elementów przy konkretnym fragmencie samoistnego utworu (samo wskazanie w bibliografii końcowej jest niewystarczające). Uważam, że takie działanie jest bezsensowne i niecelowe w przypadku innego użycia utworu. Konieczność każdorazowego podania autora i źródła muzyki wykorzystanej w trakcie przedstawienia teatralnego byłaby co najmniej bezsensowna. Mimo to nie wolno zapomnieć o jasnym i zrozumiałym podaniu uczestnikom i obserwatorom gry lub zamieszczeniu w informacjach o larpie źródeł i personaliów autorów.

Korzystanie z prawa cytatu (oraz całej instytucji dozwolonego użytku własnego) jest ograniczone przez jeszcze jeden, niejednokrotnie pomijany przepis. Art. 35 Ustawy wskazuje, iż dozwolony użytek nie może naruszać normalnego korzystania z utworu lub godzić w słuszne interesy twórcy. Oczywistym jest, iż wykorzystanie cudzego utworu nie może ograniczać praw autorskich jego twórcy i nie wymaga to większego komentarza, więcej problemów może sprawić zrozumienie słusznych jego interesów. W większości przypadków dozwolonego użytku (a we wszystkich przedstawionych powyżej) korzystanie z cudzego utworu jest co do zasady bezpłatne. Nie można jednak wykluczyć sytuacji, w której utwór samoistny jest w dużej mierze oparty na innym utworze (na zasadzie prawa cytatu), a dzięki dobremu marketingowi, popularności czy zwykłemu zbiegowi okoliczności zaczyna przynosić znacznie większe przychody lub inne korzyści, niż pierwotny utwór jego autorowi. Uważam, że w takim wypadku słuszny interes jak i zasady współżycia społecznego wymagają, aby i on miał w nich odpowiedni udział.

Często spotykam się z próbą usprawiedliwienia wykorzystania utworów na podstawie działalności dydaktycznej lub naukowej. Owszem przepis taki istnieje (art. 27 Ustawy), jednak nie spotkałem się z żadną polską grupą larpową, która posiadała cechy instytucji dydaktycznej, naukowej lub oświatowej. Stowarzyszenia, kluby czy grupy larpowe są zawiązywane w celu wspólnego realizowania hobby. Nawet jeżeli prowadzą działalność gospodarczą, współpracują ze szkołami czy uczelniami, prowadzą kursy i obozy larpowe, nadal nie są instytucją nastawioną właśnie na działalność przewidzianą w ustawie. Zawiązanie organizacji pożytku publicznego lub innej statutowo, lub ustawowo nastawionej na oświatę lub naukę, mogłoby pozwolić na korzystanie z normy. Uważam jednak, iż przy szerokim spectrum uprawnień, jakie ustawa daje larpowcom, dodatkowe komplikowanie własnej działalności jest nie tyle bezsensowne, co niepotrzebne.
Podsumowując:

- ustawę należy zawsze interpretować w całości, a każde słowo jest istotne,
- podane przykłady nie stanowią pełnej wykładni instytucji dozwolonego użytku, jest wiele innych możliwości i ogromna ilość ograniczeń, zarazem podmiotowych jak i przedmiotowych (np. dotyczących programów komputerowych),
- dozwolony użytek własny pozwala na bezpłatne korzystanie z utworów, bez konieczności uzyskania zgody autora, o ile spełnione zostaną wymagania ustawowe,
- ewentualnością jest wykorzystanie prawa cytatu, który w szerszej mierze pozwala na użycie cudzych utworów, jednak ma ograniczenia celowościowe,
- Internet kłamie, więc nie sugeruj się wiedzą z „mądrych" portali, a zamiast tego poczytaj ustawę!

Już kończę

Czy tego chcemy czy nie, prawo nas obowiązuje. Larp jest zjawiskiem tak kompleksowym, iż referat na temat jego prawnego uregulowania z powodzeniem zająłby o wiele grubsze tomiszcze. Powyżej przedstawiłem **kilka** elementów i instrukcji związanych z prawami autorskimi. Niestety, w związku z niejednoznacznym określeniem istoty larpa, trudne i wręcz niemożliwe wydaje się udzielenie obiektywnej odpowiedzi na wszystkie problemy prawne. Larpy rosną w siłę, liczbę i wartość. Są obecne w mediach i coraz częściej w życiu „normalnych" ludzi. Dlatego też konieczne jest zwrócenie uwagi i uświadomienie fandomu o obowiązujących regulacjach prawnych i ich wdrażanie w organizowaniu gier. Larpowiec nie jest już dzisiaj chłopakiem w glanach i czarnej koszulce, biegającym po lesie z rurą PCV, jest bardziej aktorem, artystą, a skoro traktowany jest poważniej przez postronnych, warto i ich traktować poważnie.

Przypisy autora

[1] Wosiura J., „Prawo autorskie w LARP-ach", [w:] Tabisz J. (red.), KOLA. Konferencja larpowa 2013, Wrocław 2013, s. 76-80.

[2] Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U.2006.90.631 t.j.

[3] Szurpicki M. A., „Ochrona baz danych w świetle polskiego prawa cywilnego. Część pierwsza – ochrona prawnoautorska", [online], dostęp 18.12.2014.

[4] Szurpicki M. A., „Ochrona dóbr osobistych w Internecie na podstawie polskiego prawa cywilnego", Wrocław 2013, s. 21, Wyrok Sądu Apelacyjnego w Krakowie z 7 lutego 1995 (sygn.. 1 Acr 697/94).

[5] Por. Barta J., Markiewicz R., *Prawo Autorskie*, Warszawa 2010, s. 157 i dalsze.

[6] Wyrok Sądu Najwyższego z dnia 23 listopada 2004 roku (sygn. akt I CK 232/04).

[7] Patrz też Barta J., Markiewicz R., Prawo…,s. 25-30; Jezioro J., „Prawo własności intelektualnej", [w:] E. Gniewek (red.), Podstawy prawa cywilnego, Warszawa 2010, s. 800 i dalsze.

[8] Lewandowski K., „Cytat muzyczny – podstawy prawne", [online], dostęp 27.11.2014

OUTSIDE

MARCIN SŁOWIKOWSKI, MAGDALENA ZYLIK

DAJ SIĘ **PORUSZYĆ**

MOVING JAKO SYNTEZA LARPA I DRAMY STOSOWANEJ

Moving to opowieść o pewnym rozdziale, który dobiegł końca. O konieczności podniesienia się i ruszenia z miejsca. O drzwiach, które trzeba zamknąć, zanim wybierzemy się w dalszą drogę. Moving to ciężki bagaż doświadczeń. To, co musimy zabrać, a co zostawić za sobą. Również to, co ukrywamy gdzieś głęboko przed światem. Moving to intymna refleksja o życiu. To historia, która dzieje się tu i teraz, choć mogłaby wydarzyć się zawsze i wszędzie.

Syndrom wygodnego fotela

Przyzwyczajenia i nawyki mają w sobie coś z wygodnego fotela, w który zapadamy się trochę mimowolnie. Pod pledem wydeptanych ścieżek i sprawdzonych rozwiązań ukrywamy się przed powiewem świeżego spojrzenia. Dajemy się rozleniwiać miękkim utartym schematom. Patrzymy na wszystko zawsze z tej samej perspektywy, a jak wiadomo, punkt widzenia zależy od punktu siedzenia.

Larpy w swoim założeniu powinny podrywać nas z tego fotela, być remedium na rutynę dnia codziennego, pozwalać spojrzeć na świat oczami kogoś innego. Jednak graczom i twórcom larpów także zdarza się przysnąć w wygodnym fotelu. To nie jest żaden zarzut, czy powód do wstydu – zwłaszcza, że niektórzy moszczą sobie swoje larpowe posłanie latami. Są jednak tacy, którzy postanawiają wstać i zobaczyć, co się dzieje na zewnątrz (oraz delikwenci, którzy nigdy nie potrafią usiedzieć na miejscu).

Moving jest próbą walki z syndromem wygodnego fotela na wielu poziomach. Twórcom każe szukać nowych metod narracji i środków wyrazu, graczom – przekraczać granice komfortu, postaciom – zmierzyć się z trudnym problemem. Uczestników stawia przed faktem dokonanym, bierze z zaskoczenia i zmusza do rozważań, od których na co dzień uciekamy. Nawet sam tytuł, tak wieloznaczny, zmusza do myślenia…

Drogi czytelniku, w związku z powyższym, jeśli dotąd nie udało Ci się wziąć udziału w *Movingu*, a masz zamiar zagrać w niego w przyszłości, wstrzymaj się z dalszą lekturą. Poniższy artykuł odziera larpa z wszelkich tajemnic i z całą pewnością sprawi, że Twoje doświadczenie płynące z gry nie będzie takie samo. Wróć do czytania już po larpie, zwłaszcza jeśli będziesz mieć potrzebę, aby znów znaleźć jakiś wygodny fotel, otulić się kocem i zostać sam na sam ze swoimi myślami.

Larp dramowy

Na powstanie *Movinga* złożyło się kilka czynników. Podstawowym było spotkanie twórcy larpów i praktyka dramy stosowanej, którzy postanowili wyjść z bezpiecznej strefy swoich dziedzin i spotkać się na ziemi niczyjej. Zaciekawieni tym „innym" odgrywaniem ról, nawiązali współpracę. Jej efektem miał być pierwszy „larp dramowy" – który z dotychczasowymi dramami larpowymi niewiele ma wspólnego – łączący w sobie narrację larpa oraz techniki używane w dramie stosowanej. Już na tym etapie została podjęta decyzja o rozbudowaniu procesów tworzenia postaci oraz podsumowania po larpie, jako elementów równie ważnych, co sam przebieg gry i uczynienia z nich równoprawnych części *Movinga*.

Kolejnym czynnikiem, który miał duży wpływ na powstanie scenariusza, był motyw przewodni premierowej edycji konkursu Larpy Najwyższych Lotów – „Umarł król, niech żyje król", stawiający twórców przed zadaniem napisania niesztampowych larpów dziejących się „podczas pogrzebów, styp, otwarcia testamentu, których osią dramaturgiczną jest wybór następcy, podział majątku czy rozliczenie zmarłego z jego życia"[1]. *Moving* miał odrzeć całą okoliczność z polityki, knucia czy ugrywania czegoś i sprowadzić ją do sedna – śmierci i poczucia straty. Postaci (oraz gracze, którzy do samego końca trzymani są w niewiedzy) stają przed nagłą, nieoczekiwaną stratą kogoś bliskiego i ich celem jest poradzić sobie z tą trudną sytuacją.

Wybór tematu, wraz z całym balastem emocjonalnym, który mu towarzyszy, pociągnął za sobą kolejną kluczową decyzję: do grona twórców larpa dołączył psycholog. Czuwał nad konstrukcją postaci, które musiały być jeśli nie prawdopodobne, to przynajmniej wiarygodne; nieskomplikowane na tyle, aby nie zagłuszyć leitmotivu gry, ale nie papierowe i pozbawione charakteru. Proces tworzenia polegał przede wszystkim na „czyszczeniu", czyli usuwaniu niepotrzebnych elementów i ozdobników, upraszczaniu fabuły i motywacji, stosowaniu czytelnych i silnych środków wyrazu, tak aby główny wątek wybrzmiał właściwie.

Ostatnim bardzo istotnym dla finalnego kształtu gry czynnikiem było podjęcie decyzji o pozostawieniu graczom dużej swobody w kwestii wyboru i interpretacji postaci, a także możliwości wspólnego budowania relacji oraz istotnego wpływu na fabułę. Dzięki tym zabiegom mają szansę poczuć się swobodnie w swoich rolach i stworzyć zintegrowaną grupę, co jest niezwykle ważne dla dramaturgii larpa. Im lepsza atmosfera zostanie wytworzona w pierwszej części (budowanie postaci i relacji), tym bardziej odczuwalny będzie zwrot akcji i towarzysząca mu zmiana nastroju w części drugiej (larp).

Nowy rozdział

Każda z siedmiu postaci występujących w *Movingu* jest tak naprawdę rozbudowanym uczuciem, jakie może towarzyszyć człowiekowi po stracie kogoś bliskiego. Wokół tego konceptu skonstruowana jest jej psychika, historia i relacje. Mamy zatem siedem różnych sposobów radzenia sobie ze stratą: wyparcie, szukanie winnych, gniew, poczucie winy, rozpacz, konieczność ruszenia z miejsca, afirmacja. Rdzeń każdej postaci odwołuje się do dzieciństwa i okresu dorastania, zwracając uwagę na zdarzenia i osoby, które miały znaczący wpływ na wykształcenie takiej a nie innej postawy. Opis kończy się w momencie, w którym każda z postaci przeprowadza się do nowego miejsca i rozpoczyna kolejny rozdział w swoim życiu. Każda z kart przygotowana jest w dwóch wersjach (kobiecej i męskiej), ponieważ wybór postaci należy do graczy i jest jednym z dość istotnych elementów pierwszej części gry.

Karty postaci znajdują się w różnokolorowych kopertach, opatrzonych trzema cechami. Na przykład na zielonej kopercie znajdują się: chaotyczność, przedsiębiorczość, otwartość, natomiast czerwona koperta oznaczona jest cechami takimi jak gwałtowność, bezpośredniość, ciepło. Gracze mają za zadanie na podstawie koloru i cech wybrać postać, w którą wcielą się podczas larpa – dopiero kiedy wszyscy potwierdzą, że wybór jest ostateczny, mogą odczytać odpowiednie do swojej płci karty postaci. Stanowią one jedynie fundament, na którym gracze będą sami budowali swoje role. Każdy z nich nada bohaterowi imię i wymyśli dla niego charakterystyczny gest oraz wylosuje rekwizyt, który ma pomóc mu w stworzeniu historii postaci. Wspólnym mianownikiem wszystkich przedmiotów jest to, że są grywalne i pozwalają nie tylko budować narrację, ale także generować interakcje (tak zwane stymulatory). Każdy uczestnik losuje z plecaka jeden przedmiot i opowiada, jak ten znalazł się w jego posiadaniu i dlaczego jest dla niego ważny. Wylosowane rekwizyty towarzyszą graczom przez całego larpa. To zadanie służy także przećwiczeniu mechanizmu, który będzie używany w drugiej części.

Po przeczytaniu kart, do graczy dołącza jeden z prowadzących, który wciela się w postać „Krzyśka", bohatera niezależnego, i jest od tej chwili traktowany na równi z graczami, biorąc razem z nimi udział w budowaniu postaci. „Krzysiek" jest ogniwem łączącym wszystkich pozostałych – to on sprowadza ich do wspólnie wynajmowanego mieszkania. Kolejnym etapem larpa jest zbudowanie relacji i stworzenie grupy. Rozpocznie go podział pokoi na stancji, zakończony parapetówką, której upamiętnieniem ma być wspólne zdjęcie. Następnie śledzimy ich wspólne spędzone lata na stancji przy ulicy Kochanowskiego w formie krótkich scenek pokazujących ważne dla nich momenty, punkty zwrotne i kamienie milowe. Ważne

jest to, że gracze sami ustalają przebieg scenek w oparciu o ogólne hasło rzucone przez prowadzącego, którym może być: „Czerwony" prosi „Czarnego" o pomoc w znalezieniu pracy. Scenki są odgrywane chronologicznie i przedzielone kolejnymi rocznicami parapetówki, które stają się pewną tradycją i każda z imprez jest uwieczniana na zdjęciu. Ostatnia scena zawsze jest taka sama: „Biały" pożycza pieniądze na wyjazd do Egiptu i nie ma go na czwartej parapetówce.

Punkt kulminacyjny

Gracze rozpoczynają drugą część od otworzenia koperty z kontynuacją karty postaci – „Biały" otrzymuje ją poza pomieszczeniem i wraz z jego powrotem rozpoczyna się larp. Druga koperta podsumowuje trzy lata wspólnego życia na stancji przy Kochanowskiego, opisuje przebieg czwartej parapetówki i tego, co wydarzyło się po niej. „Krzysiek" podczas imprezy wyszedł do sklepu i został zaatakowany za przysłowiowego papierosa przez miejscowych huliganów. Zmarł w wyniku pobicia. Jego współlokatorzy dowiadują się o tym następnego dnia rano. W przeciągu kilku dni odbywa się pogrzeb, wszystkie rzeczy zmarłego zostają spakowane i wywiezione przez jego rodziców. Chwilę po tym do domu wraca nieświadomy niczego „Biały" z jednym z pudełek z napisem „Krzysiek", myśląc, że to jakaś przesyłka do współlokatora.

W tym momencie gracze są pozostawieni samym sobie w pustym, pozbawionym mebli, pokoju; bez kostiumów, charakteryzacji i masek; bez żadnych celów do osiągnięcia. Dopóki nie wyjmą z pudełka ostatniego przedmiotu, są zdani tylko na siebie. Tylko od nich zależy, co wydarzy się dalej. Druga część *Movinga* to klasyczny larp. Nie ma już podziału na sceny. Gra toczy się z zachowaniem jedności czasu i miejsca oraz iluzji 360°. Prowadzący w żaden sposób nie ingerują w jej przebieg. Jedyną mechaniką, jaka obowiązuje, są stymulatory, których działanie zostało przećwiczone w części pierwszej. Każdy ma prawo do wprowadzenia do gry jednego przedmiotu z przygotowanego pojemnika i opowiedzenia historii tego przedmiotu, która automatycznie staje się prawdą. Służy ona również taktowaniu gry – wraz z wyjęciem ostatniego przedmiotu druga część dobiega końca.

Wewnątrz pudełka znajdują się różne rzeczy, które mają posłużyć jako inspiracja do opowiedzenia historii, do wspomnienia zmarłego. Wśród nich znajduje się zegarek z pękniętą szybką, żuraw origami, różaniec, raz znalazł się tam telefon, który zadzwonił w trakcie gry. Zawsze jednak na dnie pudełka ląduje zdjęcie zrobione graczom podczas pierwszej parapetówki, które w idealnym układzie powinno zostać wyjęte jako ostatnie – choć nigdy dotąd tak się nie zdarzyło – bo tak naprawdę nie wymaga żadnych słów.

Podsumowanie

Trzecia część *Movinga* to, zgodnie z zasadami dramy stosowanej, moment przełożenia emocji płynących z gry na doświadczenie i racjonalne wnioski. Drama stosowana to metoda, której celem jest wprowadzanie zmian społecznych. Dzięki technikom i narzędziom dramowym, wykorzystującym naturalną zdolność człowieka do wchodzenia w role, umiejętność refleksji i chęć do zabawy możemy zmieniać przyzwyczajenia, stereotypy, schematy nie tylko w myśleniu, ale także w działaniu. Oparta na Cyklu Kolba (doświadczenie, omówienie, podsumowanie, zastosowanie) daje gwarancję nauki poprzez doświadczanie, pomaga zrozumieć temat poruszany w działaniu, a refleksje, które zostają zebrane na bazie dyskusji z uczestnikami, przełożyć i zastosować w życiu codziennym.

W ramach podsumowania uczestnicy biorą udział w kilku ćwiczeniach dramowych, które pomagają im domknąć grę, wyjść z ról i poddać refleksji to, co zdarzyło się podczas całego spotkania. Zamknięcie gry odbywa się poprzez monolog wypowiedziany do „pustego krzesła", które symbolizuje zmarłego „Krzyśka". Jeśli któryś z graczy potrzebuje powiedzieć „Krzyśkowi" coś, co nie padło w trakcie larpa lub pożegnać się z nim, ma na to szansę właśnie tutaj. Jest to ostatni moment, kiedy gracze pozostają w rolach i mogą skonfrontować to, co się stało z obecnymi postaciami. Kolejnym elementem jest podsumowanie wydarzeń z gry i zaproszenie uczestników *Movinga* do ich projekcji na swoje życie, a co za tym idzie odpowiedzi na pytania dotyczące utraty kogoś bliskiego, braku czasu na pożegnanie, zmierzenie się z ciężarem niewypowiedzianych słów.

Podsumowanie to również czas na powrót ze świata gry do rzeczywistości, co symbolicznie przedstawia złożenie wszystkich rzeczy związanych z grą do pudełka i wychodzą ze swoich ról. Siadają w kole i wraz z prowadzącymi omawiają to, co działo się podczas gry. Omówienie jest w tym przypadku nieco inne niż po tradycyjnym larpie. Nie skupia się na działaniach podjętych przez postaci, czy osiągniętych przez nie celach a bardziej na odczuciach gracza. Zaczyna się do sfery emocjonalnej – uczestnicy mówią o doświadczeniach, jakich dostarczył im udział w grze, które później poddawane są analizie i odniesieniu do wydarzeń z codziennego życia.

O samej grze rozmawiamy dopiero po jej zakończeniu, już po wyjściu z sali, w której się odbywał, najlepiej przy piwie.





Larp dnia codziennego

Moving, jako larp projektowany w stylu nordyckim[2], w swoim założeniu ma poruszyć ważny temat, który w wielu kulturach stanowi swoiste tabu, natomiast przez współczesną cywilizację został odczłowieczony i zmarginalizowany. Od śmierci na co dzień dzieli nas granica szklanego ekranu, którą *Moving* celowo usuwa. Nie uczestniczymy w wojnie, zamachu terrorystycznym, napadzie na bank, ataku zombie, rozrywce mordercy-psychopaty czy wojnie gangów, które nadają śmierci spektakularny anturaż. Nie mamy do dyspozycji scenografii, efektów specjalnych, bezpiecznej broni, sztucznej krwi czy ścieżki dźwiękowej. Nie możemy przełączyć kanału, odwrócić wzroku, powiedzieć, że nas to nie dotyczy, to nie jest kolejna anonimowa osoba. Musimy uzbroić się w empatię.



Przypisy autorów

[1] oficjalna strona Festiwalu Fantastyki Falkon www.falkon.co
[2] http://pl.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing

Źródła

Kata A., Słowikowski M., Zylik M., *Moving*, 2014

ŁUKASZ WRONA

GALICYJSKIE LOSY

UWAGI O WARTOŚCI LARPÓW HISTORYCZNYCH

Poniższy artykuł składa się z trzech części. W pierwszej chciałem przedstawić krótką relację z kolejnego projektu, wykorzystującego larpa jako metodę edukacyjną, zrealizowanego przez stowarzyszenie Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej. W drugiej poruszam problem przydatności larpów historycznych i przedstawiam moją ocenę tego, w jaki sposób mogą wpływać na zrozumienie historii jako nauki. Jednocześnie wskazuję na poważny problem, który staram się rozwiązać w części trzeciej. Przyznam jednak, że zagadnienie to wymaga jeszcze wielu przemyśleń.

Projekt

W 2014 r. obchodziliśmy setną rocznicę wybuchu Wielkiej Wojny, która definitywnie zamknęła piękną epokę XIX-wiecznego pokoju. Po intensywnym roku 2013, kiedy naszym wkładem w obchody 150 rocznicy Powstania Styczniowego było wydanie edukacyjnej gry karcianej, w tym roku postanowiliśmy przypomnieć o wydarzeniach sprzed stu lat w larpowy sposób. Po doświadczeniach Projektu DEMOkracja[1] postanowiliśmy tym razem stworzyć projekt adresowany do starszej niż ostatnio grupy odbiorców. Zamiast gimnazjalistów, do projektu zaprosiliśmy łącznie ponad 300 małopolskich licealistów. Jednocześnie podnieśliśmy merytoryczną poprzeczkę larpów. Projekt „Galicyjskie losy – uczniowie na tropach przodków" składał się z trzech etapów, które zrealizowaliśmy od maja do października 2014 r. Każdy z nich rozgrywał się w kolejnych latach wojny, lecz gracze, którzy przechodzili dalej, wcielali się konsekwentnie w te same postacie. Każde z łącznie piętnastu spotkań (12 w pierwszym etapie, 2 w drugim etapie i 1 finałowe) trwało 3 godziny lekcyjne. Animatorami projektu byli Korneliusz Krupa, Tomasz Żurawski oraz Łukasz Wrona. Za opracowanie ról i przygotowanie graficzne kart postaci oraz materiałów dodatkowych odpowiadał Tomasz Łomnicki.

Scenariusz pierwszego etapu rozgrywał się w napiętej atmosferze lipca 1914 roku, po tym jak w Sarajewie padły już strzały, mające niebawem zmienić świat. Akcja larpa toczyła się jednak w Krakowie, na pozór daleko od serbskich wydarzeń. Uczniowie wcielili się w role członków wielopokoleniowej rodziny oraz grupy przyjaciół, która spotkała się w krakowskim mieszkaniu inteligenckiej gałęzi rodu. Powodem do spotkania był ślub, który miał związać córkę gospodarza z przybyszem, byłym rewolucjonistą zza kordonu, czyli Królestwa Polskiego. Dyskusje i intrygi na tle rodzinnym to oczywiście tylko jedna odsłona dramatu. Znacznie poważniejsza walka rozgrywała się na płaszczyźnie politycznej i społecznej. Odmienne poglądy na zbliżającą się wojnę mieli konserwatyści, zwłaszcza

starsze pokolenie, zupełnie inne – młodzi socjaliści, zarówno ci spod znaku Piłsudskiego, jak i ci znacznie bardziej radykalni. Wpletliśmy również wątki ludowe oraz syjonistyczne. Do tego problem ukraiński, sprawa legionów, wierność monarchii austro-węgierskiej, wątek detektywistyczny i kontrowersyjny romans. Tworząc czterdzieści różnych ról, właściwie pokazaliśmy przekrój przez całe społeczeństwo Galicji, co było naszym nadrzędnym celem. Na otrzymanych kartach postaci uczniowie mieli rozpisaną biografię, poglądy polityczne oraz po pięć zadań do wykonania. Punktowaliśmy je zgodnie z ustalonymi przez nas priorytetami – od 1 do 5 punktów. Do kolejnego etapu zawsze przechodziły dwie osoby z najwyższym wynikiem oraz dwie arbitralnie przez nas wybrane, które najlepiej wczuwały się w role i podeszły do zabawy aktorsko.

Kolejny etap przeniósł nas do roku 1917, kiedy to zmęczone wojną społeczeństwo starało się nadludzkim wysiłkiem ulżyć żołnierzom walczącym na froncie. W tym celu organizowano bale charytatywne. Jeden z nich stał się osią larpa. Tym razem uczestnicy – wdowy, sieroty, głowy rodzin, których nie obowiązywała już służba wojskowa, a także rekonwalescenci, dezerterzy i „politycznie podejrzane jednostki" – rywalizowali o cel zbiórki. Uczestnicy przyjęcia musieli spośród siebie wybrać piątkę godnych zaufania osób, które następnie miały przygotować projekt zagospodarowania zebranych pieniędzy. Gracze wrzucali do skarbonki ostatnie korony, nie wiedząc do końca, czy komitet przeznaczy je na dary dla wiarusów czy też po raz kolejny udzieli kredytu zaufania Austrii, przeznaczając środki na „dobrowolną" pożyczkę wojenną. W tle rodził się już problem rewolucji bolszewickiej w Rosji i tworzenia polskich oddziałów u boku Ententy – we Francji i Rosji. Postacie, którymi grali uczestnicy tego etapu, zostały przez nas dopasowane do aktualnej sytuacji. Gracze otrzymali nowe karty pełne nowych celów.

Natomiast finaliści rozpętali prawdziwą burzę polityczną, walcząc o głosy w pierwszych wyborach, jakie widziała odrodzona Polska. Gracze zostali przyporządkowani – zgodnie ze swoimi poglądami, którym byli wierni podczas poprzednich spotkań – do kilku partii politycznych, które starały się o miejsce w Sejmie Ustawodawczym 1919 roku. Przy okazji starali się przeforsować nowe ustawy społeczne – 8-godzinny dzień pracy czy parcelacje majątków szlacheckich – oraz wywrzeć nacisk na wojsko w kwestii udzielenia pomocy walczącym we Lwowie oraz w Wielkopolsce.

I tak poprowadziliśmy licealistów przez ostatnie lata istnienia Galicji aż do początków istnienia niepodległej Polski. Na własnej skórze odczuli trudy związane z tworzeniem nowego państwa, które zostało spadkobiercą wszystkich problemów i trosk, jakie targały społeczeństwem przed wojną.





Zabawę podsumowaliśmy warsztatami, podczas których uczniowie dowiedzieli się, jak szukać informacji o swoich przodkach i o tym, czym zajmowali się oni podczas pierwszej wojny światowej. Laureaci otrzymali od nas gry planszowe o tematyce pierwszowojennej (naszego autorstwa) oraz pamiątkowe dyplomy. Wydawać by się mogło, że możemy pójść za ciosem i zabrać się za tworzenie nowego projektu. Potrzeba jednak głębszej refleksji…

Problem

Przywołanie w interesujący sposób historii Galicji i Wielkiej Wojny, integracja uczniów z różnych szkół, dobra zabawa czy nawet popularyzacja larpów – wszystkie te zadania staraliśmy się starannie wykonać. Udało nam się, o czym świadczą komentarze uczniów, słowa uznania nauczycieli i relacje w prasie. Jednak wykorzystując larpy historyczne w szkołach, pragniemy przede wszystkim zaprezentować historię nie jako skończony wykład o dziejach, a raczej mnogość wizji i interpretacji przeszłości. Historia to, tylko i aż, zbiór ludzkich przeżyć i doświadczeń. Istnieje tyle historii ile ludzkich istnień. Tego niestety nie uczy się na lekcjach w szkole, które przypominają najczęściej streszczenie chronologii wydarzeń. Nauczyciele nie tylko rzadko sięgają po indywidualne przeżycia zawarte we wspomnieniach i pamiętnikach, ale i nie wpajają młodym ludziom, że na dzieje można mieć różne spojrzenia.

I tak, dla niektórych naszych bohaterów wybuch wojny był wspaniałą nowiną, związaną z niepodległościowymi marzeniami. Dla innych to szansa na przyspieszenie kariery w armii austro-węgierskiej. Jeszcze inni widzieli w wojnie tylko straty i załamanie kontaktów handlowych. Tych różnych perspektyw nie doświadczamy na lekcjach. Uczymy się historii z perspektywy państwa, niekiedy na przykładzie losów wielkich bohaterów, których droga zawsze jest prosta. Jedynie larp pozwala spojrzeć na znane wszystkim wydarzenia oczami postaci, o których raczej nie chcemy pamiętać – np. lojalistycznych C. k. (Cesarsko-królewskich) urzędnikach czy żołnierzach C. k. armii. A szkoda. Osądzamy ich, nie zastanawiając się nad tym, dlaczego mieli takie, a nie inne poglądy i jakim cudem podjęli kontrowersyjne decyzje. Wczuwając się w ich sytuację, mamy możliwość spojrzenia na wydarzenia z nieznanej nam perspektywy, a podczas dyskusji z innymi graczami skonfrontować różne wizje przyszłości. W naszym scenariuszu różne pomysły na Polskę mieli przedstawiciele kilku skłóconych środowisk politycznych: krakowscy stańczycy stojący przy tronie, nieliczni narodowcy opowiadający się za współpracą z carem czy też rewolucjoniści bojkotujący istnienie granic. To jedyna szansa by młodym ludziom podczas edukacji szkolnej zaprezentować historię a nie datologię. Nie oszukujmy się, większość uczniów nie sięgnie z własnej woli po pamiętniki, które wykonałyby podobne zadanie. Ponadto kontakt z larpem skłania do krytycznego myślenia, rodzi pytania na temat pewnych wydarzeń i buduje poczucie niepewności w stosunku do dominującej narracji historycznej. W Polsce historia stanowi bardzo ważny składnik debaty publicznej. Absolwenci szkół ponadgimnazjalnych nie będą umieli się do niej odnieść, jeśli nie odczują na własnej skórze tego, jak bardzo złożone i skomplikowane może być z pozoru błahe wydarzenie.

Larpy historyczne to doskonałe narzędzie do przerabiania tematów trudnych, czy nawet kontrowersyjnych, które ciągle polaryzują nasz naród: Powstanie Styczniowe (bić się czy nie bić), Wrzesień 1939, Powstanie Warszawskie, PRL czy nawet Okrągły Stół. Rozgrywając larpa osadzonego w powyższych realiach, przygotujemy uczniów do rozmów na ten temat. W 2013 r. w ramach projektu dr Michała Mochockiego prowadziliśmy larpy, w których uczestnicy wcielali się w role targowiczan i nawet te decyzje znalazły w ich kartach postaci usprawiedliwienie.

Może tak wielka rola larpów to jednak fikcja, przesadzony optymizm? Powyższe plany i przemyślenia obarczone są poważnym problemem, z którym miłośnicy larpów edukacyjnych muszą się zmierzyć. Mianowicie: jak zabezpieczyć scenariusz i role bohaterów larpa historycznego przed interakcjami graczy, które przekraczają granice poprawności merytorycznej danej epoki? Larpy konwentowe – w konwencji fantasy, sf czy steampunka – mają tę zaletę, że ich uczestnicy najczęściej są dobrze osadzeni w settingu, a nawet klimacie konkretnego scenariusza. Wiedzą, jakie zachowania i jaki typ relacji jest na miejscu, a który w danej sytuacji zakrawałby na farsę. W przypadku niektórych epok historycznych czy konkretnych wydarzeń sytuacja jest do opanowania. Przykładowo nasz „Projekt DEMOkracja" rozgrywał się w roku 1606, w ogarniętej Rokoszem Zebrzydowskiego Rzeczypospolitej. Gimnazjaliści umieli odgrywać role szlachciców, znali podstawy ówczesnego języka, szafowali sarmackim słownictwem. Cóż, w większości jesteśmy w jakimś stopniu przesiąknięci staropolskimi obyczajami, a ekranizacje „Trylogii" widział chyba każdy. Jednak ich starsi koledzy z „Galicyjskich losów" nie poradzili sobie z wiarygodnym oddaniem ducha epoki początku XX wieku (co daje nam do myślenia, zważywszy, że jest to epoka czasowo nam bliższa, niż czasy sarmackie). Bo przecież nie wystarcza nam, że świetnie poradzili sobie z zadaniami przekonania kogoś do głosowania, wykrycia mordercy czy zebrania odpowiednich funduszy, jeżeli zrobili to w oderwaniu od realiów.

Jak skłonić graczy do właściwych zachowań (etykiety), ale i zabezpieczyć scenariusz przed nierealnymi aliansami czy działaniami? W naszym projekcie zdarzało się, że socjalista głosował na konserwatystę (możliwe, ale potrzebne byłoby dobre uzasadnienie), wysoki oficer armii austro-węgierskiej zaciągał się do Legionów, a ukraiński chłop przy świadkach oskarżał żandarma o zbrodnie. Wszystkie powyższe sytuacje można by ciekawie rozegrać, jednak niestety doszło do nich bez głębszej refleksji ze strony graczy. Jak się okazało, umieszczenie charakterystyki poglądów i sytuacji społecznej na karcie każdego bohatera nie wystarczyło, by wzbudzić u ucznia odgrywającego rolę żandarma poczucia pewności siebie, a u Rusina wręcz przeciwnie – pokory i co najwyżej skrytego intryganctwa. Socjalista czy komunista na początku rozgrywki to dla większości… no właśnie, co najwyżej obelga. Ciężko im, nawet po lekturze własnych poglądów na karcie postaci, dobrać odpowiednich sojuszników.

Ten przykry stan rzeczy wynika, moim zdaniem, ze sposobu nauki historii w szkołach. Uczniowie muszą znać daty założenia Polskiej Partii Socjalistycznej, wymienić kilku jej członków oraz przyporządkować do niej hasła programowe. Taka wiedza wystarcza do poradzenia sobie z testem, czy nawet maturą. Problem pojawia się, gdy wiedzy tej trzeba użyć w praktyce. Wdać się w dyskusję z konserwatystami, przywołać argumenty z historii, nakreślić skutki podjętych działań. Wychodzi wówczas na jaw, że przyswojone na pamięć fakty nie zostały zrozumiane.

Recepta?

Jak naprawić ten błąd edukacji? Jak, wykorzystując larpa, opowiedzieć o poglądach ludzi minionych epok, a jednocześnie uchronić uczniów przed podejmowaniem nierealnych kroków? Jak się okazało, ciekawa prezentacja multimedialna na wstępie i notki biograficzne na kartach postaci to za mało.

Pomysłów jest kilka, żadnego z nich nie uznaję za jedyny właściwy. Rozważmy znaczenie – nazwijmy to – „wtyczek".





W miarę możliwości można starać się zaangażować w role Mistrzów Gry kilku dodatkowych animatorów (u nas zawsze były to trzy osoby), owe „wtyczki". Wykreowane przez nich postacie miałyby kompetencje czuwania nad pewnymi sferami działań graczy – urzędnika, stróża prawa, wspólnego wszystkim znajomego, cieszącego się autorytetem (doradcy nie wahającego się skrytykować głupiego postępowania graczy) itp. Operacja możliwa do przeprowadzenia i atrakcyjna w larpie o skonkretyzowanej strukturze, gdzie obowiązuje pewien regulamin działań, np. konieczność potwierdzania umów u notariusza, wytoczenie spraw przed sąd czy zdobycie poparcia u przełożonego.

Będąc pesymistą, można stwierdzić, że na poziom gimnazjum czy nawet liceum nie należy porywać się z tematami złożonymi, wymagającymi pewnego politycznego wyczucia. Scenariusze larpów trzeba wówczas ograniczyć do posiedzeń XVII-wiecznych sejmików, wolnej elekcji, narady wojennej przed bitwą czy Obiadu Czwartkowego. A wtedy spory o status robotników czy wierność Franciszkowi Józefowi I zostawić dla studentów historii. A może na bieżąco „niewidzialną ręką historii" przyznawać ujemne punkty?

Ja jednak przychylam się do innego rozwiązania. Według mnie, należy zostawić rzecz taką, jaką jest. Czuwać nad rozgrywką, obserwować, zapisywać kuriozalne zwroty akcji, a następnie przeprowadzić wnikliwą analizę w ramach podsumowania. Niech uczniowie poznają swoje błędy, niech dowiedzą się, jakie zachowanie byłoby nie do przyjęcia sto lat temu. Prześledźmy wynik głosowania, zwróćmy uwagę, czy i dlaczego gracze popierali ustawy wbrew swoim poglądom i kto nie skorzystał ze swoich kompetencji i prerogatyw? Wszak *errare humanum est*. Rozbierzmy scenariusz i bohaterów na czynniki pierwsze i podyskutujmy o alternatywnym zakończeniu gry. Niech niemal równorzędnym tematem będzie kwestia metodologii w historii, całkowicie przemilczana w podręcznikach. Właściwie na typologii źródeł historycznych zamyka się kwestia praktyki badawczej.

Jeśli mamy dłuższą chwilę po larpie lub możemy pojawić się w grupie ponownie, np. po tygodniu, to warto przetestować ciekawe warsztaty. Najlepiej, gdy w danej szkole możemy przeprowadzić dwa nieco odmienne larpy w dwóch grupach. Po każdym z nich skłońmy uczestników do napisania krótkich relacji z przebiegu rozgrywki, oczywiście ciągle utrzymujących klimat: notatek prasowych, wywiadów, wpisów z pamiętnika, listów, sprawozdań urzędowych (stworzenie takiego tekstu może być jednym z zadań podczas samej rozgrywki). Następnie zorganizujmy kolejne spotkanie z poszczególnymi klasami. Powielmy zebrany materiał i rozdajmy go w klasie podzielonej na grupy. Teraz zadaniem grup będzie napisanie na podstawie owych źródeł krótkiego artykułu do podręcznika. W następnej kolejności możemy stworzone teksty porównać i przedstawić uczniom, jak narracja historyczna różni się w zależności od piszącego i jego subiektywnego doboru źródeł. Doskonałym podsumowaniem będzie odczytanie artykułów klasie, w której rozgrywany larp stał się źródłem stworzonego tekstu. Niech uczniowie zobaczą, jak zostali osądzeni a ich decyzje zinterpretowane. Pedagog z intuicją metodologiczną będzie w stanie wyciągnąć z tych warsztatów więcej niż z przekazania całej wiedzy przewidzianej w programie.

Tak więc stworzenie ciekawego i spójnego scenariusza a następnie poprowadzenie larpa to tylko połowa edukacyjnego sukcesu. Nie osiągniemy go bez wciągnięcia uczniów w podsumowanie, podczas którego streścimy wszystkim przebieg gry, ale i wyciągniemy na jaw zachowania anormalne. Uzbrojony w tę naukę zabieram się za tworzenie nowych projektów, w których jeszcze większy nacisk położę na polarpowe pogawędki.

Więcej o projekcie „Galicyjskie losy – uczniowie na tropach przodków" można znaleźć na stronie www.galicyjskielosy.pl

Przypisy autora

[1] Mochocki M., Wrona Ł., „Projekt DEMOkracja. Larp w edukacji obywatelskiej", [w:] Tabisz J., *Konferencja LARP-owa*, Wrocław 2013.

PIOTR MILEWSKI

NARZĘDZIE PRZYSZŁOŚCI

MIEJSCE LARPÓW W EDUKACJI XXI WIEKU

Zdanie „Przyszłość jest dziś" od jakiegoś czasu przestało być tylko ładnie brzmiącym sloganem reklamowym rodem z branży hi-tech. Stało się truizmem, który dość celnie opisuje naszą rzeczywistość. Wystarczy nawet pobieżnie przejrzeć zwykłe serwisy z wiadomościami dla masowego odbiorcy – bez trudu wyłowimy z nich newsy o nowinkach technicznych, które jeszcze nie tak dawno zapełniały jedynie strony powieści science fiction.

Nasze otoczenie zmienia się szybciej niż kiedykolwiek. W niektórych dziedzinach trudno nadążyć za nowinkami. Trendy i mody rodzą się i gasną, już nie w przeciągu lat czy miesięcy, ale nawet tygodni. Są jednak takie sfery życia, które nie ewoluują prawie wcale, lub – co gorsza – utknęły gdzieś w przeszłości stając się reliktem minionych epok. Jedną z nich jest edukacja.

Na szczęście nie wszyscy czują się z tym komfortowo. Rośnie rzesza edukatorów, którzy mają świadomość naglącej potrzeby zmian. Aktywnie poszukują nowych rozwiązań, zwracając się również w kierunku szeroko rozumianych gier. Niniejszy tekst ma na celu zaprezentowanie wybranych trendów w nauczaniu oraz opisanie miejsca, jakie w edukacji XXI wieku mogą zająć larpy i edularpy.

Ta okropna buda

Większość dzieci nie lubi chodzić do szkoły. Lista epitetów, którymi jest łżona przez kolejne roczniki uczniów ma monstrualne rozmiary i stale się wydłuża. Zadziwiające, jak niewiele osób zastanawia się dlaczego tak jest. Dlaczego w szkole czujemy się źle, nudzimy się, markotniejemy. Dlaczego nauka jest tak trudna, taka wstrętna, odpychająca i odrażająca, przynajmniej w większości przypadków. Jeśli mamy ze szkoły jakieś dobre wspomnienia, zazwyczaj są zestawem anegdot i kolekcją najbardziej udanych żartów wyciętych kolegom lub pedagogom. Po latach z rozrzewnieniem wspomina się tych kilku, dwóch, może trzech nauczycieli, którzy byli fajni, w porządku, spoko.

„*Mamy niesamowitą moc. Moc wyobraźni. Każdy aspekt ludzkiej kultury jest produktem tej wyjątkowej cechy Ale obecnie systematycznie niszczymy ten potencjał w naszych dzieciach.*"

Alphabet, reż. Erwin Wagenhofer

Jeśli wymienić się doświadczeniami i wspomnieniami, okaże się, że ci wyjątkowi pedagodzy nie nauczali tego samego przedmiotu. Raczej będzie to kalejdoskop bardzo zróżnicowanych osobowości. Nieco szalona pani od chemii, która regularnie wypalała sobie kwasem dziury w swetrze podczas doświadczeń. Polonista Wieczny Turysta, z którym lektury omawiało się podczas pieszych wycieczek. Wiecznie gubiąca kabel od magnetofonu Geografica, która puszczała wam na początku każdej lekcji te suche przeboje z różnych państw świata. No i matematyczka, z którą kiedyś policzyliście ile kart do magica[1] potrzeba, żeby pokryć nimi całą Polskę. Całkowanie Półwyspu Helskiego – to zostaje w pamięci. Powyższe wspomnienia są dowodem na to, że można skutecznie uczyć wszystkiego. Każdy przedmiot może być interesujący, zajmujący, a wiedza może wchodzić do głowy sama. Tylko jak to się dzieje?

Neurodydaktyka

Chyba najciekawsze odpowiedzi na powyższe pytanie udziela gałąź wiedzy, nazywana neurodydaktyką. Jest to relatywnie młoda dyscyplina nauki, która zajmuje się tworzeniem nowych, przyjaznych mózgowi koncepcji edukacyjnych w oparciu o badania nad mózgiem, prowadzone głównie za pomocą neuroobrazowania. Od kilkunastu lat istnieją już bezinwazyjne metody podglądania procesów zachodzących w mózgu. Możliwości te z każdym rokiem rosną, naukowcy mogą więc coraz dokładniej przyglądać się temu, co dzieje się w mózgu, gdy jego właściciel: śpi, śni, ogląda film, kłamie, zmyśla, rozwiązuje krzyżówki, kłóci się lub właśnie uczy[2]. Co prawda metody te dalekie są od doskonałości, a sam mózg jest wciąż najbardziej tajemniczym organem ludzkiego ciała, lecz pomimo to dowiedzieliśmy się już bardzo wiele. I nie są to dobre wieści dla aktualnie obowiązującego modelu edukacji.

Jak uczy się mózg?

Fundamentalnym błędem, jaki leży u podstaw współczesnego systemu edukacji jest założenie, że ludzki mózg jest organem służącym do przechowywania danych. Proces uczenia ma więc charakter transmisyjny. Zakłada się, że wiedzę zawartą w mózgu innego człowieka (nauczyciela) oraz w innych nośnikach informacji (głównie podręcznikach) da się skutecznie przenieść do mózgu innego człowieka (ucznia), a sam proces jest skuteczny przy transmisji do wielu obiektów (uczniowskich mózgów) jednocześnie. Dodatkowo uważa się, że najlepszym motywatorem zwiększającym chłonność przekazywanych treści jest motywacja zewnętrzna w postaci spójnego systemu testowania i oceniania zakresu odbioru po stronie adresata. Gdyby nasze mózgi mogły mówić same za siebie, słysząc powyższą definicję, wydałyby z siebie okrzyk grozy.

Ludzki mózg nie służy do zapamiętywania. Jest przede wszystkim narzędziem do sortowania i przetwarzania danych oraz do formułowania zasad i reguł postępowania. Przechowywanie danych w pamięci służy do wyciągania wniosków i wspomagania procesów decyzyjnych, nie jest celem samym w sobie. Ze zmysłów spływa do mózgu nieustający potok danych: to około 100GB informacji na sekundę. Pierwszym zadaniem mózgu jest więc oddzielenie ziarna od plew – informacji powtarzalnych i bezwartościowych od tych, które mogą przydać się w tu i teraz lub kiedyś, w przyszłości. To jest ten moment, w którym pojawiają się również pierwsze złe wiadomości dla klasycznego modelu edukacji wywodzącego się z XIX-wiecznych Prus.

Mózg selekcjonuje informacje bardzo efektywnie (w końcu jego działanie pochłania od 17% do 20% energii zużywanej przez całe ciało), ale z obserwacji wynika, że każdy robi to po swojemu. Nie da się więc przygotować jednego programu edukacyjnego, jednego jedynie słusznego przekazu, który zapisze się w neuronach każdego mózgu. Co gorsza, zapamiętywanie i uczenie się nie jest procesem świadomym – mózg uczy się wtedy kiedy chce i czego chce. Nie można go w żaden sposób do nauki zmusić.

Innymi słowy: dopóki twój mózg nie uzna jakiejś informacji za istotną, nie zapamiętasz jej choćbyś pękł.

Aksony i hormony

Aby lepiej zrozumieć, jak przebiegają procesy zapamiętywania informacji, trzeba na krótką chwilę wybrać się do fascynującej krainy biologii. Według niektórych uczonych ludzki mózg jest jedną z najbardziej złożonych struktur we wszechświecie: składa się ze 100 miliardów neuronów, 1 biliona komórek glejowych, a liczba ich wzajemnych połączeń szacowana jest na milion miliardów[3]. Ten skomplikowany system jest tworem dynamicznym. Bez przerwy tworzą się w nim nowe połączenia, a stare i nieużywane są usuwane. W dużym skrócie: proces uczenia się to właśnie tworzenie takich właśnie połączeń pomiędzy neuronami, zaś zapamiętywanie to ich rozbudowywanie i utrzymywanie powodowane częstym używaniem, co celnie tłumaczy nawet Wikipedia: „powtarzające się przekazywanie impulsu długotrwale wzmacnia przewodnictwo synaptyczne. Powstawanie sieci neuronów o zwiększonym przewodnictwie jest podstawą uczenia się i zapamiętywania"[4]. Tutaj dochodzimy do najważniejszej kwestii, która wyjaśnia, dlaczego mózgi jedne rzeczy zapamiętują, a innych nie.

Centralna część każdego neuronu „obrośnięta" jest dendrytami – są to liczne wypustki (do 10 tysięcy na jeden neuron), które łączą się z synapsami innych neuronów. Każdy neuron ma jedną długą wypustkę nazywaną aksonem, otoczoną osłoną mielinową (złożoną

z tzw. komórek Schwanna) i zakończoną synapsami. Im neuron częściej używany, tym osłona mielinowa jest grubsza i tym szybciej przebiegają przez niego informacje w formie impulsów elektrycznych[5]. Neurony łączą się za sobą za pomocą synaps i dendrytów. Połączenie następuje wtedy, gdy z synaps w kierunku dendrytów uwolnią się neuroprzekaźniki. Jest ich w sumie kilkadziesiąt i tworzą przeróżne mieszanki. Wystarczy wymienić nazwy kilku z nich, aby zrozumieć, kiedy neuroprzekaźniki się uwalniają: serotonina, endorfina, dopamina…

Tak – mózg uczy się najlepiej wtedy, kiedy jest szczęśliwy i kiedy informacje wywołują w nim emocje. Najlepiej, jeśli do tego wszystkiego jest w ruchu. Zastanawianie się, czy współczesna szkoła spełnia te warunki nie jest chyba pytaniem retorycznym, a obelgą. Dla naszych mózgów.

Ciekawość poznawcza

Z poprzednich akapitów może wyłaniać się nieprawdziwy obraz mózgu jako zasługującej na miano godnej pożałowanie oblężonej twierdzy, bez przerwy szturmowanej przez nieprzebrane fale informacji. Nic bardziej mylnego. Mózg z sam siebie jest ciekawski; pragnie poznawać, jest na to bez przerwy gotowy i tak naprawdę właśnie w tym kierunku przebiegła jego ewolucja. Zanim pierwsi ludzie dorobili się czegoś poza kijem w ręku, przetrwać mogły te osobniki, które umiały najlepiej zaadaptować się do otoczenia. Zbieranie danych w celu jego analizy i podjęcie decyzji, które umożliwią przetrwanie – do takich działań jest stworzony organ wypełniający czaszkę każdego z nas. Zdobywanie informacji i uczenie się nie jest więc dla mózgu jakąś niesłychaną uciążliwością. Tak jak serce nieprzerwanie wybija swój cichy rytm, tak mózg bez przerwy chce pomóc nam przetrwać w dynamicznym, nieustannie zmieniającym się otoczeniu. Problem z mózgiem polega na tym, że jest organem niesłychanie egoistycznym: każdy uczy się po swojemu i na swoich warunkach, zaś selekcji informacji dokonuje używając prostych dychotomii:

nowe	↔	znane
ważne	↔	nieważne (dla mnie)
potrzebne	↔	niepotrzebne (dla mnie)
intrygujące, ciekawe	↔	nudne
nietypowe, zaskakujące	↔	typowe, codzienne
śmieszne	↔	neutralne
wymagające wyjaśnienia	↔	niewymagające wyjaśnienia[6]

Jeśli informacji zostaną nadane cechy z prawej strony powyższych grafów, mózg nadaje jej priorytet i zaczyna się typowa obróbka danych. Zostaje ona przesłana do dalszego przetworzenia, a „na polecenie" układu limbicznego zaczynają uwalniać się neuroprzekaźniki. Mózg zaczyna się uczyć.

Przetwarzanie głębokie

Samo rozpoczęcie procesu nauki nie gwarantuje jeszcze sukcesu, którym jest zdobycie i zapamiętanie wiedzy. O głębokości przetwarzania zaczęto mówić w latach 70-tych, kiedy na szerszą skalę rozpoczęły się badania nad pamięcią. Okazało się, że im więcej struktur mózgowych na raz jest zaangażowanych w rozwiązanie jakiegoś problemu, tym większe szanse na trwałe zapamiętanie treści lub też nabycie danej umiejętności. Wykazując nawet pobieżne zainteresowanie tematem pamięci, łatwo natknąć się na dane, które mówią że zapamiętujemy:

- około 5% tego co usłyszymy;
- około 10% tego co po raz pierwszy przeczytamy;
- około 20% materiału audiowizualnego;
- około 30% podczas demonstracji, pokazu;
- około 50% informacji z dyskusji;
- około 70% wiedzy pozyskanej podczas ćwiczeń manualnych, praktycznych;
- około 90% tego, czego uczymy innych.

Wynikają one bezpośrednio z charakterystyki pracy mózgu. Z powyższego zestawienia wyraźnie widać, że im więcej wysiłku zostanie włożone w obróbkę informacji, tym więcej struktur w mózgu zostanie aktywowanych i tym silniejsze będą połączenie neuronowe wytworzone podczas procesu uczenia się. Nauczymy się więcej i zapamiętamy na dłużej.

Neurony lustrzane

Mówiąc o mechanizmach uczenia się nie sposób pominąć odkrytych na przełomie lat 80-tych i 90-tych neuronów lustrzanych. Mówiąc najprościej: „neurony lustrzane potrafią coś wyjątkowego, łączą cechy motoryczne z wizualnymi i reagują w jednakowy sposób w sytuacji, gdy dana czynność jest wykonywana przez dany podmiot lub jedynie obserwowana u innego osobnika"[7]. Jeśli kiedykolwiek zdarzyło ci się uczestniczyć w zbiorowym ataku śmiechu, zarazić ziewaniem czy przestraszyć razem z głównym bohaterem filmu wyświetlanego na kinowym ekranie – to wszystko zasług neuronów lustrzanych w twoim mózgu. Dzięki „strukturom lustrzanym możemy zrozumieć co się dzieje z innymi ludźmi i jak czują się w określonych sytuacjach"[8]. Nie jest więc nadużyciem stwierdzenie, że w dużej mierze to właśnie te struktury odpowiadają u człowieka za empatię. Co ciekawe, neurony lustrzane, podobnie jak kanoniczne, również tworzą dynamiczne struktury. Wzbudziło to zainteresowanie badaczy: dziś już na przykład wiadomo, że empatię można rozwijać i że da się jej nauczyć. Istnienie neuronów lustrzanych ostatecznie udało się udowodnić dopiero w 2010 roku, więc cały czas są one dla neurobiologów polem do szeroko zakrojonych badań. Wciąż niewiele o nich wiemy, ale to co już wiadomo jednoznacznie

wskazuje na ich bardzo istotną rolę w procesie uczenia się, zwłaszcza u małych dzieci. Napełnianie filiżanek piaskiem, budowanie młotka z klocków, ubieranie się w ciuchy rodzeństwa albo rodziców, czyli wszelkiego rodzaju zabawy w udawanie nie są więc jedynie sposobem, w jaki dzieci lubią spędzać czas. Jest zgoła odwrotnie: mózg napędza dzieci do takich zachowań, ponieważ jak najszybciej musi się ich nauczyć. Mózg chce się ich nauczyć, ponieważ od tysięcy lat wie, że człowiekowi trudno przeżyć w pojedynkę. Nabycie umiejętności społecznych jest kluczowe dla przetrwania.

To kolejna zła wiadomość dla współczesnego modelu edukacji, w którym naśladowanie, obserwowanie i ćwiczenie jest kompletnie ignorowane.

Motywacja zewnętrzna i wewnętrzna

Zastanawiające, jak niewielu twórców testocentrycznego szkolnictwa zwraca uwagę na dramatyczną zmianę postrzegania szkoły przez dzieci już po pierwszych miesiącach wzajemnych kontaktów. Większość maluchów słysząc o idei szkoły nie może się jej doczekać! Szkoła jawi im się jako miejsce, w którym poznają tyle nowych rzeczy! Spotkają i poznają innych ludzi, z który będą robić… Nie wiadomo co dokładnie, ale to na pewno będzie nowe i fascynujące. Na samą myśl o tym ich mózgi zalewają je koktajlami neuroprzekaźników. Jest to z resztą dość szczególny moment, ponieważ w wieku 6 – 7 lat w mózgu człowieka dokonuje się pierwsza wielka czystka nieużywanych połączeń neuronowych. Młode osobniki homo sapiens idą więc do szkoły i zderzają się z instytucją, która jest na pewno przystosowana do wielu rzeczy, ale nie do potrzeb ich mózgów.

Kluczem do rozpoczęcia procesu uczenia się jest uruchomienie wewnętrznego mechanizmu ciekawości. Mózg potrafi wiele, ale jest bardzo wybredny. Zanim zaszczyci jakąś informację swoją uwagą, musi pozytywnie zweryfikować jej przydatność. Musi chcieć posiąść jakąś wiedzę, żeby proces nauczania mógł w ogóle wystartować. Tą wewnętrzną motywacją można bez trudu sterować. Wiedza musi do tego przybrać specyficzną postać: musi być czymś nowym, atrakcyjnym, świeżym. Musi intrygować, kusić, być obietnicą i nadzieją na więcej, tajemnicą, zagadką i sekretem. Każdy mózg złapie się na taką przynętę. Wyniośle zignoruje rzeczy nudne i powtarzalne, sprzedawane w nieatrakcyjny sposób. Znajdzie sobie inne zajęcie albo po prostu będzie odpoczywał.

Czy może być gorzej? Owszem, bez trudu. Aby zagwarantować pełną porażkę, trzeba jeszcze zalać taki mózg stałą dawką kortyzolu, czyli hormonu stresu, który blokuje uwalnianie się neuroprzekaźników. Wtedy można mieć pewność, że o jakiejkolwiek nauce nie będzie mowy. Sam kortyzol nie jest złem wcielonym – to hormon, który w kryzysowych lub wyjątkowych sytuacjach pozwala nam osiągnąć szczyt własnych możliwości. Zła i szkodliwa jest stała, codzienna ekspozycja na jego działanie.

Na motywację wewnętrzną mamy więc ograniczony wpływ: mózg sam zdecyduje, czy będzie chciał się czegoś nauczyć, czy nie. Można go do tego nakłonić podsuwając mu wiedzę w odpowiedniej formie, która sprawi, że uzna ją za ważną i istotną. Pozostaje kwestia motywacji zewnętrznej. Oczywiście, mózg jest na nią podatny. W naszą psychikę jest przecież wbudowana rywalizacja, walka o pozycję w grupie czy na przykład (przynajmniej u niektórych) skłonność do zbierania i kompletowania zestawów. Z motywacją zewnętrzną jest jeden, podstawowy problem: podlega ona mechanizmom inflacyjnym. Aby pobudzić motywację z zewnątrz, trzeba mózgowi serwować coraz wyższe dawki wywołujących ją czynników: przejście z poziomu 97 na 98 nie cieszy tak samo jak awans z poziomu 1 na 2. Nie da się tego robić w nieskończoność.

Te wstrętne gry

Kiedy jedna grupa naukowców zabrała się za nasze mózgi, inna grupa edukatorów postanowiła szukać ratunku dla edukacji gdzie indziej. W kręgu zainteresowań tej grupy znalazł się największy wróg edukacji: zjadacz czasu, wielki demoralizator, „skrzywiacz" dusz, odpowiedzialny za permanentne spaczanie dziecięcych umysłów i serc. Mowa oczywiście o grach, które w postrzeganiu większości nauczycieli i rodziców jeszcze do niedawna były dość zgodnie pozycjonowane jako antyteza edukacji. Gry były winne temu, że dzieci się psuły i nie zachowywały tak, jak oczekiwał od nich stworzony za czasów Bismarcka system: zamiast z oddaniem, pokornie uczyć się w szkole i czerpać radość z bycia przykutym do ławki i wpatrzonym w tablicę, wolały grać.

Wiele lat zajęło, zanim ktoś zadał sobie pytanie, co takiego jest w grach, że są tak angażujące? Dlaczego szkoła nie jest? Słowem-kluczem, które stało się katalizatorem dalszych badań stało się właśnie zaangażowanie. Kiedy edukatorzy wsiedli do pociągu zmierzającego w stronę nowej dziedziny badań, okazało się, że od jakiegoś czasu są w nim specjaliści od marketingu. Podobnie jak nauczyciele, również chcieli zwiększać poziom zaangażowania swoich klientów. Nową metodę nazwali grywalizacją. Nauczyciele hasło podchwycili, szybko się w nie uzbroili i od tej chwili wszelkie próby stosowania gier w szkołach nazywane są tym właśnie określeniem. To nadużycie i błąd.

Grywalizacja, gry edukacyjne, edukacja w oparciu o grę

Jeśli mówimy o trendach w edukacji, można wyróżnić trzy główne sposoby stosowania gier. Określanie ich zbiorczym terminem „grywalizacja" to pomyłka. Warto więc dla potrzeb niniejszego tekstu zdefiniować, co jest czym:

Grywalizacja (ang. *gamification*) – to stosowanie wybranych elementów gier do zwiększania zaangażowania użytkownika w sytuacjach nie będących grami.

Według tej definicji grywalizacja jest skutkiem badań o nieomal alchemicznym charakterze. Wysokie zaangażowanie postanowiono niejako wyekstraktować z gier niczym tajemniczą esencję; znaleźć te konkretne komponenty, które powodują, że żmudne i powtarzalne czynności nie są nudne, ale zajmujące; że użytkownik traci poczucie czasu i całkowicie wnika w wykreowany świat; że daje prowadzić się za rękę w zaplanowanym kierunku. Nic więc dziwnego, że grywalizację pokochali specjaliści od zarabiania wielkich pieniędzy. Jak już wspomniano wcześniej, motywacja zewnętrzna wymaga stałego zwiększanie bodźców. W czasach, gdy na tradycyjne reklamy nikt nie zwraca uwagi[9], dla marketingu to fenomenalne narzędzie, z którym jako konsumenci będziemy spotykać się coraz częściej.

Jednak grywalizacja nigdy nie będzie lekiem na całe zło, jakie dotyka współczesną edukację. Nie można zapominać, że jest ona jedynie narzędziem. Bardzo skutecznym, ale tylko narzędziem. Aby przyniosła rezultaty, musi przybrać formę niezwykle spójnego, przemyślanego i dobrze zaprojektowanego systemu: mieć jasno sprecyzowane cele i precyzyjnie dobrane komponenty, które zapewnią ich osiągnięcie. Zamiana w elektronicznym dzienniku nazwisk uczniów na awatary zdobywane za dobre oceny, czy zamiana samych ocen na punkty, poziomy czy gwiazdki wizualizowane paskiem postępu, niczego na trwale nie zmieni na lepsze. Grywalizacja posiada też jedną, organiczną wadę, której nie da się wyeliminować: w procesie nauczania może pełnić jedynie funkcję motywatora zewnętrznego. Los każdego systemu grywalizacyjnego jest przesądzony już na starcie: z czasem opatrzy się jak wszystko inne, a mózg po prostu się do niego przyzwyczai i zacznie ignorować.

Gry edukacyjne (ang. *edugames*) – to gry, które w swoją konstrukcję mają wbudowane treści o charakterze edukacyjnym lub mogą pełnić taką funkcję dzięki specjalnie zaprojektowanej mechanice.

Edugry nie mają dobrej marki. W powszechnej świadomości cały gatunek ma posmak zgniłego kompromisu. W opinii użytkowników nie mają takiej grywalności jak gry projektowane tylko i wyłącznie po to, by dostarczyć odbiorcy maksymalnie dobrej rozrywki. W opinii nauczycieli treści edukacyjne, które niosą, rzadko kiedy pokrywają się z programem nauczania: ergo nie pomagają zdać testów, więc są bezużyteczne. Dla wielu gier te opinie są co najmniej krzywdzące. Zaprojektowanie gry, która uczy bawiąc, nie jest zadaniem o skali trudności porównywalnej z odnalezieniem Bursztynowej Komnaty. Istnieją bardzo udane projekty gier edukacyjnych, zarówno planszowych, jak i w formie aplikacji na smartfony i tablety. Wszystko wskazuje na to, że zwłaszcza tych drugich będzie coraz więcej; rzesze rodziców pokochały małe czarne zwierciadła, które potrafią zająć ich pociechy na długie godziny. Dodanie grom przydomka „edukacyjne" wydatnie pomaga zagłuszyć ewentualne wyrzuty sumienia dotyczące tego, jak powinna wyglądać opieka nad dzieckiem, co na pewno będzie miało pozytywny wpływ na wielkość sprzedaży. Zwiększenie jej wolumenu generuje jednocześnie wzrost przychodów, branża powinna więc rosnąć. W wyniku tych liniowych wręcz zależności producentów powinno być stać na zatrudnianie coraz zdolniejszych (i droższych) projektantów, a w konsekwencji usunąć z gatunku piętno niskiej grywalności.

Edukacja oparta na grze (ang. *game-based learning*) – ma miejsce wtedy, gdy w procesie edukacyjnym używa się dowolnego rodzaju gier, które pasują do omawianych lub opracowywanych zagadnień.

Czy poker jest grą edukacyjną? Oczywiście nie. Czy może być użyty w szkole, na lekcji matematyki, aby pomóc uczniom zrozumieć jak działają zasady prawdopodobieństwa? Jak najbardziej tak. Ten przykład najdobitniej pokazuje, czym w istocie jest *game-based learning*, czyli edukacja oparta na grze. W większości gier – czy to na płaszczyźnie mechaniki, czy zawartości i fabuły – można znaleźć treści edukacyjne. Co więcej, zwykłe gry, w odróżnieniu od swoich ubogich edukacyjnych kuzynów, zostały wprowadzone na rynek z myślą o zysku (więc są dobrze przygotowane pod względem merytorycznym lub wizualnym, jak na przykład współczesne gry planszowe z gatunku eurogames), lub utrzymały się na nim ze względu na bardzo wysoką grywalność (jak wspomniany wyżej poker). Są więc po prostu dobrymi grami, które treści edukacyjne niosą ze sobą niejako przypadkiem. Inteligentny i zaangażowany nauczyciel potrafi tego typu gry zgrabnie wpleść w prowadzony proces edukacyjny. To wtedy właśnie mówimy o edukacji opartej o grę.

Spośród wszystkich tych trzech trendów to właśnie dwa ostatnie współgrają z odkryciami nerudydaktyków, zaś pławiąca się w blasku reflektorów grywalizacja jest dla edukacji jedynie ślepą uliczką. Dla larpowców to dobre wiadomości, ponieważ larpy z łatwością mogą wpisać się w trendy zarówno *edugames*, jak i *game-based learning*. Zaprojektowanie atrakcyjnego larpa niosącego ze sobą treści edukacyjne jest jak najbardziej w zasięgu możliwości każdego Mistrza Gry. Troszkę trudniej byłoby wykorzystać istniejące już scenariusze, ale wiele z nich po dopracowaniu i drobnych korektach na pewno sprawdziłoby się w szkole.

Larpy w szkole: czy i dlaczego „tak"

Larpy kompletnie nie pasują do współczesnej edukacji. Trudno sobie wyobrazić sytuację, w której nauczyciel jakimś cudem zdołał wygospodarować z napiętego harmonogramu trzy godziny lekcyjne na grę, a następnie wystawi z niej oceny. Kto ma dostać piątkę? Uczeń, który przygotował najlepszy strój, który najlepiej odgrywał, czy ten który zrobił najwięcej questów? Dzisiaj do powyższego scenariusza śmiało można dokleić etykietę o treści „niemożliwe". Na szczęście edukacja zaczyna się zmieniać; głównie dlatego, że jest pod ścianą, że już musi, ponieważ stała się kompletnie nieefektywna.

Wystarczy spojrzeć na rynek pracy. Jeszcze kilkanaście lat temu starsi pracownicy obawiali się o swoje miejsca pracy. Strach, ze przyjdą młodzi, by ich „wygryźć", był obecny w sercach każdej grupy zawodowej. Tymczasem stało się coś zupełnie innego. Pracodawcy nie mają najmniejszej ochoty zatrudniać młodych ludzi. W krajach Unii Europejskiej bezrobocie wśród młodych ludzi sięga kilkudziesięciu procent. Pora zastanowić się, dlaczego? Czy są mniej zdolni, niż poprzednie pokolenia? Mniej inteligentni? Raczej nie. Gorzej rozumieją świat i technologię? To już zakrawa na dowcip, bo jako pokolenie cyfrowych tubylców poruszają się w nim o niebo płynniej niż poprzednicy. Może są za słabo wykształceni? Znów pudło: to coraz częściej ludzie z dyplomem wyższej uczelni.

Więc o co chodzi?

Czyżby współczesny system edukacyjny był tylko potworem pochłaniającym dzieci, by po kilkunastu latach wypluć dorosłych ludzi, kompletnie nieprzystosowanych do pracy, świata, życia?

Niestety, tak właśnie jest. Na szczęście nauczyciele i specjaliści od edukacji nie tylko widzą problem, ale coraz częściej aktywnie poszukują sposobu na wyrwanie się z matni, z systemu, w którym XIX-wiecznymi metodami XX-wieczni nauczyciele przygotowują dzieci do życia w XXI wieku. Wbrew temu, co mogłoby się wydawać, zastąpienie zeszytów tabletami nie wystarczy. Nowe metody nauczania będą potrzebowały nowych narzędzi. Czas wprowadzić na scenę larpy, ponieważ śmiało mogą stać się jednym z nich – z kilku powodów.

Po pierwsze: współgrają z naturalnym sposobem uczenia się. Wymagają potężnego zaangażowania nie tylko pojedynczych zmysłów, ale całego organizmu. Larp to przecież odgrywanie ciałem; gesty, intonacja, mimika. W połączeniu ze zdobywaniem informacji oraz ich przetwarzaniem i wykorzystaniem na bieżąco (co jest istotą każdej gry) doskonale wpisuje się w koncepcję przetwarzania głębokiego, angażującego różne struktury mózgowe.

Po drugie: współgrają z naturalnym sposobem zapamiętywania. Typowa współczesna lekcja to najczęściej wykład, z rzadka okraszony materiałem audiowizualnym lub demonstracją. W sporadycznych przypadkach prowadzi się w jej trakcie dyskusję. Ilość zapamiętanego materiału wynosi więc kilka do kilkunastu procent. Tymczasem większość czasu na larpie zajmuje dyskusja i przekazywanie swojej wiedzy innym – czyli metody, które pozwalają zapamiętać większość posiadanej wiedzy.

Po trzecie: larpy są w stanie niezwykle łatwo uruchomić mechanizmy motywacji wewnętrznej. Każdy larp to nowy świat, nowa rola, nowe historie, nowe zadania. Niezależnie od tego, które cele definiowane przez model GNS realizuje dany larp, może być ciekawy. Zajmujący. Nowy. Intrygujący. Mówiąc pół żartem, pół serio: każdy mózg powinien zainteresować się dobrze przygotowaną grą.

Po czwarte: larpy uruchamiają nie tylko neurony kanoniczne, ale również lustrzane. Larp to odgrywanie w grupie ludzi, innych graczy, których bez ustanku się obserwuje. Co robią? Jak się zachowują? Dlaczego właśnie tak? Są potencjalnymi wrogami czy sojusznikami? Co ja mam zrobić? Jak grać? Gdzie postać, gdzie podejść? W trakcie larpa grupa graczy tworzy mikrospołeczność, która w okamgnieniu ustala swoje zasady. To doskonała nauka i trening właśnie dla systemu neuronów lustrzanych.

Po piąte: w odróżnieniu od wielu innych gatunków gier, w larpa niezwykle łatwo wbudować zawartość edukacyjną niezależnie od sposobu jego projektowania. Zasadniczo *edugames* powstają w procesie projektowania typu *top-down design*, czyli takiego, w którym do fabuły, tematyki, diegezy dodaje się wspierającą je mechanikę. W procesie drugiego rodzaju, czyli *bottom-up*, gdzie mechanikę o wysokim stopniu grywalności otula się niesprzeczną tematyką i historią, niezwykle trudno dobrać je tak, aby miały charakter edukacyjny. Ta niedogodność w zasadzie nie dotyczy larpów, ponieważ treści edukacyjne z łatwością mogą zostać wbudowane również w mechanikę samej gry, a nie tylko w jej diegezę. Mówiąc krótko: z którejkolwiek strony nie zabierzemy się do projektowania larpa, zawsze mamy otwartą furtkę, by zrobić z niego grę edukacyjną.

Dowody

Z powyższymi tezami można oczywiście dyskutować. Można próbować podważać teorie neurodydaktyków, twierdząc że obszar ich badań to jeszcze ciągle terra incognita, że jeszcze wciąż wiemy o mózgu za mało, by twierdzić, że obecny system edukacji nadaje się jedynie do zaorania. Można podnosić argumenty o braku badań i danych na temat skuteczności larpów jako narzędzia w edukacji.

Najbliższe lata pokażą, czy neurodydaktyka się „obroni" i czy stanie się podstawą nowego systemu edukacyjnego. Na szczęście my będziemy już wtedy mieli dość dużo danych, bo móc zaprezentować naukowe badania o poziomie skuteczności larpów w procesie edukacyjnym. Od 2009 roku w duńskiej miejscowości Hobro działa szkoła Østerskov Efterskole[10]. To innowacyjna placówka, powołana w ramach programu „wolnych" szkół. Uczniowie w trakcie zajęć projektują i grają w larpy. W szkole nie są prowadzone lekcje innego typu. Stało się.

Przyszłość jest dziś.

Przypisy autora

[1] Kolekcjonerska gra karciana *Magic: The Gathering*, wydawana przez Wizards of the Coast od 1993 roku.

[2] Podstawą tych obserwacji jest fMRI, czyli funkcjonalny rezonans magnetyczny oraz obserwacje poziomu sygnału BOLD (*blood oxygen level dependant*). emituje go krew przepływająca przez określone struktury mózgowe – natleniona daje inny obraz niż pozbawiona tlenu, co pozwala tworzyć mapować aktywność poszczególnych struktur mózgowych.

[3] Blackmore S. J., Firth U., *Jak uczy się mózg*, Wydawnictwo Uniwersytety Jagiellońskiego, 2008, s.10.

[4] Synapsa, http://pl.wikipedia.org/wiki/Synapsa.

[5] Relatywnie rzadko używane neurony, np. w nogach, przesyłają sygnał z szybkością ok. 3m/s, gdy tymczasem rekordziści zaludniający niektóre struktury mózgowe osiągają grubo ponad 400m/s.

[6] Hermman U., "Neurodidaktik – neue Wege des Lehrens Und Lernens", [w:] *Neurodidactic*, Weinheim und Basel 2009, s.13.

[7] Żylińska M., *Neurodydaktyka – nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*, Wydawnictwo Naukowe UMK 2013, s. 119.

[8] ibidem, s.120.

[9]Co dość łatwo wytłumaczyć z punktu widzenia naszego stanu wiedzy: nasze mózgi je ignorują, bo stały się nudne i całkowicie się opatrzyły.

[10] http://osterskov.dk/om-os/osterskov-in-english/.

JAKUB BARAŃSKI

LUBLIN LUBI LARPY,

CZYLI KILKA SŁÓW O PROJEKCIE LUBLARP

LubLarp to cykl szkoleń poświęconych larpom – swoją pasją, wiedzą i doświadczeniem podzielą się specjaliści z całej Polski, najlepsi w swoich dziedzinach twórcy i gracze.
(LubLarp)

Tak na początku 2014 roku zapowiadaliśmy cykl LubLarp. Skąd pomysł na taki, a nie inny projekt, jak był planowany, jak przeprowadzony, jakie wnioski można wysnuć na kilka dni po jego zakończeniu i jakie są nasze plany na przyszłość? Odpowiedzi na te pytania postaram się wam udzielić w tym tekście.

Lublin lubił larpy?

Lublin od dawna jest miastem z silną społecznością fantastów, osób zainteresowanych różnego rodzaju grami bez prądu: planszowymi, bitewnymi, fabularnymi i larpami. Przykładami na to niech będą posiadające ponad trzydziestoletnie korzenie Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki Cytadela Syriusza, piętnaście edycji Festiwalu Fantastyki Falkon, a na najbardziej interesującym nas polu – istniejący od 2003 roku Studencki Klub Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych Grimuar. Do tego można by wymieniać całą gamę mniejszych grup, wydarzeń czy inicjatyw związanych z szeroko rozumianą fantastyką.

Sięgając głębiej w historię lubelskiego fandomu i larpów, można trafić na informacje o cyklicznych larpach osadzonych w Świecie Mroku, które były rozgrywane w latach 1997-2007, zaś największą aktywność Grimuaru można przypisać na lata 2003-2011. W ramach działalności klubu zostało wtedy zorganizowanych niemal 30 larpowych wydarzeń. Okres ten można określić jako bardzo dobry dla lubelskiego larpowania. Ten stan rzeczy zaczął się niestety zmieniać z biegiem lat, a w chwili kiedy miałem przyjemność zagrać mojego pierwszego larpa (podczas konwentu Dragon 2010) sytuacja wyglądała już trochę niepokojąco. Zmiany pokoleniowe w lubelskich organizacjach, przeprowadzki wielu osób do innych miast oraz szereg innych czynników znacznie zmniejszyły liczbę gier, które odbywały się w Lublinie. Nie oznacza to oczywiście ich zupełnego braku. Chociaż zainteresowanie było wyraźnie mniejsze, to dzięki współpracy między Cytadelą Syriusza i Grimuarem na początku drugiej dekady XXI w., udało nam się zorganizować m.in. kolejne edycje larpów *Róże Pogorzeliska*[1] oraz *Na Przełęczy Mgieł*[2]. Chociaż mniej aktywni w samym Lublinie, to nie próżnowali też członkowie Grimuaru. Powstał dzięki temu nagrodzony Złotą Maską w 2012 roku larp *System*[3] czy głośna gra główna Hardkonu 2013 – *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*[4]. Członkowie klubu objęli też pieczę nad larpami na Festiwalu Fantastyki Falkon, w ciągu kilku lat tworząc

z niego jeden z największych atutów imprezy. Wisienką na torcie była zorganizowana w 2013 roku pierwsza edycja konkursu Larpy Najwyższych Lotów. Dla mnie był to też wyraźny sygnał do działania i moment, w którym narodziła się idea LubLarpa.

Nowe perspektywy

Dla wielu osób najważniejszym wydarzeniem 2013 roku w Lublinie, związanym z fantastyką i larpami, z pew-nością jest Falkon 2013 i Larpy Najwyższych Lotów. Ci, którzy mogli obserwować sytuację z bliska, wiedzą, że wydarzyła się wtedy jeszcze jedna bardzo istotna rzecz. Po wielu latach starań Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki Cytadela Syriusza znalazło wreszcie w Lublinie swój własny kąt. Co więcej, miał on 280 metrów kwadratowych, a już kilka miesięcy później – przy współpracy z Fundacją T.E.A.M. Teatrikon – miał tam powstać tam niepubliczny Dom Kultury Narnia. Nowe miejsce dawało nowe, ogromne możliwości, a do mnie krzyczało wręcz – róbmy larpy! To była pierwsza myśl. Po chwili zastanowienia w mojej głowie pojawiły się jednak pytania i obawy. Czy w Lublinie mamy odpowiednio wielu twórców larpów? Czy są gry, które będziemy mogli wystawiać? Czy mamy środki, które wystarczą do organizowania i promowania gier? Czy zainteresowanie larpami w Lublinie jest wystarczające? Niestety, odpowiedź na większość tych pytań była negatywna. Problem, ale nie taki, którego nie da się rozwiązać. Brakuje ludzi, którzy potrafią tworzyć larpy? Trzeba ich tego nauczyć. Brakuje środków? Trzeba je zdobyć. Pomysł zorganizowania cyklu szkoleń larpowych wyklarował się bardzo szybko. Całą koncepcję skonsultowałem z Marcinem Słowikowskim z Grimuaru i, nie wiedzieć kiedy, byłem już w samym środku pisania wniosku na jeden z miejskich konkursów z dziedziny kultury. Wydawało się, że cała sprawa mogła się udać.

Projekt LubLarp

Wniosek na realizację projektu LubLarp, cyklu szkoleń przeznaczonych dla osób zainteresowanych larpami, skompletowałem i złożyłem do Wydziału Kultury Urzędu Miasta Lublin mniej więcej w terminie KOLI 2014. Był to zresztą jeden z powodów, dla których nie odwiedziłem konferencji. Sam projekt zakładał realizację 11 szkoleń, każde dla kilkunastu do maksymalnie dwudziestu osób, i ubiegałem się w nim o dofinansowanie w wysokości blisko 30 tysięcy złotych. W pierwotnej wersji plan szkoleń wyglądał tak:

Szkolenie wprowadzające:
1. Co to jest larp, czyli larpowanie dla początkujących.

Moduł dla twórców larpów:
1. Larp od A do Z – zarządzanie projektem.
2. Tworzenie fabuły larpa.
3. Mechaniki larpowe.
4. Scenografia i rekwizyty.
5. Jeepform i freeform, czyli różne formy larpowe.

Moduł dla graczy larpowych:
1. Komunikacja interpersonalna.
2. Budowanie postaci na larpa.
3. Odgrywanie i improwizacja.
4. Stroje i charakteryzacja.
5. Troubleshooting, czyli co robić, kiedy coś idzie nie tak?

Oczywiście, nie wyobrażaliśmy sobie „uczenia larpów" bez grania w nie, więc założyliśmy, że w ramach każdego spotkania powinna odbyć się również co najmniej jedna gra. Tak wyklarował się harmonogram pojedynczego szkolenia, na które miały składać się dwa sześciogodzinne spotkania warsztatowe, rozpoczynające się w soboty i niedziele o godzinie 10:00, oraz kilkugodzinny larp, rozgrywany w godzinach wieczornych pierwszego dnia. Na tym etapie mieliśmy też już stworzoną listę osób, które chcieliśmy zaprosić do prowadzenia szkoleń. Kierowaliśmy się tutaj głównie subiektywnymi opiniami, ale też radami znajomych larpowców z innych miast, przyznanymi nagrodami i wyróżnieniami, czy też uznaniem danej osoby w środowisku.

Czas na weryfikację powyższych planów i zamiarów przyszedł w lutym. Nasz wniosek został oceniony pozytywnie i dofinansowany kwotą 15 tysięcy złotych. Stanowiło to nieco ponad połowę wnioskowanej kwoty, ale był to dla nas wciąż duży sukces i początek realizacji projektu. Szybka aktualizacja budżetu, programu, rozmowy z kandydatami na trenerów, produkcja materiałów promocyjnych i na początku marca mogliśmy rozpocząć zapisy na pierwsze szkolenie LubLarp!

Lublin lubi larpy

W chwili powstawania tego tekstu nie minął jeszcze nawet tydzień od zakończenia cyklu szkoleń LubLarp. Wciąż opracowujemy podsumowania, opinie i uwagi naszych uczestników, trenerów oraz nas samych. Dokładna i szczegółowa analiza wciąż przed nami. Jest jednak kilka faktów i liczb, które można przedstawić już teraz. Ostateczny kształt projektu to 9 spotkań, 13 trenerów oraz 14 gier. Szkolenia, które odbyły się w Lublinie od marca do listopada 2014 roku to:

1. Co to jest larp: Marcin Słowikowski i Daniel Krzaczkowski (larpy *Dzielnia*[5], *Bal Ambasadora*[6] i *Konferencja Poczdamska*[7]),
2. Jak zbudować postać: Piotr Milewski (larpy *Metoda Profesora Kamihary*[8] i *Przystanek Przyjaźń*[9]),
3. Odgrywanie i improwizacja: Mikołaj Wicher i Malwina Otto (larp *Atlas Chmur: W cudzej skórze*[10]),
4. Wolna forma: Katarzyna Kehl i Bartek Zioło (jeepformy *Lady i Otto*[11] oraz *Upgrade*[12]),





5. Kostiumy i charakteryzacja: Zofia Urszula Kaleta (larp *Nie znasz dnia ani godziny*[13]),
6. Budowanie fabuły: Malwina Otto i Dorota Kalina Trojanowska (larp *Szkoła dla panien*[14]),
7. Mechaniki larpowe: Aleksander Tukaj i Paweł Jasiński (larp *Toy Soldiers*[15] i freeform *Kuszenie/Zbawienie*[16]),
8. Scenografia i rekwizyty: Monika Maja Borysiewicz i Mikołaj Wicher (freeform *Retropolis*[17]),
9. Zarządzanie projektem: Kamil Bartczak (larp *Wyjazd integracyjny*[18]).

Kosztem uczestnictwa w jednym szkoleniu była kwota 50 zł. Średnia liczba uczestników zapisanych na pojedyncze szkolenie to 13 osób, a faktycznie obecnych – 11 osób. Największą popularnością cieszyło się spotkanie poświęcone odgrywaniu i improwizacji oraz warsztaty dotyczące kostiumów i charakteryzacji, a najmniej osób zainteresowanych było scenografią i rekwizytami oraz zarządzeniem projektem. Trójka uczestników była z nami podczas wszystkich szkoleń i uzyskała certyfikaty, potwierdzające ten fakt. Finałem projektu były warsztaty, podczas których uczestnicy samodzielnie stworzyli i przeprowadzili larpa *Wyjazd integracyjny*.

Tak wygląda projekt LubLarp w liczbach i faktach na „kilka dni po". Co można dodać? Masę satysfakcji, świetnych momentów, nowych znajomości i oczywiście wielką dawkę wiedzy, którą zdobyli nasi uczestnicy. Już w tej chwili pracują oni nad co najmniej kilkoma larpami, w które mam nadzieję zagrać już w niedługiej przyszłości. Cykl szkoleń wymaga oczywiście jeszcze dokładnej i szczegółowej oceny, kilku poprawek i usprawnień, ale osobiście uważam go za duży sukces.

Co dalej?

Do powyższych rozmyślań warto dodać, że już w trakcie trwania cyklu szkoleń udało nam się wystawić w Lublinie larpa *Moving*[19]. Był to nasz pierwszy krok w kierunku organizacji kolejnych gier pod szyldem LubLarpa. Pozyskaliśmy też dofinansowanie na premierową edycję LubLarp Festiwalu[20], czyli wydarzenia, podczas którego w Lublinie odbędą się najlepsze polskie larpy ostatnich lat. Już w tej chwili planujemy kolejny cykl szkoleń, który chcemy przeprowadzić w 2015 roku, a w naszych głowach jest też cała masa pomysłów na gry, warsztaty i inne larpowe inicjatywy, które chcielibyśmy zrealizować. Lublin zdecydowanie lubi larpy, a my działamy dalej!

Przypisy autora

[1] Słowikowski M., Sobczyk M., *Róże Pogorzeliska*, 2006.
[2] Słowikowski M., *Na Przełęczy Mgieł*, 2008.
[3] Otto M., Słowikowski M., *System*, 2012.
[4] Grimuar, *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*, 2013.
[5] Słowikowski M., *Dzielnia*, 2014.
[6] Słowikowski M., *Bal Ambasadora*, 2014.
[7] Krzaczkowski D., *Konferencja Poczdamska*, 2014.
[8] Górska K., Milewski P., *Metoda Profesora Kamihary*, 2013.
[9] Clairence L., *Bus stop*, 2014.
[10] Bruski B., Jasiński P., Rogowska A., *Atlas Chmur: W cudzej skórze*, 2013.
[11] Berg Olsen F., *Lady and Otto*, 2005.
[12] Fritzon T., Jonsson O., Wrigstad T., *The Upgrade!*, 2004.
[13] Słowikowski M., *Nie znasz dnia ani godziny*, 2014.
[14] Słowikowski M., *Szkoła dla panien*, 2014.
[15] Godun A., Tukaj A., *Toy Soldiers*, 2013.
[16] Bartczak K., *Kuszenie/Zbawienie*.
[17] Bo Nielsen Ch., Steffensen N., Skaarup H. Ch., *Retropolis*, 2012.
[18] Borzęcka D., Kowalska E., Kryśko R., Krzaczkowski D., Popławski R., Soria A. E., *Wyjazd integracyjny*, 2014.
[19] Kata A., Słowikowski M., Zylik M., *Moving*, 2014.
[20] LubLarp Festiwal odbędzie się w dniach 12-14 grudnia w Domu Kultury Narnia w Lublinie. W programie: *Creed of Ruin* (Dominik Dembinski), *System* (Malwina Otto, Marcin Słowikowski), *Pewnego razu w Ombreville* (Patryk Stryjewski, Anna Gęślicka), *Stypa* (Kamil Bartczak, Przemysław Szymczak) oraz *Wszystko dla N.* (Aleksander Tukaj, Mikołaj Wicher).

MARCIN SŁOWIKOWSKI

BY GRAŁO SIĘ **LEPIEJ...**

Zostałem poproszony przez organizatorów Konferencji Larpowej o napisanie tekstu poświęconego konkursowi Larpy Najwyższych Lotów. Najprostszym rozwiązaniem wydaje się przywołanie kilku faktów, peryfraza regulaminu, przedstawienie sędziów i spuentowanie całości zwycięzcami dotychczasowych edycji. Proste rozwiązania jednak nie zawsze wydają się odpowiednie, zwłaszcza że głód tych informacji zaspokoi w każdej chwili Google Inc. Dlatego postanowiłem zrobić to inaczej: sięgnę do przyczyn, które doprowadziły do powstania konkursu i postaram się odnieść go do szerszego kontekstu. Na wstępie pragnę zauważyć, że poniższemu artykułowi bliżej będzie do publicystyki niż publikacji naukowej.

„Jak wyszło? Jak tam larp? Jak się bawiłeś?" Klasyka gatunku. Najczęstsze pytania, które padają po grze i sprawiają, że twórca nadstawia uszu, aby otrzymać informację zwrotną od uczestników. „Fajnie..." Najgorsza z możliwych odpowiedzi. Jednak często gracze nawet wyrażając najszczerszą i najbardziej rozbudowaną opinię, nie dają autorowi tego, czego na dłuższą metę potrzebuje, aby robić lepsze gry. Oczywiście uogólniamy, bo są wśród larpowców jednostki, które potrafią wznieść się ponad swoje (nie)zadowolenie z gry i zdiagnozować, co je wywołało. Jest ich na szczęście coraz więcej. Świadomych, krytycznych odbiorców, których rzeczowe uwagi powinno się nawet jeśli nie wziąć do serca, to przynajmniej rozważyć. Oczywiście, jeśli chce się coś poprawić, ulepszyć, dopracować – by grało się lepiej.

Gracz, który potrafi dać szczery i konstruktywny feedback, to skarb. Załóżmy, że mamy takiego na larpie i znajdziemy czas, aby porozmawiać z nim na spokojnie. To z pewnością pomoże nam w ocenie subiektywnego obrazu gry konkretnej osoby. Gracz nie ma możliwości, aby wykonać krok w tył i objąć wzrokiem całość. Zawsze coś dzieje się za jego plecami, w ślepym punkcie. Dopiero obserwując grę z zewnątrz, samemu nie będąc zaangażowanym w żaden sposób w jej przebieg, jesteśmy w stanie prześledzić dynamikę i dramaturgię larpa, wychwycić jego silniejsze i słabsze momenty i wskazać je twórcy, jako te, które wymagają uwagi, żeby grało się lepiej.

Załóżmy, że znaleźliśmy chętnego, który zamiast wziąć udział w naszej grze, usiądzie z boku, żeby na zimno ją obserwować, zanotuje wszystkie spostrzeżenia i wyłoży nam je po zakończeniu larpa. Oczywiście jest to osoba, na której zdaniu nam zależy, obeznana w temacie, posiadająca doświadczenie i wszelkie kompetencje, aby zrobić to właściwie. Gratulacje! To jest moment, w którym rodzi się prawdziwa krytyka larpowa, o której pisał w ubiegłorocznej publikacji Dominik Dembinski[1], do którego artykułu odsyłam, jeśli ktoś chciałby dostać więcej argumentów na potwierdzenie, że krytyka larpowa jest nam potrzebna, by grało się lepiej.

Oczywiście rola krytyka jest trudna i mało wdzięczna. Krytycy sztuki mają tę przewagę, że mogą nacieszyć się dziełem jako odbiorcy czy miłośnicy, zaspokajając swoje potrzeby estetyczne, zanim włączą aparat pojęciowy i przejdą do analizy i oceny. W przypadku larpów krytykowi amputuje się niejako z założenia możliwość aktywnego udziału w grze i w związku z tym marginalizuje punkt widzenia gracza. W idealnym układzie krytyk powinien najpierw wziąć udział w larpie, a potem tę samą grę oceniać z dystansu, z perspektywy obserwatora. Dopiero takie rozwiązanie daje możliwość realnej i rzetelnej oceny, co trzeba zmienić, by grało się lepiej.

Forma konkursu z pewnością nie jest najlepszym, ale wydaje się być najprostszym rozwiązaniem, które stwarza możliwości do takiej właśnie oceny larpów. Oczywiście ma ona swoje plusy i minusy. Z jednej strony zapewnia warunki do organizacji gier, motywację dla uczestników, ogniskuje środowisko, a krytyków awansuje do nobilitującej roli kapituły sędziowskiej. Z drugiej – zawęża liczbę gier, kumuluje je w bardzo krótkim czasie, co obniża komfort ich oceny, i zestawia ze sobą bardzo często diametralnie różne larpy. Idea konkursu zakłada, że trzeba wybrać zwycięzcę, a jak w przypadku tak odmiennych larpów ocenić, w którym z nich grało się lepiej?

Bo co jest lepsze: ośmiogodzinny larp z kostiumami, rekwizytami, jedzeniem i efektami specjalnymi czy godzinny freeform bez kart postaci? Trzydziestoosobowa gra

eliminacyjna w klimacie zombie apokalipsy, czy symulacyjny larp o umieraniu w zimnej wodzie dla pięciu graczy? Liczba dziewięć czy kolor niebieski? Bartek Zioło w jednym z artykułów tej publikacji[2] przekonuje, że nie wszystkie larpy są dla każdego. Różne gry odpowiadają na różne potrzeby i stosują inne środki stylistyczne. W związku z tym nie da się mierzyć ich tą samą miarą. To podstawowy problem, który pojawia się w przypadku konieczności wyboru najlepszej spośród tak różnych opcji. Tak naprawdę nie da się powiedzieć, w którym grało się lepiej.

Dlatego w przypadku konkursu, który spośród kilku larpów musi wybrać ten najlepszy, istotne jest, aby znaleźć dla wszystkich wspólny mianownik, punkt odniesienia będący czytelnym kryterium oceny. Od tego zagadnienia wyszliśmy, myśląc o Larpach Najwyższych Lotów. Takie same ramy czasowe i to samo miejsce, a przede wszystkim wspólny motyw przewodni, sędziowie, którzy obserwują i sędziowie, którzy biorą udział, aby móc ocenić larpa z obydwu perspektyw – to były propozycje rozwiązań, by oceniało się lepiej. A poza oficjalnym ogłoszeniem wyników i wręczeniem nagród, rzetelny feedback od sędziów dla twórców, którzy wzięli udział w konkursie, aby na jego podstawie mogli jeszcze usprawnić i doszlifować swoje dzieła tak, by grało się lepiej.

Uważam, że taka jest rola i misja Larpów Najwyższych Lotów. Zwycięzca doceniany jest zasłużonym tytułem i nagrodą, wszyscy uczestnicy otrzymują ocenę swojej pracy i wskazówki do dalszego rozwoju, inni twórcy dostają zastrzyk inspiracji, a gracze coraz lepsze larpy. Zmiana motywu przewodniego w każdej edycji daje możliwość przekroczenia sztywnych ram konkursu, odzwierciedlania tego, co się dzieje na larpowym podwórku, ale także stymulowania twórczości, eksploracji nieznanych terytoriów i wytyczania nowych ścieżek. No i za każdym razem będzie nowym wyzwaniem, aby zgłaszane larpy leciały naprawdę wysoko.

Przypisy autora

[1] Dembinski D., „Krótka krytyka krytyki larpowej", [w:] Słowikowski M., Trojanowska D.K. (red.), *Larp. Myślą, Słowem i Uczynkiem*, Gdynia 2014.

[2] Zioło B., „Nie ma larpów dla każdego", [w:] Woźniczko G. (red.), *Inside/Outside*, Katowice 2015

Korzystając z okazji, chciałbym podziękować wszystkim osobom, bez udziału których ten konkurs by nie istniał, a na pewno nie wyglądałby tak, jak wygląda. Patrząc z perspektywy czasu, stwierdzam, że jego organizacja i obecność w kapitule sędziowskiej, możliwość konfrontacji opinii i wymiany argumentów z ludźmi, którzy często mają zupełnie inne podejście do tematu niż ja nauczyły mnie bardzo wiele i zmieniły mój sposób patrzenia na larpy.

Larpy Najwyższych Lotów – konkurs organizowany od 2013 roku w ramach Festiwalu Fantastyki Falkon przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza". Zadaniem dla twórców jest stworzenie larpa, który najlepiej realizuje ogłoszony w danym roku motyw przewodni. Na podstawie zgłoszeń sędziowie wybierają 7 gier, które zostaną przeprowadzone w trakcie Falkonu. Wszystkie larpy są oceniane zarówno z perspektywy obserwatora jak i uczestnika. Spośród nich wybrana zostaje jedna gra, która zdobywa tytuł, a jej twórcy statuetkę Sokoła, a także jedno miejsce w kapitule sędziowskiej w kolejnym roku.

Hasło pierwszej edycji konkursu brzmiało: „Umarł król, niech żyje król", a zadaniem twórców było przełamanie sztampy larpów opowiadających o śmierci, rozliczających zmarłego z życia, wyborze następcy, odbywających się podczas otwarcia testamentu, pogrzebów czy styp. W skład kapituły sędziowskiej weszli: Krzysztof „Flapjack" Maj, Piotr „Kula" Milewski, Aleksandra „Hedere" Ososińska, Anna „Aurra" Rogala, Marcin „Słowik" Słowikowski, Mikołaj „Wicher" Wicher i Bartosz „Zioło" Zioło. W finale konkursu znalazły się larpy: *Jeanny* Dominika „Dracana" Dembinskiego, *Non-vivere ergo sum* Aleksandry „Selvy" Wdowiak i Wojciecha „Woltusa" Kłosa, *Stypa* Kamila Bartczaka i Przemysława Szymczaka, *Atlas Chmur. W cudzej skórze* Agnieszki „Plusz" Rogowskiej, Pawła „Gerarda Heime" Jasińskiego i Bartosza „Kervyna" Bruskiego, *Noc Trzech Króli* Artura „Silvanela" Woźniaka, *Prohibicja, czyli tragedia w wielu aktach w BDSM (BarDzo Starym Mieście)* Aleksandra „TukTuka" Tukaja oraz *Deus (r)ex Machina* Nowotarskiego Klubu Fantastyki. Z przyczyn losowych podczas Falkonu nie odbyła się ostatnia z wymienionych gier. Sędziowie wybierając spośród sześciu pozostałych, Larpem Najwyższych Lotów 2013 ogłosili *Stypę*.

Motyw przewodni drugiej edycji konkursu to larpowa adaptacja, którą zapowiadało hasło „Luke I'm Your Father". Wyzwaniem było uchwycenie sensu, idei, głównego założenia innego dzieła kultury i znalezienie odpowiednich środków na zawarcie tej zasadniczej cząstki w larpie. W kapitule sędziowskiej znaleźli się: Karolina „Hypatia" Fido, Przemysław „Przem" Głomb, Krzysztof „Flapjack" Maj, Pola „Delfin" Mikołajczak, Piotr „Kula" Milewski, Marcin „Słowik" Słowikowski, Przemysław „Chincu" Szymczak. Do finału konkursu zakwalifikowały się larpy: *Ja i mój pies* Anniki Olejarz i Kamila Bartczaka, *Równanie Ludzkie* Bartosza Zioło, *Ostatni zajazd na Żmudzi* Elżbiety „arcmage" Głowackiej i Karoliny „carrie" Łukasik, *Ferdydurke* Bartosza „Barvena" Drausa i Leszka Vinh „RaVinh" Phana, *Au Revoire, Dogs!* Bartosza „Kervyna" Bruskiego, Pawła „Gerarda Heime" Jasińskiego i Agnieszki „Plusz" Rogowskiej, *Opóźnienie może ulec zmianie* Aleksandry „Mały Kwiatuszek" Sokólskiej i Patryka „Patrola" Bielawskiego oraz *Wir* Artura „Silvanela" Woźniaka. Larp *Ja i mój pies* został wycofany z konkursu przez twórców. Kapituła – bez Karoliny Fido, która nie mogła pojawić się na Falkonie – tytułem Larpa Najwyższych Lotów 2014 odznaczyła *Wir*.

PAWEŁ JASIŃSKI

LUDZIE LARPY **PISZĄ**

Przedmowa

Pierwsza wersja tego artykułu została opublikowana na początku 2009 roku w serwisie Poltergeist. Od tamtego czasu wiele się na naszym polskim poletku zmieniło. Zorganizowano wiele larpów, pojawiły ich nowe rodzaje, a co za tym idzie – rozwinęła się teoria jak należy je tworzyć. Ja sam nabrałem doświadczenia związanego z tworzeniem gier fabularnych, planszowych i wideo. Dlatego gdy Piotr Milewski poprosił mnie o odświeżenie artykułu na potrzeby Konferencji Larpowej 2015, poczułem się jak archeolog stojący z niepewnością nad prastarym zwojem. Czy da się coś jeszcze z tym zrobić, czy artykuł zginie w pomroce dziejów? Odpowiedź na to pytanie zostawiam wam – czytelnikom.

Wstęp

Ten artykuł powstał w jednym, konkretnym celu: by promować moje hobby wśród tych czytelników, którzy zapewne już zainteresowali się larpami i mają pojęcie, jak wygląda taka rozgrywka – jednak nadal nie wiedzą, jak zabrać się do napisania swojej pierwszej gry. Wiele innych artykułów traktuje bowiem o tym, czym są larpy, natomiast nie udziela praktycznych porad dotyczących ich projektowania. Pomimo upływu lat, problem ten nadal jest aktualny.

Larp na scenie

Poniższy artykuł odnosi się przede wszystkim do tzw. larpów teatralnych, z angielskiego *theatre-style larp* (obecnie coraz popularniejsze jest też określenie *chamber larp*, czyli luźno tłumacząc „larpy w pomieszczeniach"). Część z tych porad jest jednak na tyle uniwersalnych, że zachęcam do zapoznania się z artykułem nawet, jeśli planujecie tworzyć innego rodzaju gry.

Nie zamierzam precyzyjnie definiować czym dokładnie są larpy teatralne (to temat na osobny artykuł), zwrócę jednak uwagę na pewną cechę, która jest dla mnie szczególnie istotna: ograniczona przestrzeń (sala na konwencie, knajpa, klub fantastyki, czyjeś mieszkanie) bardzo mocno definiuje to, jak będzie wyglądać rozgrywka oraz na co będą mogli pozwolić sobie organizatorzy i gracze.

Według moich obserwacji, larpy teatralne są jednymi z najpopularniejszych, choćby przez swoją obecność na konwentach i w klubach fantastyki. Powód jest prozaiczny – są najprostsze do zorganizowania od strony logistycznej. Larpa teatralnego zazwyczaj łatwo dostosować do warunków lokalowych (ponieważ sam w sobie jest mało wymagający), prościej też o ochotników, którzy w niego zagrają. Swojego pierwszego larpa możecie stworzyć we własnym mieszkaniu dla paczki znajomych. To najbardziej komfortowe warunki do tego, by postawić pierwsze kroki jako larpowy Mistrz Gry. Do czego, oczywiście, gorąco zachęcam.

Jak wygląda larp na papierze?

Fabuła larpa to nie klasyczny, zamknięty scenariusz. Nie ma formy jednego tekstu, który opisuje, co się ma wydarzyć. Historię opowiadają w trakcie gry jej uczestnicy. Co wcale nie oznacza, że larpa nie da się napisać (bądź spisać) – istnieją nawet gotowe larpy do wydrukowania (ang. *print & play*), z którymi warto się zapoznać, by mieć pojęcie, jak może wyglądać taka gra. Ale załóżmy, że nie mamy teraz takiej możliwości – co zatem składa się na larpa w formie pisanej?

- **Wprowadzenie do larpa.** Zawiera podstawowe informacje: jakie są realia gry, gdzie się dzieje akcja i czego larp dotyczy. To ono zwykle trafia do informatora konwentowego, na ulotki i plakaty.
- **Ogólnodostępny opis postaci.** Kto na larpie ma się pojawić i (przynajmniej oficjalnie) dlaczego. Kim jest i co o nim powszechnie wiadomo. Tego typu „kto jest kim" bardzo często stanowi też listę postaci do wyboru (przed larpem) oraz ściągę dla graczy i MG (w jego trakcie).

- **Materiały dla gracza.** Najczęściej jest to tzw. karta postaci, na której gracz opiera odgrywanie swojej roli. Tego typu materiały gracz poznaje przed grą, chociaż zdarzają się wyjątki, np. koperty z informacjami, które gracz ma prawo otworzyć dopiero, gdy spełni określony warunek. Informacje, które zawierają materiały, można podzielić na dwa rodzaje:
  - diegetyczne, czyli wiedza postaci – to, co wie ona o sobie i swoim otoczeniu;
  - niediegetyczne, które przeznaczone są dla gracza, ale o których jego postać nie ma pojęcia – tu może znaleźć się na przykład mechanika gry albo wskazówki dotyczące odgrywania postaci.
- **Rekwizyty**, takie jak mapy, listy i pisma. Są stylizowane i pisane z punktu widzenia postaci żyjącej w świecie gry.
- **Wszelkie informacje**, które docelowo nie trafią w ręce graczy, ale mają za zadanie ułatwić pracę MG. Wśród nich mogą być m.in.:
  - diagramy prezentujące w formie graficznej relacje między postaciami;
  - harmonogram larpa, wskazujący kiedy się on zaczyna, kiedy kończy, oraz co się dzieje w jego trakcie;
  - cele i zadania dla MG, które ułatwiają kontrolę zarówno nad procesem tworzenia larpa, jak i nad jego prowadzeniem;
  - dokumenty zawierające obiektywne informacje na temat świata gry, które stanowią ściągę dla MG w trakcie tworzenia i prowadzenia larpa.

Kolejność wymienionych elementów jest nieprzypadkowa – elementy dostępne dla graczy są na pierwszym miejscu. Opowieść, którą ułożył sobie w głowie MG nie oblecze się w ciało, jeśli nie trafi w ręce graczy. MG przemyca swoją wizję na karty postaci i do innych materiałów, licząc na to, że popchną one graczy w odpowiednią stronę i skłonią do interakcji, które z kolei zaowocują ciekawą historią. W przeciwieństwie do klasycznej sesji RPG prowadzący ma stosunkowo niewiele subtelnych narzędzi do ingerencji w trakcie samej gry. Musi więc zaplanować wszystko zawczasu. Oczywiście nie jest skazany tylko i wyłącznie na swój intelekt i pamięć. Oprócz najzwyklejszych notatek bardzo przydatnym narzędziem, ułatwiającym zorientowanie się w sporym gronie postaci, są wykresy i grafy (diagramy). Stosując różnego rodzaju połączenia i barwy, łatwo nam rozpisać w formie graficznej kto utrzymuje z kim jakie stosunki, gdzie tworzą się sojusze, kto z kim rywalizuje.

Raz rozpoczęty larp zaczyna działać „siłą rozpędu" na zasadzie sprzężenia zwrotnego. Mówiąc krótko: Mistrz Gry generuje dane wejściowe, które są w jakiś sposób przetwarzane przez graczy. Ci następnie podejmują działania (dane wyjściowe), które stają się przyczyną kolejnych działań. Dzięki temu gra toczy się już bez dalszej ingerencji prowadzącego. Oczywiście, Mistrz Gry może dalej „zasilać" cały system nowymi informacjami, ale nie ma już pełnej kontroli nad wydarzeniami.

Ciężar odpowiedzialności spoczywa więc na prowadzącym, który musi na starcie dostarczyć graczom takich informacji, by gra ruszyła naprzód. Jeśli chce, by fabuła potoczyła się w jakimś określonym kierunku, musi przewidzieć reakcje uczestników i dopasować do nich dane wejściowe, które otrzymają na starcie. Dobry MG zwróci też uwagę na graczy, którzy po drodze „utknęli" – być może nie doczytali pewnych informacji albo o czymś zapomnieli?

Wiemy już zatem, jakie spisane elementy może zawierać larp i jak ważne jest to, by MG umiejętnie przekazał graczom informacje na piśmie. Możemy łatwo wyodrębnić dwa podstawowe elementy scenariusza, według którego toczyć się będzie larp:

- **Punkt wyjścia.** Postacie, które znalazły się na larpie, dysponują jakąś wiedzą – o wydarzeniach i faktach, znanych powszechnie lub będących tajemnicą. Ta wiedza dyktować będzie ich zachowanie w trakcie gry. MG tworzy zatem fabułę, przekazując graczom informacje zawarte w kartach postaci i innych udostępnionych im materiałach.
- **Wydarzenia w trakcie gry.** Mistrz Gry może zadecydować, że pchnięcie fabuły na przewidziany przez niego tor wymaga bodźca, który zostanie wprowadzony w trakcie gry. Może na przykład dostarczyć postaciom (wszystkim bądź pojedynczym) nowych informacji – za pomocą odgrywanego Bohatera Niezależnego, listu, ogłoszenia czy też opisu sceny. Sugeruję jednak, by zastosowanie tej metody było dobrze przemyślane, a najlepiej zaplanowane przed grą. Taka ingerencja to narzędzie o tyle specyficzne, że jego nadużywanie może wywołać u graczy uczucie „ręcznego sterowania" fabułą całego larpa.

Jedność czasu i miejsca

Larpy teatralne (chociaż nie tylko one) charakteryzują się zwykle ściśle ograniczoną, niewielką przestrzenią, na której dzieje się ich akcja. To, jak już wspomniałem, ma swoje zalety: takie larpy są proste do zorganizowania pod względem logistycznym, a MG ma lepszą kontrolę nad rozgrywką. Wie (przynajmniej w przybliżeniu), na jakiej przestrzeni odbędzie się larp, nie musi szukać graczy po całym terenie gry (i vice versa, gracze nie muszą szukać jego), łatwiej mu też upilnować osoby postronne przed przeszkadzaniem w rozgrywce. Niestety, larpy teatralne mają podstawową wadę – w dużej mierze narzucają fabułę gry. Dlaczego?

Powszechnie stosowanym i intuicyjnym rozwiązaniem (bo m.in. najmniej wytrącającym graczy z immersji) jest jedność czasu i miejsca akcji: rozgrywka toczy się bez przer-

wy, od wyznaczonego początku do końca. Brak podziału na sceny czy akty, wszystkie postacie znajdują się ciągle na tej samej przestrzeni. Co prawda co raz powszechniejsze stają się techniki odchodzące od tego rozwiązania (np. tzw. *black box*, o którym mowa w dalszej części artykułu), jednak w poniższym artykule omówię przede wszystkim ten właśnie, najbardziej powszechny, schemat konstrukcji larpa.

Trzeba bowiem wiedzieć, że to rozwiązanie niesie ze sobą poważne konsekwencje. Przede wszystkim tłumaczy, dlatego tak często larpy opowiadają o rzadkich i ważnych wydarzeniach, w trakcie których gromadzi się wielu ludzi: ślubach, pogrzebach, negocjacjach i ucztach. Mistrz Gry musi bowiem znaleźć dobre wytłumaczenie, dlaczego postacie graczy (a jest ich zwykle koło 10–30) znalazły się w tym samym miejscu i w tym samym czasie. Co więcej, musi też uzasadnić, dlaczego zastygłe relacje społeczne pomiędzy postaciami nagle zostają odmrożone, by doprowadzić do spektakularnych rozstrzygnięć na larpie. Na przykład dlaczego zły biznesmen postanowił zabić swego konkurenta w interesach właśnie tego dnia, w tym okienku czasowym (zwykle 3–6 godzin). Czemu nie mógł zrobić tego, dajmy na to, godzinę temu? Czemu musiał czekać, aż w jednym miejscu znajdzie się kilkunastu niewygodnych świadków, by dopiero wtedy podać truciznę lub pociągnąć za spust?

Te pytania sprawiają, że fabułę larpa można sprowadzić do prostego schematu:

1. Status quo
Czyli co stało się „wcześniej" – zanim rozpoczął się larp. Pod tym punktem znajdują się informacje (na temat postaci i settingu) dotyczące czasu przed ważnym wydarzeniem – tym, które sprawiło, że doszło w ogóle do sytuacji zastanej na larpie. Większość danych na kartach postaci dotyczy właśnie *status quo*.

Przykład:
Kontrowersyjny archeolog Winfred Keitel odkrył w Egipcie posąg, który (o czym znalazca nie wie) przedstawia Nyarlathotepa, potężne bóstwa z mitów Cthulhu.

2. Wydarzenia katalizujące
Czyli co sprawiło, że wszyscy zebrali się tu i teraz i postanowili załatwić swoje interesy. Wydarzenie to musi być na tyle silne, by gracze czuli, że ich obecność w sali larpowej jest rzeczywiście podyktowana fabułą, a nie fanaberią. Niekiedy taki katalizator może być jedynie pretekstem dla ważniejszego wydarzenia, które będzie miało miejsce już na larpie.

Przykład:
Postacie spotykają się na wykładzie, na którym profesor Keitel ma zamiar dokonać prezentacji swego odkrycia. Gracze wcielają się w role zarówno tak zwolenników, jak i przeciwników profesora: sceptyków, kultystów, dziennikarzy, kolekcjonerów staroci i złodziei sztuki. Jednakże wykład jest tylko fałszywym katalizatorem. Prawdziwym jest śmierć profesora, która będzie miała miejsce tuż po odczytaniu inskrypcji (i jak się okaże – inkantacji) z posągu. Gdy wykład zostanie niespodziewanie przerwany, postacie będą mogły przejąć inicjatywę – rozpocznie się właściwa akcja larpa.

3. Akcja larpa
Wszystko w tym punkcie wydaje się jasne. Postacie działają, a Mistrz Gry moderuje rozgrywkę. Jeśli działa zasada jedności miejsca, gracze nie powinni wychodzić poza teren gry (chyba że chcą omówić coś na osobności z organizatorem lub tymczasowo opuszczają grę). Niekiedy gracze (i ich postacie) przenoszą swe działania poza teren larpa, na przykład deklarując akcje dotyczące swoich zasobów bądź kontaktów. Dla gracza stwierdzenie: „Zlecam swoim ludziom, by podpalili fabrykę mojego konkurenta" może wydawać się trywialne, ale dla MG to potencjalne kłopoty. Wszystko to dzieje się przecież w jego wyobraźni. A to oznacza, że to on musi zadecydować o wyniku deklaracji, a następnie poinformować o nim wszystkich, którzy mogli się dowiedzieć o zajściu. Dodatkowo, jeśli na larpie jest więcej niż jeden MG, powinien on jak najszybciej poinformować pozostałych o wydarzeniach. Poza tym tego typu deklaracje sprawiają, że akcja gry wynosi się z sali larpowej do świata wyobraźni, gdzie nie ma już miejsca na prawdziwe „mięso", czyli interakcje miedzy postaciami. Emocje opadają, gdy wydarzenia nie dotyczą bezpośrednio graczy z krwi i kości, ale wyimaginowanych postaci, miejsc i rzeczy. Co innego próbować zastraszyć kogoś z mieczem przy jego szyi, a co innego powołując się na stutysięczną armię, której nikt nigdy nie widział. Sytuacja ta niestety wydaje się nie do uniknięcia, gdy chce się organizować gry polityczne z dużym rozmachem. Wówczas gracze oczekują, że zasoby postaci będą spore: ciężko sobie wyobrazić, by szef korporacji nie posiadał grupy agentów od „trudnych spraw", a książę – zastępu rycerzy gotowych stanąć w obronie swego suwerena. Często nadużywanym (choć niekoniecznie złym) sposobem na uniknięcie problemów tego typu jest fabularne założenie izolacji postaci – nie mogą się kontaktować ze światem zewnętrznym. Niestety, logiczne wytłumaczenie takiej sytuacji nie zawsze jest możliwe i nie pasuje do wielu tematów larpów.

Problemy z jednością miejsca i czasu są między innymi przyczyną rosnącej popularności osobnych, wyznaczonych sal (ang. *black box*), w których zasada jedności nie obowiązuje. *Black box* umożliwia odgrywanie scen odbywających się w przeszłości, w przyszłości (np. wizje) lub w innych miejscach. Gracze mają możliwość odegrania w nich scen z innymi postaciami, czasami wychodząc ze swojej roli i wcielając się w Bohatera Niezależnego, z nadzorem albo nawet bez nadzoru MG.

Przykład:
W trakcie larpa poszczególne postacie będą dążyły do realizacji własnych celów, przewidzianych w kartach postaci. Główna oś fabuły dotyczyć jednak będzie odwrócenia zaklęcia – klątwy, którą nieumyślnie wypowiedział profesor. Postacie muszą tego dokonać, jeśli chcą opuścić aulę wykładową żywe. Złe moce nie pozwolą im bo-wiem (a zatem także i graczom) opuścić pomieszczenia. W trakcie larpa, poszczególne postacie wystawione na moc posągu Nyarlathotepa będą doznawać wizji, które gracze będą odgrywać w black boksie.

4. Wydarzenie kończące
Larpy, z oczywistych przyczyn, mogą trwać tylko określoną ilość czasu. Stąd też organizator musi już na samym początku zastanowić się, jak zaprojektować finał, by nie wydawał się lichą wymówką do zakończenia gry. Koniec larpa powinien być wyrazistym wydarzeniem, które zapadnie graczom w pamięć, swoistą kropką nad „i". Rzecz jasna możecie po prostu wyjść na środek i oznajmić wszem i wobec: „bohaterowie są już zmęczeni, czas rozejść się do pokoi i pójść spać". Nie jest to jednak satysfakcjonujące rozwiązanie. Popularny trik to tzw. „zegar". Chodzi o wydarzenie fabularne, które nieuchronnie nastąpi, a o którym oczywiście wiedzą postacie – „zegar" ma w końcu zmotywować je do działania. Upływ czasu może być graczom wiadomy co do sekundy („uszkodzona stacja kosmiczna spłonie w atmosferze planety za 5 godzin, 34 minuty i 16 sekund") lub też komunikowany ogólnikowo przez Mistrza Gry („Wroga wataha wilkołaków została zauważona, gdy opuszczała swą kryjówkę. To oznacza, że atak się rozpoczął – nie macie wiele czasu, by podjąć decyzję"). Zegar powinien być wydarzeniem nieuchronnym, przełomowym i nieodwracalnym. Jeśli np. postanowimy, że nasz larp opowiadający o wykopaliskach zakończy się w momencie nadejścia zmierzchu (gdyż warunki nie będą sprzyjały pracom), gracze mogą zadeklarować, że ich postacie wracają po mumię faraona następnego dnia. W takiej sytuacji albo Mistrz Gry będzie posiadał jakiegoś asa w rękawie („Mumii nie ma. Być może skradli ją ludzie pustyni, lub... nie, wolicie nie myśleć, że sama odeszła") albo finał opowieści rozegra się już po zakończeniu gry. By uniknąć takiej sytuacji, można porzucić zasadę jedności w epilogu larpa i poprosić graczy o odegranie scen podsumowujących opowieść i stawiających ową „kropkę nad i".

Przykład:
Klątwa Nyarlathotepa dopadnie postaci mniej więcej w cztery godziny od wypowiedzenia inkantacji (Mistrz Gry wybierze odpowiedni fabularnie moment). Gra zakończy się w momencie, gdy postacie zdejmą klątwę lub (co równie możliwe) zginą na skutek jej działania. Gracze zdają sobie sprawę z działania klątwy, by jednak ich ponaglić, jedna z postaci będzie co jakiś czas miała wizje, przypominające wszystkim o coraz bliższej śmierci. MG zaplanował, że w razie szczęśliwego zakończenia (klątwa została zdjęta) poprowadzi krótki epilog, w którym gracze będą mogli odegrać, co postacie zrobią z przeklętym pomnikiem.

Słowo o intrydze i konflikcie

Pozwolę sobie na śmiałe stwierdzenie: intryga jest podstawą każdego dobrego larpa teatralnego. Nie oznacza to jednak, że ten artykuł traktuje tylko o larpach politycznych! Słowo „intryga" ma o wiele szersze znaczenie niż polityczne knowania. Warto zwrócić uwagę na jego definicję ze słownika PWN: „zawikłanie akcji w utworze literackim wynikające ze sprzeczności dążeń poszczególnych postaci ".

Z tego wynika jasno, że intryga może dotyczyć zarówno dworskich spisków, jak i burzliwych relacji miłosnych czy też brutalnej walki o przetrwanie w kolonii karnej. **Najważniejsze są sprzeczne dążenia postaci, które najpewniej doprowadzą do dramatycznego konfliktu.**

Od czego zacząć?

Skoro znamy już podstawy i wiemy, jak wygląda fabuła larpa, należałoby zadać sobie pytanie, jak właściwie zacząć go pisać. Tu znowu możemy uciec się do dwóch rozwiązań.

- **Najpierw fabuła, potem setting (miejsce akcji)**. Larpa można stworzyć na podstawie założonego przez siebie tematu, na przykład „chcę poprowadzić grę, który opowiada o wyborze między życiem a godnością". Następnie, mając już wizję tego, o czym ma opowiadać larp, należy go ubrać w dekoracje. Czy będzie to kolonia karna na Plutonie, gdzie więźniowie muszą walczyć o życie, jednocześnie nie dając się zamienić w bestie? Czy może losy grupy samurajów, którzy wplątani w dworskie intrygi, muszą zachować honor i ujść cało? Gdy pomysł jest już gotowy, zaczynamy wymyślać postacie i historie, które mają na celu podkreślić temat gry.
- **Najpierw setting, potem fabuła.** Często trzeba przygotować larpa pasującego do dominującej tematyki danego konwentu bądź osadzonego w określonym uniwersum (np. gry fabularnej). Czasem po prostu bardzo chcemy poprowadzić w świecie konkretnej gry lub nawet w konkretnym miejscu („Uniwersytet w Altdorfie brzmi naprawdę fajnie"). Zaczynamy wymyślać lokację, postacie, historię. Dopiero później pojawia się pytanie, o czym larp ma właściwie opowiadać, jaki wątek przewodni będzie pasował do settingu. Bardzo często taki wątek musi połączyć różne wymyślone wcześniej postacie, by do larpa w ogóle doszło.

Pierwsza możliwość, z projektowego punktu widzenia, jest rozsądniejsza. Zdecydowanie częściej jednak wybór

pada na drugą metodę. Przyczyna jest prozaiczna – wymyślenie fajnych dekoracji, historii czy postaci jest łatwiejsze. Częściej wpadają nam do głowy, a przecież wiele larpów powstaje pod wpływem natchnienia. Słabość tej metody tkwi w tym, że niejednokrotnie trudno będzie nam wymyślić sensowną, logiczną historię do naszego wymarzonego settingu („kurczę, co oni będą właściwie robić na tym statku kosmicznym?"). Chyba najgorszym błędem jest wrzucenie fajnej lokacji, fajnych postaci i fajnej historii na larpa bez ładu i składu. Potrzeba naprawdę dobrych graczy , by larp „rozegrał się sam", jeśli będzie tylko zbieraniną luźnych pomysłów – jakkolwiek dobre by one nie były.

Zamiary podług sił

Pierwszym pytaniem, jakie powinniśmy sobie zadać po wpadnięciu na pozornie genialny pomysł, jest: „Czy dam radę tego larpa zrealizować?" Można to rozbić na wiele pytań szczegółowych, takich jak: „Czy znajdę odpowiednią lokalizację, rekwizyty, wystarczającą liczbę graczy? Czy jestem w stanie stworzyć tyle ról, by każda z postaci znaczyła coś dla fabuły? Czy dany gracz będzie się dobrze bawić, wcielając w taką, a nie inną postać?". Jeśli odpowiedź brzmi „Nie" lub „Nie wiem", to pomysł najwyraźniej wymaga przerobienia bądź przynajmniej poważnego przemyślenia. Może powinniśmy dostosować historię do mniejszej liczby graczy? Może ta sama opowieść mogłaby się rozegrać w innym miejscu niż np. pozbawione światła podziemia, co ułatwiłoby znalezienie lokalu? **Dobre pomysły często zabija proza życia.** Dlatego tak ważne jest oszacowanie swoich możliwości i postawienie sobie jasnych, realnych celów. Zwłaszcza zaczynając przygodę w tworzenie larpów trzeba mieć to na uwadze. Czasem lepiej, by pomysł na „larpa stulecia" poleżał w szufladzie czekając na lepsze czasy, niż by nasza wymarzona gra zakończyła się klapą i gracze zaczęli się rozchodzić w trakcie jej trwania.

Budowanie struktury

Podstawą wydarzeń na larpie są interakcje społeczne. Postacie ze sobą rozmawiają, tworzą więzi, poddają innych ostracyzmowi, spiskują, rywalizują. Larpy teatralne, zwłaszcza oparte na silnym konflikcie, charakteryzuje duża dynamika społeczna. Gracze często ze sobą rozmawiają, wymieniają informacjami, szukają partnerów i próbują podkopać pozycję przeciwników. Siłą rzeczy postaciom z niektórymi osobami będzie bardziej po drodze, a wśród innych znajdą sobie wrogów, dlatego jeśli gra będzie biegła zgodnie z naszym planem, zaobserwujemy to samo, co rozrysowaliśmy na diagramie relacji.

Warto zapamiętać, że często powtarzającym się zjawiskiem, które można zaobserwować na larpach, jest tworzenie się grup. Gracze bardziej charyzmatyczni, umiejący lepiej wykorzystać dane im na starcie atuty (informacje i zasoby) czy mający większe doświadczenie szybko stworzą wokół siebie grupy interesów. Wzięcie tego pod uwagę jest o tyle przydatne, że łatwiej przewidzieć zachowanie całych grup, niż pojedynczych osób. Wielu MG na swoich larpach wprost narzuca graczom przynależność do jakiejś frakcji, by ułatwić sobie zadanie i lepiej przewidzieć, w którą stronę potoczy się larp.

Ale co zadecyduje o tym, kto sprzymierzy się z kim? To, kogo gracze uznają za sojusznika, a kogo za nieprzyjaciela, wynika zwłaszcza z następujących czynników:

1. **Motywacje (cele) postaci, które mogą być zbieżne lub rozbieżne z celami innych**

Jeśli postać posiada silną, konkretną motywację, łatwiej zaplanować, jak będą wyglądać jej interakcje z innymi graczami o zbieżnych lub przeciwnych celach. Mocno zarysowane cele mogą jednak doprowadzić do sytuacji, w której gracz zbyt mocno skupi się na realizacji swojego zadania. Czasem warto pozostawić graczowi pole do interpretacji i zastanowienia się – co jest celem jego postaci i jak powinna ten cel osiągnąć?

Przykład:
Gracz nie może dopuścić do tego, by Imperium wypowiedziało wojnę Bretonii. Książę-Elektor Hochlandu, Ludenhof, również zdaje się również przeciwny temu pomysłowi. Choć poglądy gracza i Elektora Hochlandu w kwestii nieludzi są różne, gracz zapewne zechce się z nim sprzymierzyć, aby powstrzymać frakcję prowojenną, zanim będzie za późno.

2. **Poglądy i zachowanie postaci podyktowane tekstem karty**

Choć nie wszyscy gracze potrafią odgrywać zachowanie lub cechy charakteru zupełnie odmienne od swoich własnych, to czasem mogą stanowić one dodatkowy bodziec do wejścia w określone interakcje z inną postacią. Ważne jest, by te poglądy czy cechy szczególne odgrywanej postaci były zarysowane wyraźnie, wręcz przejaskrawione, tak, żeby „nakręcić" gracza i sprowokować do wczucia się w rolę.

Przykład:
Gracz otrzymał postać Gabriela Ferauda, gniewnego kawalerzysty i pojedynkowicza, który przybywa na ważną uroczystość z misją incognito. W trakcie gry jeden z gości śmiertelnie obraża Gabriela swoim zachowaniem. Choć gracz zdaje sobie sprawę z tego, że nie powinien się jeszcze ujawniać, honor i temperament jego postaci dyktują mu inne zachowanie. Zdejmuje rękawicę z dłoni i ciska pod nogi temu, kto go obraził – domagając się satysfakcji.

3. **Publiczne informacje oraz plotki dotyczące postaci**

Choć dane te są pobieżne i często nieprawdziwe, to gracze często bardzo mocno na nich polegają – przynaj-

mniej do momentu ich weryfikacji *in game*. Jeśli postać będzie szukała inwestorów, „uderzy" najpierw do człowieka o reputacji krezusa – nawet jeśli w rzeczywistości rzekomy „bogacz" tonie w długach. Sprytni gracze będą oczywiście starali się wykorzystać plotki na swój temat i zasiać własne. Nie należy obawiać się takiej sytuacji: nieporozumienia, które wynikają z plotek, często są świetnym mechanizmem pchającym akcję larpa naprzód.

Przykład:
Gracz otrzymuje postać naukowca poszukującego sponsora dla swego projektu. Na sali pojawia się młody przedsiębiorca, słynący z wielkiej fortuny. Gracz postanawia zatem namówić go na finansowanie badań. Nie zdaje sobie sprawy z tego, że osobnik ten jest w rzeczywistości niebezpiecznym oszustem, który wykorzystał sławę przedsiębiorcy, by dostać się na przyjęcie w sobie tylko znanym celu. Niespodziewane towarzystwo naukowca może być kłopotliwe dla oszusta i dostarczyć na larpie wielu ciekawych interakcji, gdy ten będzie się starał ukryć swą prawdziwą tożsamość.

4. Oficjalna frakcja, do której należy postać
„Barwy" postaci wpływają na zachowanie gracza. Wrzucony w zupełnie obce środowisko początkowo będzie się trzymał „swoich", a dopiero później zacznie się oddalać (metaforycznie i dosłownie) od grupy. Doświadczeni gracze są w stanie rzucić się w wir intrygi już po paru minutach, podczas gdy początkujący mogą kurczowo trzymać się swojej frakcji aż do końca gry.

Przykład:
Marek gra Tonym, członkiem rodziny mafijnej Corleone. Choć Tony'emu nie podoba się konserwatywne stanowisko Dona w kwestii handlu narkotykami, „barwy", pod którymi służy, utrzymają go w organizacji – przynajmniej na początku larpa. Dopiero gdy przedstawiciel rodziny Barzini przedstawi kuszącą ofertę, gracz zacznie się zastanawiać, czy rzeczywiście warto być wiernym Donowi Corleone. Adam gra Edem, chłopakiem z ulicy, który – pomimo tego, że nie jest Włochem – bardzo chciałby należeć do prawdziwej rodziny mafijnej. Sam fakt, że nie należy do żadnej frakcji może sprawić, że początkowo będzie traktowany z góry i poddawany ostracyzmowi przez „prawdziwych" gangsterów.

5. Umiejętności, cechy oraz osobiste sympatie i antypatie gracza
Ten punkt wielu z was może uznać za kontrowersyjny. Niestety, moje larpowe doświadczenia pokazały, iż założenie, że gracze są w stanie odłożyć na bok swe prawdziwe osobowości, a następnie odgrywać postacie z wprawą aktorów teatralnych, bywa zbytnio optymistyczne. Oczywiście, jeśli nie znamy gracza, nie możemy brać tego punktu pod uwagę. Lecz jeśli jest inaczej, to pominięcie tego czynnika byłoby wielkim zaniedbaniem. To należy podkreślić: jeśli gracz nie jest zawodowym aktorem, mniej lub bardziej podświadomie będzie się kierował swym doświadczeniem, osobistymi umiejętnościami i uczuciami w stosunku do innych graczy. Często na przebieg larpa mogą wpłynąć tak prozaiczne rzeczy, jak relacje miedzy graczami (a nie postaciami) czy wygląd gracza, z którymi mamy wejść w interakcje – wszak larp, na którym pojawiają się często te same osoby, to w dużej mierze wydarzenie towarzyskie.

Trzeba też pamiętać o tym, że gracze znający się nawzajem również będą wiedzieli, czego po sobie oczekiwać – kto jest dobrym intrygantem, kto lubi grać złymi postaciami itd. Uważam, że nie da się tego uniknąć, należy więc to przewidzieć i wykorzystać. Najprostszą rzeczą, jaką może zrobić MG, to po prostu porozmawiać z każdym z graczy i szczerze zapytać się o preferencje co do postaci oraz omówić pokrótce jego styl gry oraz jego relacje z innymi osobami chętnymi do wzięcia udziału w danym larpie.

Wielu z was pewnie się ze mną nie zgodzi, twierdząc, że larp to wciąż, w dużej mierze, gra wyobraźni. Ja jednak kilkakrotnie byłem świadkiem sytuacji, w których przebiegłe niewiasty w pełni świadomie wykorzystywały swój seksapil, by przekonać do czegoś gracza płci przeciwnej, lub kiedy drobny chłopak cienkim głosem próbował kogoś zastraszyć. Interakcje na larpie są cały czas relacjami interpersonalnymi z żywymi i prawdziwymi ludźmi – graczami. Podobnie ma się sprawa, jeśli chodzi o udział par w rozgrywce – gdy wiemy, że nasi znajomi mają problem z pozostaniem w roli i lubią okazywać sobie zażyłość w trakcie gry, pójdźmy im na rękę i dajmy postacie, do których będzie to pasowało. Relacje interpersonalne oparte na seksualności czy kontakcie fizycznym to zresztą temat o tyle kontrowersyjny, że doczekał się specjalnych mechanizmów larpowych, co zostanie przeze mnie dokładniej opisane w dalszej części artykułu.

Przykład:
Jurek i Marek są dobrymi graczami, którzy z łatwością radzą sobie na larpach. Otrzymają zatem postacie o sprzecznych celach, by nie mogli połączyć sił i zdominować pozostałych uczestników. Dostaną postacie niezbyt potężne i wpływowe, gdyż inne rozwiązanie mogłoby zakłócić równowagę gry. Jednocześnie można im powierzyć role ważne dla fabuły larpa, wiedząc, że niczego nie zepsują.

Karol też jest niezłym graczem, ale ma jedną wadę – nie znosi Marka. Obsadzenie nim roli sojusznika tego ostatniego byłoby więc głupim pomysłem – chyba że chcemy, by w trakcie larpa zmienił strony, uprzednio wbijając Markowi sztylet w plecy. Z drugiej strony Marcie, dziewczynie Jurka, możemy dać rolę żony lub kochanki jego postaci. Gdybyśmy dali im przypadkiem rolę ojca i córki, to ich relacja mogłaby zostać źle odczytana przez innych graczy – a tak para nie musi się z niczym kryć.

Zabiłeś mojego ojca. Przygotuj się na śmierć!

Teoretycznie najprostszym sposobem ustalenia relacji dwóch postaci jest napisanie na karcie wprost „nie cierpisz tego a tego kolesia", tudzież „jesteś w niej absolutnie zakochany". Osobiście podchodzę do takich rozwiązań bardzo ostrożnie. Po pierwsze, czasami sprawiają wrażenie „ręcznego sterowania", zawężając graczowi pole do manewru. Po drugie, gracz już w trakcie larpa może się zorientować, że jego „wielki wróg od siedmiu pokoleń" nie jest aż taki zły, jak napisano na karcie. Istnieje jednak kilka technik, które pozwolą uniknąć kłopotów:

- **Wzajemność.** Jeśli chcemy, by relacja między postaciami była silna, obie strony powinny czuć do siebie to samo (i mieć to jasno zapisane na kartach). Dzięki temu gracze w trakcie larpa upewnią się, że ich więź jest mocna i najpewniej szybko się nie zmieni.
- **Uzasadnienie.** Jeśli jedna postać już na starcie darzy inną silnym uczuciem, musi to mieć uzasadnienie w jej historii. Należy przy tym pamiętać, że postacie mogą poruszyć w rozmowie temat stanowiący podstawę ich relacji. Jeśli uznają, że uzasadnienie jest zbyt słabe, mogą swoją relację zmienić. Silne motywacje to np. uratowanie komuś życia, zabicie bliskiej osoby, oszustwo w interesach, które doprowadziło nas do ruiny. Przykładami słabszych relacji są np. znajomość z dzieciństwa, stary sojusz pomiędzy dwoma rodami, przegrana z ręki oponenta na zeszłorocznym turnieju itd.
- **Przeszłość.** Jeśli będziemy opowiadali o przeszłych relacjach, a nie o teraźniejszych, pozostawimy graczowi możliwość wyboru. Przykładowo, jeżeli napiszemy: „Przez ostatnie dwa lata wasze rody toczyły wyczerpującą wojnę, a ty przeklinałeś dzień, w którym narodził się von Steiner. Dziś masz okazję po raz pierwszy od wybuchu konfliktu spotkać się z nim twarzą w twarz. Co powiesz swemu przeciwnikowi, gdy spojrzysz mu prosto w oczy?", będzie to wyraźny sygnał dla gracza, że ma przemyśleć stosunek swojej postaci do wroga, a jednocześnie dalszy rozwój wypadków spoczywa w jego rękach.
- **Postrzeganie innych.** To rozwiązanie zupełnie odwracające sytuację. Opiera się na założeniu, że nie opisujemy tego, co czuje postać w stosunku do drugiej osoby na larpie – opisujemy to, jak zachowuje się ktoś inny w stosunku do tej postaci. Oczywiście, by efekt był trwały, owa postać musi rzeczywiście zachowywać się w ten sposób już w trakcie larpa. Taka technika świetnie nadaje się do manipulowania percepcją postaci (opisujemy wydarzenia i zajścia nieco innymi, niż były w rzeczywistości).

Zabawa punktem widzenia

Powiedzmy sobie wprost: czasami informacje przekazywane graczom (np. zapisane na kartach postaci) celowo będą fałszywe lub niepełne. Powód jest prosty: informacje, zgodnie z zasadami diegezy, przekazujemy z punktu widzenia postaci, biorąc pod uwagę wszelkie uprzedzenia, braki wiedzy i niedoskonałości w obserwacji. Po co mamy tak robić? Ponieważ wiele cennych motywów fabularnych rodzi się z pomyłek i nieporozumień, np. niewłaściwego interpretowania zachowań innych postaci. Młody paź będzie przekonany, że królewna jest w nim szaleńczo zakochana; z kolei z powodu pewnego niedopatrzenia w etykiecie stary baron będzie myślał, że markiz celowo postanowił mu ubliżyć.

Ponadto, za pomocą stanowczego, indywidualnego punktu widzenia postaci możemy łatwo budować konflikt (np. jedna postać zupełnie inaczej interpretuje fakty, niż druga). Potrzeba konfrontowania różnych punktów widzenia, by ustalić jakie są fakty, to podstawa ciekawych interakcji społecznych. Jeśli jednak przeładujemy larpa takimi motywami, zamiast spodziewanego efektu otrzymamy komedię pomyłek.

Jak wpływać na gracza?

Warto zastanowić się, które czynniki będą oddziaływały na gracza najsilniej, a które najsłabiej. Nie znając gracza, trudno dopasować do niego postać. Pewne ogólne zasady jednak znajdą zastosowanie. Dzięki nim Mistrz Gry może zadbać o to, by na larpie istniała jako taka równowaga, ponieważ to jest podstawą tlącego się, nieustającego konfliktu. Przełamanie równowagi to moment tyleż spektakularny, co rozstrzygający – doskonały na finał larpa. Dlatego źle zbalansowany larp może się zakończyć bardzo szybko, gdy silne i zdeterminowane postacie podejmą zdecydowane kroki (np. zabijając inne postacie lub podejmując wiążące decyzje za ich plecami) i nic nie będzie stało im na drodze.

- **Pierwsza zasada**: im bardziej doświadczony gracz, tym łatwiej będzie mu zauważyć sztuczki, za pomocą których chcemy nim pokierować – i tylko od jego dobrej woli będzie zależało, czy na to pozwoli.
- **Druga zasada**: informacje przekazane przez Mistrza Gry są jedyną wiedzą o świecie (przynajmniej na początku). Dlatego też wielu graczy będzie się kurczowo trzymało tych danych, nie podając ich w wątpliwość. Przekonałem się wielokrotnie, że niektórzy gracze będą się trzymać danych z karty niczym prawdy objawionej, mimo napływających z wielu stron przesłanek, że jest inaczej.
- **Trzecia zasada**: wiarygodność. Im bardziej przekonująco i stanowczo przekażemy informacje, tym chętniej gracze w nie uwierzą. Kategoryczne stwierdzenia mają o wiele większą siłę przebicia, niż „być może", „chyba" czy „podejrzewasz, że".
- **Czwartą zasada**: przekazywanie silnych emocji. Jeśli opiszemy jakąś postać, używając pejoratywnych określeń, z pewnością gracz wyrobi sobie o niej

niepochlebną opinię.

- **Piąta zasada**: konsekwencja. Musimy zdawać sobie sprawę z tego, że nasz opis wpłynie w zdecydowanym stopniu na przebieg larpa. Jeśli nie dość wyraziście zaznaczymy poglądy postaci, gracz może pójść zupełnie w inną stronę niż przewidzieliśmy. Jeśli opiszemy je zbyt jednoznacznie, dojdzie do szybkiego podziału na mocno zarysowane stronnictwa, a gracze nie będą mogli właściwie podjąć wyborów, z kim chcą współpracować.
- **Szósta zasada**: prawa Murphy'ego. Jeśli istnieje ryzyko, że coś pójdzie nie tak, to zapewne tak właśnie się stanie. Dlatego warto zawczasu przewidzieć tego rodzaju sytuacje. Co się stanie, jeśli konflikt między dwoma postaciami nie wybuchnie? Co zrobić, jeżeli morderca wpadnie w pierwszej godzinie? Mistrz Gry powinien z wyprzedzeniem przygotować się na taką okoliczność, a już w trakcie larpa śledzić przebieg gry i w razie potrzeby sterować nieco rozgrywką, by nie zakończyła się ona zbyt wcześnie.
- **Siódma zasada**: konkretne instrukcje dla graczy dotyczące kluczowych elementów gry. Możemy przed grą poinstruować graczy, by odgrywali konkretny aspekt swojej postaci, np. czytelnie wyszczególnione na karcie postaci poglądy czy osobowość, bo jest to ważne dla historii. Jeśli chcemy np. w larpa wpleść opowieść o uprzedzeniach do mniejszości etnicznych, należy jasno zakomunikować graczom, że powinni położyć nacisk na odgrywanie poglądów wobec mniejszości, jakie posiada ich postać.

Relacje — od ogółu do szczegółu

Spróbujmy sobie wyobrazić klasycznego larpa teatralnego na podstawie *Romea i Julii*, opisując go „od góry", od najbardziej ogólnych podziałów po poszczególne postaci. Taka analiza pozwoli nam stworzyć diagram relacji do zaprojektowania naszego larpa. Wszak łatwiej planować relacje i opisywać całe zbiorowości, a dopiero potem pochylić się nad poszczególnymi postaciami.

Pamiętajmy: pomiędzy bohaterami istniały wcześniej pewne relacje, jednak wraz z wydarzeniem katalitycznym (dziejącym się na samym początku larpa albo tuż przed larpem) muszą one ulec przewartościowaniu. Jednym słowem, zmiana okoliczności wstrząsa całą sytuacją i postacie muszą się odnaleźć w nowych realiach, bazując na tym, co wiedzą i co się działo do tej pory. Spójrzmy, jak te relacje wyglądają na najwyższym poziomie ogólności:

Dwa rody szlacheckie, Capuletti i Montecchi, od lat prowadzą ze sobą wojnę. Sytuacja zmienia się dramatycznie, gdy wychodzi na jaw ślub Romea Montecchi z Julią Capuletti. Dwie rodziny niechętnie zbierają się na wspólne spotkanie, by razem postanowić, co uczynić w związku z tą sytuacją. Jeśli dojdzie do rozgłosu i informacja o ślubie wybiegnie poza mury obu rezydencji, może na tym ucierpieć reputacja obu rodów.

Poznaliśmy ogólną sytuację, wiemy, że podstawowy podział między postaciami przebiega po krwi – możemy łatwo pogrupować postaci na diagramie. Dwa rody to jednak nie wszystko: mogą istnieć mniejsze grupy, które rywalizują ze sobą (o pozycję, władzę, prestiż). Co więcej, może się okazać, że niektórym grupom bądź jednostkom jest bardziej po drodze z przedstawicielami innych frakcji. To okazja do określenia relacji między postaciami w mniejszej skali i stworzenia dodatkowych konfliktów.

Zarówno wśród Montecchich, jak i Capulettich jest grupa osób niezadowolonych z przedłużającego się konfliktu. Gdyby doszła do władzy w ramach rodu, z pewnością zawarłaby rozejm z drugą rodziną. Jeśli obie grupy się ze sobą skontaktują, mogą połączyć swe siły. W takiej sytuacji konflikt przebiegał będzie nie tylko na linii Montecchi-Capuletti, ale również na linii zwolennicy-przeciwnicy wojny.

Niekiedy pojawienie się kolejnej, zupełnie niespodziewanej siły może być zarówno wydarzeniem katalitycznym, inicjującym akcję larpa, jak i urozmaiceniem głównej opowieści, wprowadzającym dodatkowy konflikt. Dynamika larpa w takiej sytuacji jest zupełnie inna – skłócone do tej pory postacie mogą na przykład zjednoczyć się, uznając trzecią siłę za największe zagrożenie albo próbować wciągnąć ją do swych rozgrywek. Z kolei postacie stanowiące tę „nową siłę" będzie musiały odnaleźć swoje miejsce, stając się np. języczkiem u wagi, starając się ugrać jak najwięcej. Warto na diagramie wyodrębnić tę „nową siłę" i zastanowić się, jak te postaci wpłyną na istniejące wcześniej relacje i jakie nowe relacje stworzą od podstaw.

Na spotkanie dwóch rodów niespodziewanie przybywa książę Escalus wraz ze świtą. Oficjalnie oferuje mediację między dwoma rodzinami, ale ich głowy, obeznane w polityce Werony, zdają sobie sprawę z tego, iż władca zwietrzył niezły interes. Osłabienie obu klanów pozwoliłoby księciu wzmocnić władzę nad miastem. Montecchi i Capuletti muszą zatem zdecydować, co jest dla nich ważniejsze: pozyskanie sobie Escalusa jako pewnego sojusznika (który nie wzbogaci się ich kosztem) i wykończenie wrogów, czy też postawienie się Księciu i zabezpieczenie pola do dalszego prowadzenia wojny.

Istotne są też postacie i grupy niezdecydowane, to jest takie, których relacje nie były specjalnie silne (nie opowiedziały się jeszcze po niczyjej stronie), albo wręcz przeciwnie – utrzymywały dobre relacje ze postaciami skłóconymi ze sobą i teraz muszą dokonać wyboru. Takie grupy i postacie „neutralne" najczęściej stanowią silnych sojuszników. Przeciągnięcie ich na swoją stronę będzie przedmiotem intryg wielu zgromadzonych osób.

Ojciec Laurenty jest powiernikiem Romea i Julii. To on udzielił im ślubu. Stara się pozostać bezstronny, przemawiając głosem rozsądku. Jednak gdyby udało się namówić księdza do unieważnienia małżeństwa, oba rody odzyskałyby status quo. *Między przeciwnikami i zwolennikami małżeństwa rozgorzeje walka o przychylność ojca Laurentego. Wśród nich będzie m.in. członek orszaku księcia, Parys, który nosi się z zamiarem wyeliminowania konkurenta i poślubienia Julii.*

Mantra twórcy larpów

Wyżej opisana intryga w realiach sztuki Szekspira nie rozegra się prawidłowo, jeśli nie umieścimy odpowiednich informacji na karcie postaci. Pisząc larpa, należy powtarzać sobie niczym mantrę, że gracze wiedzą tyle, ile znajduje się na materiałach im dostarczonych. I nic ponadto. Jeśli informacje będą niejasne, niespójne lub niepełne, to gracze mogą postąpić zupełnie inaczej, niż przewidział Mistrz Gry. Konflikt, do którego miało dojść, nie zaistnieje, a skomplikowane (w zamyśle organizatora) śledztwo zakończy się po kwadransie. Pamiętajmy też, że natłok informacji sprzyja nieporozumieniom. Jeśli chcemy, by gracze czegoś nie przegapili, wyodrębnijmy sekcję tekstu, pogrubmy istotny termin lub hasło i zaznaczmy wprost, że informacja jest dla postaci ważna. Analogicznie, ukryjmy w dłuższym fragmencie tekstu informacje, na które gracz ma z początku nie zwrócić uwagi.

Jak wymyślić i opisać postać?

Choć może się to wydawać trywialne, należy o tym wspomnieć: najważniejszą cechą postaci (niezależnie od settingu, intrygi czy tematu larpa) jest jej znaczenie fabularne. Jeśli postać nie jest w żaden sposób wyjątkowa, nie wnosi nic do larpa, ma być tylko zapychaczem, elementem tła – to po co się tu w ogóle znalazła? Choćby i była barwnie opisana, nie będzie miała nic do roboty oprócz podpierania ścian. Mało znaczące role epizodyczne może odegrać na larpie sam Mistrz Gry, nie musi w tym celu zatrudniać statystów.

Chodzi o to, by postać czuła się w jakiś sposób ważna dla wydarzeń. Nie musi być wcale najlepszym szermierzem, władcą galaktycznego imperium czy szpiegiem Jej Królewskiej Mości. Nawet szczurołap może posiadać umiejętności bądź wiedzę kluczową dla fabuły larpa. Być może widział ludzi, którzy wyrzucali ciało zamordowanego szlachcica do rzeki? Może świadczył już kiedyś usługi jednemu z rodów szlacheckich i teraz zna dobrze rozkład piwnic ich rezydencji?

Dobrą praktyką jest balansowanie takich elementów postaci, jak pozycja i wpływy, ze znaczeniem dla fabuły i liczbą wątków, w które postać jest uwikłana. Do ważnej i wpływowej postaci, np. księcia, wątki niejako przyjdą same, zaś szczurołap musi mieć wątki mocno osadzone w swojej historii, żeby uczestniczyć w wydarzeniach na książęcym zamku. Oczywiście warto angażować postaci w więcej niż jeden wątek na raz. Nawet jeśli jakaś część fabuły zakończy się przedwcześnie lub w ogóle nie dojdzie do skutku (np. w wyniku niepojawienia się gracza lub przedwczesnej śmierci innego bohatera), postać dalej będzie miała co robić.

Zasada „trzech zahaczek"

Tworząc larpy staram się trzymać zasady, by jedna postać posiadała przynajmniej trzy „zahaczki" (ang. *story hooks*) – informacje, które są w jakiś sposób istotne dla rozgrywki, a które najczęściej zdradzają jej coś istotnego na temat innej postaci. Zahaczki dotyczące danej postaci powinny być w jakiś sposób przemycone do jej opisu, tak by gracz miał szansę zdawać sobie z nich sprawę – chyba że jest szczególny powód (amnezja, zachowania nieświadome), by było inaczej.

Jednym z rodzajów zahaczek są takie, które można wykorzystać bezpośrednio przeciwko innej postaci. Jeżeli wprowadzimy tego typu zahaczki do gry, rozdzielmy je równo pomiędzy bohaterów. Nie jest dobrze, gdy jeden z uczestników ma w zanadrzu haki na wszystkich innych, a sam pozostaje kryształowo czysty i nietykalny – chyba, że jesteśmy w stanie to zrównoważyć innymi atutami, które posiada postać.

Przykład:
Służący wie, iż jego pan jest bawidamkiem i często zażywa rozkoszy w ramionach dam lekkich obyczajów. Ponadto zdaje sobie sprawę z długów karcianych innego dżentelmena wobec swego pana. Oprócz tego wie, że jego pan był niedawno sekundantem w pojedynku, podczas którego jeden z lordów śmiertelnie ranił drugiego, a cała sprawa została zatuszowana.

Z kolei pokojówka pracująca wraz z nim zdaje sobie sprawę, iż służący regularnie podkrada swego panu fundusze, dzięki czemu uzbierał już spore oszczędności. Jego pan zaś zauważył, że służący spogląda pożądliwie na córkę jednego z lordów, lecz póki co nie podjął decyzji, co z tym zrobić.

Sam służący jest w rzeczywistości synem z nieprawego łoża pewnego hrabiego, poza hrabią wie jednak o tym tylko akuszerka, która odbierała poród (matka zmarła przy porodzie).

Pierwsze dwie informacje (o kradzieżach i miłości) gracz wcielający się w rolę służącego znajdzie wplecione w historię postaci na karcie. Ostatnia, o pochodzeniu, będzie mu oczywiście nieznana.

Elementy opisu postaci

Jakie elementy mogą znajdować się w opisie postaci? Poniżej przedstawiam parę propozycji wraz z przykładami. Warto pamiętać o tym, by pisać w sposób skondensowany i konkretny – większa szansa, że każdy z graczy uważnie przeczyta krótki opis niż kilkustronicowy elaborat. Zwłaszcza, jeśli otrzyma go tuż przed larpem.

1. Historia
To ona pozwala stworzyć interesującą postać, która tętni życiem. Zawiera fakty z życia postaci, co ułatwia potem wczucie się w nią („Wolfenburg? Ha, byłem tam, gdy miasto płonęło, ledwo z życiem uszedłem!") i budowanie nastroju. Wpleciemy w nią również różne informacje, które mogą być istotne dla larpa, lecz nie chcemy podawać ich graczowi na tacy.

Przykład:
Gracz może wyczytać z historii swej postaci, że zanim osiadł na stałe w miasteczku i został burmistrzem, odbył długą i pełną trudów karierę w cesarskiej armii. Służył pod Karlem Wittenau, byłym najemnikiem z Averlandu. To nazwisko jest wplecione w dłuższy blok tekstu, ale bystry gracz może zorientować się, że takie samo nazwisko nosi Hans Wittenau, kupiec, który przybył niedawno do burgu. Czyżby syn starego znajomego?

2. Dylematy
O ile cele jasno określają, co postać chce osiągnąć, dylematy zawierają jakiś wybór, który nie powinien być prosty ani (zazwyczaj) czarno-biały. Dylemat zwykle stawia przeciwko sobie różne wartości – życie i honor, wierność i pieniądze, miłość i karierę. Jest to o wiele bardziej „psychologiczne" rozwiązanie, niż danie postaci konkretnego celu, gdyż sprzyja odgrywaniu moralnych rozterek postaci. Z drugiej strony dylemat musi być skonstruowany w sposób zrównoważony (żadna opcja nie jest wyraźnie lepsza od drugiej) – w przeciwnym wypadku gracz podejmie decyzję z marszu. Sporo oczywiście zależy od samego odgrywającego i jego poglądów na daną sprawę, ale wielu zaawansowanych graczy z łatwością odegra postawiony przed nimi dylemat. Dylematy z pewnością spodobają się bardziej uczestnikom, którzy nie mają ciągot do „wygrywania" larpów. Po prostu niezależnie od wyboru gracz coś przegrywa i wygrywa zarazem.

Przykład:
Burmistrz służył wiernie pod Karlem Wittenau, zgodnie ze złożoną mu przysięgą. Syn Wittenaua, Hans, jest jednak zupełnie innym człowiekiem niż ojciec. Okrutny i bezwzględny, dąży do sięgnięcia po jak największą władzę w mieście. Burmistrz nigdy nie poparłby Hansa, gdyby nie jedno – przysięga wierności wobec ojca, na którą syn się powołuje. Karl dał Hansowi list, w którym prosi burmistrza o zaoferowanie synowi takiej pomocy, jaka tylko będzie możliwa. Burmistrz stoi teraz przed dylematem: pomóc Hansowi wbrew swym przekonaniom, czy wyrzec się przyjaźni z mężczyzną, którego kiedyś traktował jak brata?

3. Cele
Jasno określone zadania, jakie stoją przed postacią, pomagają nakierować gracza na konkretne tory. Jednak jak zauważyłem wcześniej, może to pozbawić uczestników wyboru i sprawić, że za bardzo skoncentrują się na wykonywaniu zadań. Cele z pewnością mogą pomóc odnaleźć się na larpie początkujący, z małym doświadczeniem; na dłuższą metę potrafią jednak graczy ograniczać. Uczestnicy o dłuższym stażu sami zaczną wymyślać sobie zadania – na podstawie tego, co jest podane na ich karcie postaci lub na podstawie interakcji, do których doszło już na larpie. Jeśli decydujemy się na przydzielenie postaci konkretnego celu, musimy pamiętać, by istniały zarówno możliwości jego realizacji, jak i przeszkody, które trzeba pokonać. Znam z opowieści i własnego doświadczenia larpy, na których gracze potrafili zrealizować swoje cele w ciągu kilku, kilkunastu minut – a potem musieli sami wymyślać sobie zajęcie. Niebezpieczne jest też przydzielanie celów polegających na eliminacji innych graczy z rozgrywki (zabójstwo, porwanie) – szczególnie wtedy, gdy postać dysponuje możliwościami (odpowiednio wysokimi statystykami, bronią), które pozwalają jej to uczynić z marszu.

Przykład:
Ambicją burmistrza jest zdobycie odpowiedniej sumy na budowę nowego nabrzeża portowego oraz wydanie córki za dobrego kandydata. Gracz mający takie cele będzie szukał sponsorów (najpewniej wśród kupców), starając się ich przekonać, że inwestycja się opłaca. Jednocześnie może wybadać czy któryś z nich (lub jego syn) nie szuka żony.

4. Poglądy
Jasno określone poglądy pomagają pośrednio w kształtowaniu się wyborów gracza. Powinny być na tyle ogólne, aby gracz miał większe pole manewru, a jednocześnie na tyle ważne, aby wywierały wpływ na podejmowane decyzje. Ważne, aby poglądy dotyczyły w jakiś istotny sposób fabuły gry. Często poglądy postaci dotykają aktualnych i rzeczywistych problemów społecznych – jeśli na larpie mają pojawić się obcy bądź inni nieludzie (elfy, krasnoludy itp.), to poglądy postaci mogą dotyczyć właśnie innych ras (czy należą im się równe prawa? jak należy je traktować?).

Przykład:
Burmistrz nie wierzy w magię ani inne zabobony. Jest jednak oportunistą i nie będzie wystawiał niepotrzebnie głowy z tłumu. Jeśli w mieście pojawi się łowca czarownic, to burmistrz z pewnością nie uwierzy łatwo w oskarżenia pod adresem jednej z niewiast. Sytuacja skomplikuje się, gdy łowca zyska sobie zwolenników wśród mieszkańców. Wtedy burmistrz będzie musiał dokonać trudnego wyboru.

5. Charakter postaci
Jest to przede wszystkim wskazówka dla gracza, jak należy odgrywać postać. Ułatwia też wyobrażenie jej sobie jako całości i podejmowanie decyzji w trakcie gry – pozwala odpowiedzieć na pytanie: „Jak by się zachowała moja postać w takiej sytuacji?". Charakter może nam też wiele powiedzieć o moralności i zasadach postaci. Jednakże zamiast pisać na karcie postaci nieśmiertelne „Praworządny dobry", może warto zastanowić się i opisać graczowi, jak właściwie realizuje się charakter postaci. Co postać robi lub zrobiła w przeszłości, by zasłużyć na etykietkę „dobrej" albo „złej"?

Przykład:
Burmistrz jest postacią rubaszną, żeby nie powiedzieć „swojską". Łatwo się zaprzyjaźnia, a jego gniew, choć srogi, nie trwa długo. Gracz, który chce dobrze oddać charakter postaci, będzie często się śmiał, poklepywał innych po plecach, huczał donośnym głosem. Z pewnością zaskarbi sobie tym sympatię prostych ludzi, ceniących bezpośredniość i swobodę zachowania. Z drugiej strony może napytać sobie biedy, gdy niebacznie odezwie się w ten sam sposób do bawiącego w mieście szlachcica. Poza tym, burmistrz jest postacią raczej pozytywną, choć nie krystalicznie czystą. Przyjmuje czasem łapówki od kupców, ale dba o swoich mieszczan: wyłożył kasę z własnej kieszeni na budowę sierocińca i bezwzględnie pilnuje, by na ulicach nie panowało bezprawie.

6. Pozostałe informacje
Gracz powinien zdawać sobie sprawę z tego, jakimi zasobami (finansowymi, materiałowymi, ludzkimi) dysponuje, jakie są statystyki jego postaci, jej wiek, do której z oficjalnych frakcji należy.

Przykład:
Burmistrz jest właścicielem karczmy i młyna w mieście. Opłaca jednego zaufanego człowieka do dyskretnego załatwiania różnych spraw. Posiada też majątek w wysokości 400 złotych koron, zgromadzony w złocie, kosztownościach i przedmiotach zbytku. Jest postacią dość silną (Walka 5 w skali 3-6). Nie potrafi czarować. Ma około 40 lat i należy do elit miasta.

Czytaj, co piszesz

Ważną czynnością jest uważne przeczytanie wszystkich ról po ich napisaniu (najlepiej, jeśli krytycznym okiem przejrzy je inna osoba). Przykład często popełnianego błędu to sytuacja, w której jedna z postaci nie wie o wydarzeniu, w którym brała udział według informacji z kart innych osób. Aptekarz może się wielce zdziwić, jeśli Romeo podejdzie do niego i oznajmi mu, że to od niego kupił fiolkę z trucizną. Gracz grający Romea wyczytał tę informację ze swojej karty postaci – niestety, zabrakło jej na karcie aptekarza.

Oczywiście, takie zabiegi mogą być celowe – aptekarz mógł zapomnieć twarz Romea, a ten pomylić aptekarza z kimś innym. Choć narzędzie to ma ogromny potencjał fabularny, jego nadużywanie zamienia larpa w komedię pomyłek.

By uniknąć tego typu sytuacji, przyda się dokument „co kto o kim wie?" (na którym łatwo odznaczymy informacje, które już dodaliśmy do karty konkretnego gracza) albo szczegółowy diagram relacji.

Gracze

Bez graczy larp się nie odbędzie. To pewne. Na co jednak zwracać uwagę przy ich doborze? Wcześniej, w sekcji „Budowanie struktury" zwróciłem uwagę na to, jak obsadzenie danej roli konkretną osobą może wpłynąć na wydarzenia na larpie. Nie unikniemy tego problemu, o ile nie poprowadzimy larpa, którego stworzyliśmy specjalnie po to, poprowadzić go swoim znajomym.

Wielu organizatorów larpów jest skazanych na werbowanie graczy na castingu. „Jakie role lubisz?", „Chcesz zagrać w wątku romantycznym?", „Dobrze znasz realia tego systemu?" to niektóre z pytań, jakie można zadać, by wybrać właściwą postać dla danej osoby. Grunt to jednak zadać właściwe pytanie.

Najlepiej zastanowić się, jakie cechy powinien mieć gracz, by dobrze zagrać daną postać i oceniać gracza pod tym kątem. Stereotyp jest taki, że gracze ekstrawertyczni lepiej radzą sobie na larpach, bo potrafią rzucić się szybko w wir fabuły, mają siłę przebicia i śmiało odgrywają postać. Ale warto pamiętać, że każdy gracz ponosi odpowiedzialność za to, jak bawią się inni, a wygadany gracz niekoniecznie musi być odpowiedzialnym graczem – i jeśli damy mu nieodpowiednią rolę, może zepsuć zabawę innym.

Oczywiście nie tylko dobór graczy ma znaczenie, ale też sama ich liczba. Normą jest to, że na larpa przychodzi inna liczba osób, niż zakładał organizator. Nie bez znaczenia są oczywiście okoliczności, w jakich organizujemy larpa (np. na konwencie), warunki lokalowe, odpowiednia promocja – plakaty, ulotki czy (często zaniedbywany) opis larpa dostępny dla wszystkich, np. w informatorze konwentowym albo internecie.

Załóżmy jednak, że zrobiliśmy wszystko, co tylko możliwe, by na larpie pojawiła się taka liczba graczy, jak chcieliśmy. Ściągnęliśmy znajomych, rozlepiliśmy plakaty, wybraliśmy setting, który cieszy się dużą popularnością. Cały czas musimy jednak wziąć pod uwagę taką sytuację, w której pojawi się inna liczba graczy niż oczekiwana.

Jak sobie z tym poradzić? Najlepiej przewidzieć taką możliwość jeszcze na etapie tworzenia larpa. Ja stosuję

podział na postacie kluczowe i poboczne. Te pierwsze muszą pojawić się na larpie, by mógł się on odbyć. Jest to absolutne minimum, które zwykle szacuję na 10–15 osób (zakładając, że przeciętny larp może zawierać ok. 20–25 ról). Postacie poboczne są tak połączone z fabułą larpa, że ich usunięcie z gry nie zachwieje całością. Jednak organizator musi zadbać, aby nie były postaciami „drugiej kategorii", a ich gracze nie czuli się potraktowani po macoszemu.

Jak w praktyce dokonać podziału na postacie kluczowe i poboczne? Zazwyczaj postacie kluczowe to te, które na kartach dysponują bardzo ważnymi informacjami, nierozdzielnymi z postacią lub te, których fizyczna obecność jest ważna, gdyż podczas akcji znajdują się w centrum zainteresowania innych. Jeśli natomiast jakaś postać ma istotną wiedzę, ale nie jest ona z nią nierozłącznie związana, warto zastanowić się nad przygotowaniem osobnej kartki z daną informacją. Jeśli nie będziemy mogli obsadzić danej roli, owa kartka powędruje do kogoś innego. Nie warto kierować się swoimi sympatiami co do postaci samych w sobie – co z tego, że „ten rycerz wyszedł mi superfajnie!", jeśli jest on jedynie luźno wpleciony w fabułę i zamiast niego można by wprowadzić do gry o wiele ważniejszą rolę.

Melissa jest szanowaną matroną w Redemption i główną oskarżycielką w procesie czarownic, który ma się odbyć w tym westernowym miasteczku. Wszak to ona straciła męża w tajemniczych okolicznościach. Dlatego też zaliczyć ją można do postaci kluczowych i należy obsadzić w pierwszej kolejności. Jej służąca, Stephanie, posiada wiele informacji na temat swej pani, przez co jest istotna dla intrygi. Gdyby jednak jej rola nie została obsadzona, organizatorzy mogą rozdać innym postaciom kartki z informacjami, które miały trafić do rąk Stephanie (stosowne role to np. sąsiad, który miał okazję widzieć, co dzieje się w domu Melissy lub przekupka, znająca wiele plotek o mieszkańcach miasteczka).

Przedstawienie postaci

Ważnym elementem rozpoczynającym larpa jest przedstawienie postaci. Może się odbyć jeszcze przed grą lub, w postaci fabularyzowanej (np. lokaja zapowiadającego kolejnych gości), już w jej trakcie. Istotne jest, by skupić na sobie uwagę wszystkich uczestników. Jakie informacje należy przekazać? Z pewnością miano, którym przedstawia się dana osoba (zazwyczaj imię i nazwisko i/lub pseudonim) – warto jednak zwrócić uwagę na to, by miano postaci nie było zbyt długie i skomplikowane, bo nikt go nie zapamięta! Ponadto warto wymienić wiek (zazwyczaj wystarczy ogólne określenie – stary, młody, w średnim wieku), w niektórych settingach również status społeczny („hrabia Loewenfeld, pan na zamku Friedhof") czy rasę (np. elf, krasnolud, ork). Czasami warto dodać profesję postaci i kilka powszechnie znanych informacji.

Och, a oto wchodzi sir Henry Theodore Willkins. Ten szanowany, brytyjski dżentelmen w kwiecie wieku zyskał sobie reputację doświadczonego archeologa, gdy odkrył świątynię hinduskiej bogini Kali. To zaszczyt gościć go w tym miejscu.

Rozsądnym rozwiązaniem jest sporządzenie informatora w wersji papierowej, popularnego „kto jest kim", w którym gracze znajdą powszechnie dostępną wiedzę o postaciach. Taki informator może być rozdawany wraz z kartą postaci lub dostępny do wglądu na miejscu (np. na jednym ze stolików).

Oprócz tego podobne dane powinny znaleźć się na identyfikatorach noszonych w trakcie larpa przez graczy.

sir Henry Theodore Williams
gentelman w średnim wieku
profesor antropologii

Warto zauważyć, że organizatorzy nie są skazani tylko na słowa. Umieszczanie na identyfikatorach symboli (np. klanów wampirów) lub kolorów (np. oznaczających wiek – im bardziej pożółkły papier, tym postać starsza) może znacznie zwiększyć czytelność informacji.

Wyjątkiem od powyższych zasad są sytuacje, kiedy na larpie pojawia się postać nikomu nie znana (i nie chcemy zwracać na nią uwagi, wręczając jej identyfikator z napisem „tajemniczy nieznajomy") lub gdy postacie się nie znają i znalazły się niespodziewanie w tym samym miejscu. Jeśli jednak zdecydujecie się na taki krok, miejcie pewność, że na początku gracze nie będą w stanie zapamiętać swoich imion, będą się mylić lub wołać „ej, ty", oraz mówić o „kobiecie w czerwonej sukni" zamiast o „hrabinie von Eisel". Może to wzmocnić niektóre motywy (poczucie zagubienia, alienacja, obcość) – pytanie, czy na tym nam właśnie zależy. Z pewnością nie jest to dobre rozwiązanie, jeśli nasza intryga opowiada o spotkaniu śmietanki towarzyskiej, gdzie każdy zna każdego.

Istnieją jeszcze inne pomoce, które pozwolą graczom odnaleźć się na larpie. Organizatorzy powinni spreparować mapy, jeśli geografia i przestrzeń są istotne dla intrygi (np. wzajemne położenie ziem różnych rodów, trasa budowanej kolei na Dzikim Zachodzie). Jeśli z kolei ważne są koligacje rodzinne pomiędzy familiami (np. w grę wchodzi aranżacja mariażu lub kolejność dziedziczenia ogromnej fortuny), warto przygotować drzewo genealogiczne przedstawiające relacje między postaciami.

Istnieje również możliwość rozegrania prologu do larpa, który może zerwać z jednością czasu i miejsca akcji. Gracze mogą odegrać konkretne wydarzenia z przeszłości (np. pojedynek hrabiego Eastwick z diukiem Yorku) by lepiej uzmysłowić zebranym, jakie są „powszechnie znane" wydarzenia i relacje między postaciami. Inna

technika to podzielenie graczy na grupy, w ramach których oficjalnie występują (np. osobno rodziny Capulettich i Montecchich), aby mogli odegrać swoje wzajemne relacje i poznać się lepiej. Jeśli dopiero w trakcie larpa wyjdzie na jaw potrzeba mocniejszego zarysowania relacji między postaciami, gracze mogą skorzystać z *black boxa* i odegrać jakąś istotną scenkę z przeszłości.

Setting, czyli realia wydarzeń

Larp nie toczy się w pustce. Choć jego akcja może się sprowadzać tylko do jednego-dwóch pomieszczeń, w wyobraźni graczy jest jeszcze cały świat poza murami. To, co myślą o nim uczestnicy, powinno odpowiadać rzeczywistości, którą w swej głowie wykreował Mistrz Gry. Tę zgodność najłatwiej osiągnąć w settingach umieszczonych w realiach historycznych (getto warszawskie podczas II wojny światowej) lub fikcyjnych, znanych z gier fabularnych (oblężony Middenheim z *WFRP*), książek (Rivendell z *Władcy Pierścieni*), bądź filmów (kolonia na LV-426 z filmu *Obcy: Decydujące Starcie*). Takie światy mają tę przewagę, że gracze mogą łatwiej je sobie wyobrazić, ponieważ zetknęli się z nimi wcześniej.

Jeśli jednak decydujemy się na grę w jednym z tych ogólnodostępnych settingów, mamy obowiązek trzymać się jego realiów. Treść podręcznika/książki/filmu może być znana innym uczestnikom i będą oni odwoływać się do tej wiedzy w trakcie larpa. Dlatego też zmiany w świecie doprowadzą do nieporozumień. Jeśli jednak da się wytyczyć jasną granicę pomiędzy inwencją organizatora a podręcznikiem, można się pokusić o odstępstwo od tej zasady. Należy jednak jasno poinformować graczy o różnicach pomiędzy realiami larpa a pierwowzorem i być gotowym na to, że będą zadawać pytania, by wyjaśnić ewentualne nieścisłości.

Nawet decydując się na grę w znanym settingu, Mistrz Gry powinien uporządkować informacje na jego temat, a następnie przedstawić je wszystkim graczom (najlepiej połączyć wprowadzenie ustne z materiałami na papierze, do których każdy gracz może potem zajrzeć). Po pierwsze, nie wszyscy gracze muszą znać dokładnie setting, który opisujemy, mogą też nie pamiętać jakichś istotnych elementów. Po drugie, prowadzący wie, jakie informacje są istotne dla gry, a jakie nie – ma więc świadomość, jaka wiedza jest ważna dla graczy. Po trzecie, Mistrz Gry powinien skupić się na opisie najbliższego otoczenia. Uczestnicy mogą przecież znać Stary Świat na wskroś, lecz nie mieć bladego pojęcia do kogo należy wioska Guttendorf, w której toczy się akcja larpa (którą wymyślił specjalnie na jego potrzeby autor sceanriusza). Tu warto pamiętać, że różne postacie mogą posiadać mniejszą lub większą wiedzę o świecie. Warto zadbać o to, by gracz wcielający się w postać bywałą w świecie otrzymał niezbędne informacje oraz uczulić graczy, by nie używali swojej wiedzy, jeśli postać takowej nie posiada.

Jak wspomniałem wcześniej, mapa kraju bądź świata i/lub najbliższej okolicy to przydatny rekwizyt. Ta pierwsza przyda się, jeśli akcja gry dotyczy skali większej niż tylko lokacja, w której dzieje się akcja larpa. Przykładowo, najemnik może być zainteresowany tym, jak daleko wyrusza karawana kupca, którego ma ochraniać – a co nadaje się najlepiej do sprawdzenia tego, jak nie mapa właśnie? Mapa okolicy będzie ważna też w wielu w innych sytuacjach, jeśli postacie są z nią w jakiś istotny sposób związane. Jeżeli są mieszkańcami wioski, w której ma powstać kolej żelazna, to trasa kolei ma niebagatelne znaczenie: to od niej będą zależeć ceny działek.

Mechanika

Mechanika na larpie służy najczęściej (choć nie tylko) do rozwiązywania sytuacji spornych: zazwyczaj gdy dwie postacie podejmują przeciwko sobie jakieś działania i/lub chcą osiągnąć sprzeczne efekty. Może też opisywać zasady postępowania w sytuacji, gdy odegranie jakiegoś zdarzenia lub jakiejś czynności jest fizycznie niemożliwe.

W praktyce, najczęściej rozstrzygnięć mechanicznych wymagają walki oraz wszelkie zastosowania zdolności nadnaturalnych lub takich, których nie da się normalnie odegrać. MG powinien przed grą jasno poinformować graczy, co jest rozstrzygane mechaniką, a co nie. Gracze na naszym larpie mogą mieć bardzo różne doświadczenia w tej materii i może dojść między nimi do sporów – powinniśmy tego zawczasu uniknąć.

Wielu Mistrzów Gry rezygnuje w ogóle z rozbudowanych mechanik, decydując się na proste, minimalistyczne zasady. Z Niemiec do Polski przyszły dwa, proste rozwiązania: „Potrafisz, to, co potrafisz" (*DKWDK: Du kannst was du kannst*) oraz „Potrafisz to, co potrafisz odegrać." (*DKWDDK: Du Kannst Was Du Darstellen Kannst*).

Pierwsze rozwiązanie (DKWDK) mówi, że to co potrafi zrobić gracz, potrafi też zrobić postać. Jeśli postać chce ukraść komuś przedmiot, gracz musi się podkraść i wyciągnąć ten przedmiot z kieszeni innego gracza. Taki minimalizm jest oczywiście kuszący, ale bardzo trudny do odpowiedniego zbalansowania, tworzy też pewne poczucie niesprawiedliwości pomiędzy graczami i zdecydowanie wymaga odpowiedzialnych, rozsądnych uczestników gry. DKWDK wymaga niekiedy od gracza wstrzemięźliwości i nie wykorzystania pełni swoich możliwości, jeśli postać gracza jest w czymś gorsza od niego samego. Przykładowo, gracz mający szybki refleks w teorii mógłby wyrwać innej postaci ważny list z ręki, pomimo tego, że gra stuletnim, niemrawym staruszkiem – byłoby to jednak zdecydowanie wbrew jego postaci. Jak łatwo się domyślić, mechanika DKWDK najlepiej sprawdza się na larpach, gdzie sytuacji wymagających użycia mechaniki jest bardzo niewiele.

Drugie rozwiązanie (DKWDDK) mówi, że to co potrafi przekonująco odegrać gracz, potrafi też zrobić postać. Jeśli postać chce ukraść komuś przedmiot, gracz musi się podkraść i udać, że wyciąga przedmiot z kieszeni innego gracza. Najczęściej na miejscu niezbędny jest MG, który „rozliczy" akcję (oceni czy została dobrze odegrana i wcieli jej efekty w życie). Liczyć się może nie tylko odegranie danej czynności, ale czy np. opis postaci wskazuje na to, że mogła ona czegoś takiego dokonać. Mechanika DKWDDK jest o tyle wygodna dla MG, że przez uznaniowe określanie rezultatów działań może przecież wpływać na fabułę gry i kształtować ją wedle uznania. Niekiedy DKWDDK występuje u boku DKWDK, uzupełniając tą drugą w sytuacjach, gdy gracz nie może albo nie powinien czegoś odgrywać (np. krwawego magicznego rytuału czy tortur).

Problemem z leżącą u podstaw DKWDDK uznaniowości jest to, że wielu graczy sceptycznie traktuje myśl, iż Mistrz Gry decyduje o śmierci i życiu postaci – wszak jest tylko człowiekiem i też może się mylić. Dlatego też MG sięgają po mechaniki rozstrzygające spór w sposób obiektywny: na przykład przez porównanie współczynników, losowość albo połączenie tych dwóch elementów.

Wiele larpów korzysta z mechaniki opartej na testach znanych choćby z gier RPG. Należy jednak pamiętać, że MG ma i tak generalnie mniejszy wpływ na przebieg larpa niż na bieg sesji RPG, a rozstrzygnięcie akcji zwykle musi być szybsze i bardziej jednoznaczne, niż w grze fabularnej. Całkowita rezygnacja z arbitralnych decyzji na rzecz mechaniki może jednak sprawić, że źle zaplanowany larp wymknie się spod kontroli. Stanie się tak zwłaszcza w sytuacji, gdy gracze będą umieli wykorzystać dane im do ręki możliwości (silna „mechanicznie" postać, posiadająca wysokie wartości współczynników) i za ich pomocą realizować swoje cele, niszcząc równowagę sił w grze.

Tworzenie mechaniki opartej na testach nie jest wcale prostym zadaniem i nie ma na to jednej słusznej metody, ale o tym można by napisać osobny artykuł. Przede wszystkim musimy jasno określić, jakie cechy powinna posiadać nasza mechanika:

- jakie sytuacje najczęściej będzie rozstrzygać? (np. walka, rzucanie czarów, leczenie rannych)
- czy powinna być bardziej czy mniej losowa? (kamień-papier-nożyce czy porównanie cech?)
- czy powinna być szybka?
- czy może korzystać z rekwizytów (np. kart, kości, kamyków)?
- czy powinna umożliwić graczom podejmowanie taktycznych decyzji? (np. skupienie się na ataku lub obronie)
- czy zależy nam na skalowalności wyników? (duży sukces, mały sukces...)
- czy w sporze powinno móc uczestniczyć wiele postaci na raz?

Przykładem mechaniki opartej na prostych testach (porównaniu statystyk), która jednocześnie dobrze wspiera odgrywanie sceny walki przez graczy, jest system rozstrzygania pojedynków szermierczych z podziałem na strefy ciała. Wymaga on rekwizytów, reprezentujących broń. Sylwetkę szermierza dzielimy na 6 stref, które mogą być atakowane. Możliwe są ataki: z góry na głowę, na lewe ramię, prawe ramię, lewą nogę, prawą nogę i pchnięcie w korpus. Gorsi szermierze potrafią parować tylko ciosy wyprowadzane na 2-3 strefy, lepsi – na 4 lub 5. Informacja o tym, jakie ataki może parować szermierz, znajduje się w karcie postaci. W trakcie pojedynku gracze wyprowadzają na zmianę po jedynym ciosie w wybraną strefę przeciwnika – jeśli gracz nie potrafi zablokować ataku na tę strefę, musi „wpuścić" cios przeciwnika. W przeciwnym wypadku ma prawo zablokować. Ciosy oczywiście najlepiej wyprowadzać z dużego zamachu i odpowiednio powoli, by gracz mający oberwać miał czas się zastanowić, czy może sparować cios czy nie. Gracze mogą podpatrywać przeciwników w trakcie pojedynków i poznawać ich słabe punkty, ale uwaga! Gracz nie może dwa razy pod rząd zaatakować tego samego punktu, a po każdej walce szermierz może zamienić dwie strefy miejscami.

Oczywiście nie można zapomnieć o tym, że istnieje osobna kategoria rozbudowanych mechanik DKWDK, bazujących na zręczności i atrybutach fizycznych samego gracza, wykorzystująca na przykład walkę na paski (gracze noszą naklejone na ciele paski reprezentujące poziomy zdrowia, a zerwanie ich w walce wręcz oznacza ranę), tzw. broń bezpieczną (atrapy broni białej wykonane najczęściej z pianki pokrytej lateksem, strzały z pacynkami), Air Soft Gun (pneumatyczne repliki broni na plastikowe kulki 6 mm) czy zabawki Nerf (strzelające pociskami piankowymi niewielkiej mocy). Trzeba jednak pamiętać, że zastosowanie tego typu mechanik w larpach teatralnych jest problematyczne: wymagają przestrzeni, swobody poruszania się i (w przypadku broni zasięgowej) możliwości skrycia się za osłoną, przez co zdecydowanie lepiej sprawdzają się w trakcie larpów terenowych.

Najpierw testuj, potem graj

Pewną wadą mechanik opartych na testach jest ich powolność i wytrącenie z immersji. Szkoda, jeśli pełna emocji i dramatyzmu scena walki (np. pojedynek między dwoma szlachcicami) miałaby być przerywana co chwilę testem wykonywanym przez MG. Dobrą praktyką w takiej sytuacji jest najpierw wykonanie przez MG wszystkich niezbędnych testów, by gracze mogli potem swobodnie odegrać scenę, która zaprezentuje rezultat rozstrzygnięcia mechanicznego.

Inne zastosowania mechaniki

Są jeszcze dwa ciekawe efekty zastosowania mechaniki, o których warto wspomnieć.

Po pierwsze, mechanika może służyć jako mechanizm nagrody (lub rzadziej, kary). Jeśli określone zachowania na larpie będzie premiowane nagrodami „mechanicznymi", będzie to stanowiło zachętę dla graczy do określonego odgrywania. Przykładowo, jeśli modlitwa będzie zwiększała szansę rycerza na przeżycie starcia, przed każdą walką będzie się on modlił. Tego typu pozytywne wzmocnienie to świetne narzędzie do budowania klimatu.

Po drugie, reguły mechaniki mogą nam posłużyć do odwzorowania czegoś, czego nie możemy odegrać na larpie, choć niekoniecznie jest to związane z jakimś konfliktem. Popularnym tematem rozwiązywanym za pomocą umownej mechaniki jest seks. W przypadku mechanik seksu chodzi o to, by w symboliczny sposób pokazać scenę zbliżenia między postaciami, jednocześnie opierając się na jakiejś formie fizycznej interakcji między nimi. Taką interakcją może być np. czochranie się po głowie symbolizujące seks, czy dotykanie się po określonych partiach ramion (dotknięcie ręki na wysokości łokcia to pocałunek, na wysokości ramion – stosunek seksualny). Miłosne igraszki mogą też zostać zaprezentowane za pomocą poszukiwania spinki ukrytej w fałdach ubrania partnera lub partnerki. Nie znaczy to oczywiście, że każdy larp potrzebuje mechaniki seksu – ale są takie gry, gdzie bliskie relacje międzyludzkie są szczególnie ważne, a seks jest po prostu kolejnym aspektem interakcji.

Zasada *no touch* – bez dotyku

Zasada „bez dotyku" przybyła do nas z Zachodu. Zakłada ona, że niedozwolone jest wchodzenie w interakcje fizyczne na larpie – wszystko odbywa się „bez dotykania". Ma to zagwarantować prywatność graczom, którzy nie chcą wchodzić w interakcje fizyczne i uniemożliwić stosowanie tych ostatnich zamiast testów (np. wspomniana wcześniej kradzież czy wyrwanie oponentowi wiadomości z ręki). Wykorzystanie tej zasady wymaga użycia mechaniki w szerszym zakresie, niż to przyjęte na wielu polskich larpach. Ja sam nie jestem jej zwolennikiem. Uważam, że kontakt fizyczny jest ważny w interakcjach społecznych, do których dochodzi w grze. Co więcej, interakcje fizyczne różnego typu zwiększają immersję.

Nie oznacza to jednak, że wszyscy muszą się zgodzić na takie rozwiązanie – istnieją dwa, nie wykluczające się, sposoby poradzenia sobie z tym problemem.

Pierwszy, to poproszenie przed grą, by każdy uczestnik zadeklarował, na jaki poziom kontaktu można sobie pozwolić w interakcjach z nim. By o tym pamiętać w trakcie gry, na jego identyfikatorze można umieścić wcześniej ustalony, dobrze widoczny symbol lub kolor. Sugeruję, by osobom małoletnim (które nie ukończyły 18 roku życia) zawsze przydzielać bardziej rygorystyczne kategorie kontaktu, głównie ze względu na ewentualne nieprzyjemności osobiste i prawne, jakie mogą spotkać organizatorów. Należy poza tym pamiętać, by zawsze jasno i wyraźnie określić zasady kontaktu fizycznego. Oto przykładowe zasady kontaktu wraz z oznaczeniami:

- **Zielone koło** – pełen kontakt bez robienia sobie krzywdy. Istnieje możliwość naruszenia strefy intymnej gracza i bliskiego kontaktu fizycznego, np. w trakcie rewizji osobistej (przeszukanie kieszeni) lub odgrywania wątku romantycznego (przytulanie, siadanie na kolanach). Możliwe jest również symulowanie agresywnego zachowania – uderzenia, obezwładnienia, popchnięcia – pod warunkiem, że nie czyni ono graczowi żadnej krzywdy. Generalnie można przyjąć, że jest to zachowanie, na jakie pozwolilibyśmy (i wybaczyli) bliskim znajomym, przyjaciołom.
- **Żółty trójkąt** – ograniczony kontakt akceptowalny w normalnych stosunkach międzyludzkich: np. podanie dłoni, poklepanie po plecach. Pozwala symulować normalne zachowania, jakimi jesteśmy świadkami na ulicy czy w miejscu pracy i jest domyślnym poziomem interakcji na larpach. Przy takim oznaczeniu większość interakcji będzie się odbywała w strefie osobistej rozmówców (między 45 a 120 cm), nielicznie przypadki będą prowadziły do zmniejszenia odległości (np. w tłumie).
- **Czerwony krzyżyk** – zakaz jakiegokolwiek kontaktu fizycznego. Sugeruje się, by inne osoby stały w normalnej odległości konwersacyjnej i nie naruszały strefy osobistej rozmówcy (tj. nie zbliżały się bardziej niż na wyciągnięcie ręki).

Drugi sposób to ustalenie przed grą słów bezpieczeństwa, których gracz może użyć, by dać innym uczestnikom larpa do zrozumienia, że nie czuje się komfortowo. Stosowanie się do słów bezpieczeństwa powinno być bezwzględnie egzekwowane, gracz powinien mieć zawsze możliwość ich użycia i użycie słowa bezpieczeństwa nie powinno być nigdy piętnowane. Należy pamiętać, że różne osoby mogą mieć różną wrażliwość na różne bodźce. Słowa bezpieczeństwa generalnie pozwalają na bardziej płynne reagowanie na sytuację w grze, ale z drugiej strony wymagają aktywnej deklaracji ze strony osoby czującej się niekomfortowo, co nie zawsze jest łatwe. Oto przykładowe słowa bezpieczeństwa i zasady z nimi związane:

- **Zwolnij** – oznacza, że gracz nie chce przerywać odgrywania, ale zaczyna się czuć niekomfortowo. Osoba, która słyszy „zwolnij" może kontynuować odgrywanie, ale powinna zachowywać się delikatniej i ostrożniej wobec swojego współgracza.

- **Stop!** – oznacza natychmiastowe przerwanie odgrywania sceny i wyjście z roli. Dobrym zwyczajem jest, by osoby biorące udział w scenie powtórzyły „Stop!" by potwierdzić przerwanie gry i upewnić się, że wszyscy słyszeli.

Ostatnimi czasy w Polsce co raz popularniejsze stają się larpy stosujące bardzo liberalne zasady kontaktu fizycznego – tzw. *full contact*, czyli pełen kontakt fizyczny, mogący zadać ból czy prowadzący do sytuacji intymnych. Te gry, organizowane tylko dla pełnoletnich graczy, stawiają na jak największą immersję i zakładają, że to gracze odpowiadają za swoje bezpieczeństwo i sami ustalają granice, których nie przekroczą. Na takich larpach kluczowe jest funkcjonowanie słów bezpieczeństwa. Zasady *full contact* polecam jednak tylko bardzo doświadczonym graczom i organizatorom.

Rekwizyty i sceneria

Zarówno organizatorzy, jak i gracze cenią sobie rekwizyty. Pogłębiają one immersję i budują klimat rozgrywki. Problem pojawia się wtedy, gdy nie wiemy, który rekwizyt jest tylko dla budowania nastroju, a który ma realne znaczenie dla gry. Za przykład niech posłuży broń. Czy to, że pracownik ochrony korporacji posiada broń palną (w rzeczywistości jest to replika), daje mu przewagę? Czy też to tylko element dekoracji, który nie ma wpływu na grę? Kłopotliwa jest także sytuacja odwrotna – gdy gracz powinien mieć rekwizyt, symbolizujący posiadanie jakiegoś przedmiotu, lecz go nie ma.

Przeanalizujmy dwa przykłady. W pierwszym przypadku pracownik ochrony ma ze sobą pistolet maszynowy. Pozostali uczestnicy nie wiedzą, czy ten przedmiot ma znaczenie w grze. Jednak widząc broń, postanawiają odebrać ją ochroniarzowi. Gracz (nie postać) nie życzy sobie jednak pozbawienia go rekwizytu, bojąc się, że zostanie uszkodzony. Mistrz Gry musi interweniować: po pierwsze, wyjaśnić, czy pistolet maszynowy ma znaczenie dla gry (np. czy daje ochroniarzowi przewagę w walce), po drugie: znaleźć rozwiązanie, które pozwoli zaznaczyć w grze, że ochroniarz nie ma już pistoletu maszynowego i teraz trzyma go kto inny.

W drugim przypadku pracownik ochrony nie posiada pistoletu maszynowego, choć broń ta jest wpisana na kartę postaci. Pozostali gracze nie będą więc zwracali uwagi na ochroniarza. Aż do momentu, w którym ten zadeklaruje, że strzela do jednej z postaci. Gracze mogą się bardzo zdziwić (w końcu broń powinna być widoczna!) i zaprotestować przeciwko takiego zwrotowi wydarzeń. Przecież gdyby o tym wiedzieli, dawno już zabraliby broń ochroniarzowi.

Jak zatem rozwiązać problem rekwizytów na larpie? Po pierwsze, jeśli dany przedmiot będzie używany w trakcie gry, to najlepiej, by Mistrz Gry miał prawo do dysponowania nim. Może to być przedmiot należący do prowadzącego lub innej osoby (np. gracza), która wyraźnie pozwoliła MG na wykorzystanie tego przedmiotu na larpie, oczywiście w rozsądnych granicach. Organizatorzy ponoszą pełną odpowiedzialność za te przedmioty, więc powinni zadbać o to, by nikt ich nie uszkodził.

Znalezienie lub zrobienie tanich i atrakcyjnych rekwizytów nie jest wcale trudne – potrzeba jedynie odrobiny wyobraźni. Czasem jednak nie jesteśmy w stanie zdobyć odpowiedniego przedmiotu. Co wtedy? Do gry wchodzi zasada *fair play*. Gracz powinien uczciwie przyznać się, co ma przy sobie (np. co jest wpisane na jego kartę postaci). Jeśli postać nosi na wierzchu charakterystyczny przedmiot (np. widoczną broń) powinna jasno informować graczy, z którymi wchodzi w interakcje, że posiada taki przedmiot. Niestety, nie ma na to lepszej metody. Doświadczenie podpowiada, że umieszczanie np. informacji o widocznym uzbrojeniu na identyfikatorze jest nieskuteczne, zbyt mało osób zwraca na to uwagę.

Jeśli na larpie występują zarówno rekwizyty biorące udział w grze, jak i dekoracje, organizatorzy powinni zadbać, by jedne dało się odróżnić od drugich. Niekiedy wystarczy niewielki kawałek jaskrawej wstążki, naklejki lub taśmy izolacyjnej oznaczający, że przedmiot bierze udział w grze. W larpach, gdzie występuje tzw. broń bezpieczna, stosuje się osobne identyfikatory certyfikujące broń do użytku. Identyfikator może być potrzebny również przy bardziej rozbudowanych mechanikach larpowych, gdzie każda broń będzie miała swoje własne statystyki. W takim przypadku nieduża laminowana plakietka powinna spełnić swoje zadanie.

Czasami mogą się zdarzyć sytuacje, w których organizatorom zależy na tym, by wśród różnych rekwizytów zgromadzonych na larpie skryć przedmiot godny szczególnej uwagi. Jeśli na sali będzie tylko jedna księga z naklejką „przedmiot w grze", to gracze szybko się na nią rzucą. W takiej sytuacji dobrze jest oznaczyć tylko rekwizyty należące do graczy, a na miejscu gry umieścić dużo przedmiotów tworzących „sztuczny bałagan".

Aprowizacja

Zapewnienie aprowizacji (napojów, przekąsek) jest zawsze miłym gestem ze strony organizatorów. Nie zawsze jednak jest to możliwe ze względów finansowych. Jeśli planujemy dłuższego larpa, poinformujmy graczy o tym, by wzięli ze sobą coś do jedzenia i picia. Oczywiście najlepszym rozwiązaniem byłoby, gdyby każdy przyniósł coś, z czego można by zrobić wspólny poczęstunek. Nie musi to być wiele – paczka ciastek czy litrowy napój w zupełności wystarczą. Organizatorzy powinni pomyśleć, jak wpasować poczęstunek w akcję gry, by nie zepsuł on budowanego nastroju. Kasza gryczana ze skwarkami

oraz soki udające wino, jeśli zostaną odpowiednio podane, podkreślą klimat karczmy na trakcie Starego Świata znacznie lepiej niż cola i chipsy.

Organizatorzy powinni też przemyśleć kwestię alkoholu i papierosów na larpie. W niektórych miejscach rozumie się to samo przez się, np. regulamin konwentu zabrania palenia i spożywania alkoholu albo gra toczy się w knajpie, której właścicielowi nie spodobałoby się, gdyby uczestnicy nie mogli zamawiać u niego piwa. Jednak jeśli sprawa może budzić wątpliwości, najlepiej poinformować wszystkich graczy, jakie są zasady odnośnie do spożywania używek w trakcie gry.

Larp to nie tylko gra

Gracze nie przychodzą na larpa tylko po to, by przez parę godzin odgrywać postać, a następnie o tym zapomnieć. Dla wielu uczestników najbardziej emocjonującym elementem towarzyszącym grze jest podsumowanie, w którym organizatorzy wyjaśniają poszczególne wątki fabuły, a sami gracze mogą się podzielić swymi przeżyciami i często zabawnymi anegdotkami. Dlatego też szczerze radzę, by nie zabrakło takiego podsumowania po larpie. Jest to szczególnie ważne, gdy robimy larpa w określonym okienku czasowym (np. sala larpowa jest do naszej dyspozycji tylko do konkretnej godziny).

Jak poprowadzić podsumowanie? Dobrze, gdyby każdy gracz został wywołany przez MG, by mógł skomentować i spuentować swoją grę oraz historię, jaką opowiedziała jego postać. To okazja, by MG zadał pytania dotyczące tego, co postać gracza uczyniła na larpie ciekawego i co uważa za swoje osiągnięcie. W ten sposób z podsumowania wyłoni się kompleksowy obraz całego larpa. Gracze mogą usłyszeć, jak te same wydarzenia wyglądały z perspektywy innych osób lub dowiedzieć o wątkach, o których nie posiadały żadnej wiedzy.

Podsumowanie to też moment na wyjście ze swojej roli (w angielskiej terminologii można spotkać się z pojęciem *derolling*). Finał larpa często potrafi być bardzo intensywnym przeżyciem. MG musi stworzyć spokojną atmosferę w trakcie podsumowania, dać opaść emocjom i moderować dyskusję między graczami. Podsumowanie powinno skupiać się zatem przede wszystkim na pozytywach (na krytykę przyjdzie czas później) i nagradzać dobrą grę.

Organizatorzy powinni też udostępnić graczom jakąś metodę skomunikowania się z nimi (i między sobą) przed i po larpie. Jest to szczególnie przydatne, jeśli gracze szukają porad na temat strojów, chcą pożyczyć konkretny rekwizyt lub potrzebują podwózki na miejsce gry. Współcześnie prym w tej materii wiodą serwisy społecznościowe, na których gracze mogą wymieniać się wrażeniami i radami. Jest to też sposób na zdobycie od graczy informacji, co warto poprawić oraz pochwał – które jak nic innego motywują organizatorów do pisania kolejnych gier.

Równie cenne jest znalezienie osoby, która w trakcie gry będzie robiła zdjęcia. Najlepiej, by postać takiej osoby również była fotografem (w realiach, w których istnieje taka technologia): wzmacnia to wczucie się w świat. Zdjęcia dają możliwość przypomnienia sobie przyjemnych przeżyć, pochwalenia się strojami, są też świetnym narzędziem reklamowym dla organizatorów.

Mistrzowie Gry

Organizatorzy larpa muszą zadbać na etapie jego powstawania, by gracze się dobrze bawili. Rolą Mistrzów Gry jest zapewnienie tego samego już w trakcie rozgrywki. Muszą ją regulować tak, by gracze mieli jak największą frajdę. Występować jako sędziowie, gdy dochodzi do konfliktu między graczami, pomagać tym, którzy potrzebują informacji, czy wręcz bezpośrednio interweniować, kiedy jeden z graczy się nudzi i nie ma co robić. Szczególnie w tym ostatnim przypadku reakcja powinna być szybka: Mistrz Gry powinien przekazać postaci informacje niezbędne do działania i nakierować ją na jakiś trop.

Bardzo ważna jest liczba Mistrzów Gry – jeśli jest niedostateczna, podczas larpa będą pojawiały się przestoje. Gracze będą czekać, aż MG rozstrzygnie starcie lub udzieli im istotnych informacji, które nie znalazły się na karcie postaci.

Ilu zatem powinno być prowadzących, by gra mogła swobodnie się toczyć? Według mojego doświadczenia jeden Mistrz Gry powinien przypadać na każdą „zaczętą" dziesiątkę graczy. Czasem jednak (np. na larpach, gdzie jest dużo walki) i ta liczba może się okazać niewystarczająca. Niestety, problem polega również na tym, że im większa liczba Mistrzów Gry, tym gorsza komunikacja między nimi. Im gorsza komunikacja, tym więcej ważnych informacji gubi się po drodze. Prowadzi to do pomyłek – Mistrzowie Gry mogą nie wiedzieć np. o ważnych deklaracjach graczy składanych przed innymi prowadzącymi.

Pewnym użytecznym rozwiązaniem służącym koordynacji pomiędzy wieloma MG-ami jest prowadzenie loga w trakcie rozgrywki, np. na laptopie albo w pliku tekstowym przetrzymywanym w chmurze, który każdy MG może edytować z telefonu komórkowego. Za każdym razem, gdy któryś gracz wyda dyspozycje swoim poplecznikom, zapisze to wraz z godziną. Gdy inni MG zajrzą do loga, zobaczą wpis „Paweł, 17:30; Lord Falkenhoff wydał polecenie swoim żołnierzom, by przeprowadzili atak na rezydencję hrabiego". Dzięki temu pozostali Mistrzowie Gry wiedzą, kiedy została złożona dana deklaracja, który MG dokonał wpisu oraz jakiego gracza łapać w danej sprawie. Taki log może być również bardzo przydatny podczas pisania raportu z larpa.

Innym użytecznym rozwiązaniem (stosowanym np. na grach terenowych, ale mających zastosowanie też w larpach teatralnych) będzie dowolny rodzaj łączności bezprzewodowej – doskonale sprawdzają się krótkofalówki z zestawami głośnomówiącymi, tzw. PMR-y.

Trudności w komunikacji pomaga również rozwiązać podział funkcji na Mistrzów Gry i Sędziów Technicznych. Ci pierwsi zajmują się przede wszystkim wprowadzaniem nowych zdarzeń do gry, a także rozpatrywaniem deklaracji graczy i odpowiadaniem na pytania dotyczące fabuły. Ci drudzy nie muszą być nawet organizatorami larpa. Mogą to być gracze, do których macie zaufanie i którzy posiadają wystarczającą wiedzę na temat mechaniki, by rozstrzygać spory. Są oni obecni przy testach, pilnując ich poprawnego przebiegu i tłumacząc zagadnienia związane z mechaniką.

Słowo o śmierci

W trakcie larpa może się zdarzyć, że jakaś postać zostanie trwale wyłączona z rozgrywki, np. zginie, zostanie uwięziona, oszaleje, zostanie wygnana z miasta albo zmuszona do ucieczki. Organizatorzy powinni mieć – jeszcze przed larpem – gotową odpowiedź na pytanie, czy taka sytuacja może zaistnieć w grze i co zrobić w takiej sytuacji. Czy pozostałe postacie mogą z „nieobecnym" wejść w jakieś interakcje, np. przywołać zmarłego przez seans spirytystyczny? A może istnieje metoda, by ta postać powróciła do gry? Wiele zależy zarówno od realiów świata, jak i pomysłowości organizatorów. Należy jednak pamiętać, że jeśli gracz zginie w przeciągu pięciu minut od początku rozgrywki – i nie zostanie mu dana możliwość powrotu do gry – to najzwyczajniej w świecie będzie się nudzić, a larpa zapamięta jako jednego z gorszych w życiu. Jeśli przewidujemy, że w trakcie larpa wiele postaci może polec, warto oddelegować jednego z MG do nadzoru nad „limbo" – miejscem, gdzie udają się gracze, których postać zginęła, by przygotować się do powrotu do gry.

Czasami warto wprowadzić zasadę, że postać nie może zginąć, o ile inna osoba nie zadeklaruje, że dobija bezbronną ofiarę (co samo w sobie może się spotkać z sprzeciwem otoczenia). W ten sposób postacie będą wychodziły z mniejszych walk i pojedynków tymczasowo nieprzytomne i poturbowane, ale nie martwe. Zasada ta nadaje się świetnie do konwencji heroicznej jak *7th Sea*, lecz można ją dopasować również do innych settingów, np. do *Cyberpunka*, gdzie istnieją technologie umożliwiające odratowanie człowieka zmasakrowanego nie do poznania. Niektóre gry celowo ograniczają możliwość dobijania, traktując je jako specjalną umiejętność, do której dostęp mają tylko najbardziej bezwzględne postaci. To rozwiązanie może jednak pozbawić graczy ciekawych dylematów moralnych – dobić mojego przeciwnika czy też pozwolić mu żyć?

Obserwuj i reaguj

Pamiętaj, że przez większość czasu MG powinien uważnie obserwować, co się dzieje w trakcie gry. Praktyka podpowiada, że bardzo ciężko jest śledzić wszystkie istotne wydarzenia, ale nie jest to niemożliwe. Warto zwrócić uwagę na następujące rzeczy:

- Którzy gracze spędzają ze sobą najwięcej czasu na rozmowach? To potencjalni sojusznicy, takie zachowanie może świadczyć o tym, że nawiązali porozumienie i mają wspólne plany. Z kolei wrogowie najczęściej ograniczą się do rozmów publicznych i nie będą się zbliżać do siebie.
- Jeśli gracz, który oficjalnie należy do któreś grupy, spędza wiele czasu z jej wrogami, może to być sygnałem, że zamierza zmienić strony.
- Gracze, którzy dużo ze sobą rozmawiają, zwłaszcza na uboczu lub cicho, prawdopodobnie przekazują sobie prywatne informacje. Warto pojawić się blisko nich i dowiedzieć, co jest tematem rozmowy.
- Zawsze, ale to zawsze, obserwuj osoby będące na uboczu i nierozmawiające z nikim. Bardzo możliwe, że im się nudzi i mają problem z włączeniem się w akcję. Możesz postarać się dowiedzieć, jaki jest powód odosobnienia (być może ktoś musiał po prostu odetchnąć na chwilę, być może na coś czeka) i w razie potrzeby podrzucić jakiś dodatkowy wątek aktywizujący znudzonego gracza.
- Warto zwrócić uwagę na to, kto kogo obserwuje. To ważna informacja, kto jest na czyim „celowniku".
- Trzeba pamiętać o tym, jakie informacje dostała na starcie postać i porównywać jej zachowanie z tymi informacjami. Jeśli żywiła wrogość do innej postaci i teraz z nią przyjacielsko rozmawia, warto zorientować się, czy topór wojenny został zakopany, albo szykuje się podstęp. A może gracz najzwyczajniej w świecie zapomniał o jakimś elemencie roli lub niezbyt uważnie przeczytał kartę postaci?
- Jako MG nie bój się podejść do gracza i zapytać dyskretnie, co zamierza zrobić i co udało mu się już załatwić. Gracze, z którymi grywałem, raczej pozytywnie przyjmowali sygnały, że MG interesuje się tym, jak im idzie gra i z chęcią dzielili się informacjami. Jeśli nie wiesz, w jakim kierunku zmierza rozgrywka, po prostu pogadaj z graczami. To również dobra okazja dla nich, by mogli poprosić o wyjaśnienie powstałych w ciągu gry niejasności. Pamiętaj jednak, by nie wybijać z równowagi graczy, którzy są pochłonięci odgrywaniem. Poczekaj na chwilę przestoju, kiedy poziom immersji jest niższy.
- Wypatruj oznak tzw. syndromu plaży – graczy wychodzących z roli i rozmawiających o rzeczach niezwiązanych z larpem. Nie wahaj się upomnieć graczy, którzy psują klimat innym. Ale oprócz kija potrzebna jest też marchewka: zastanów się, dlaczego graczom się nudzi i znajdź im szybko coś do roboty!

Obecność MG w świecie gry

Ostatnią kwestią dotyczącą Mistrzów Gry jest sposób ich wprowadzenia do rozgrywki. Możliwe są dwa podejścia. W przypadku pierwszego z nich Mistrzowie Gry wcielają się w postacie neutralne. Mogą stanowić tło (karczmarz, kelner w restauracji, służący, holograficzna SI) albo być „ponad" intrygą (cesarski wysłannik, wysoki sędzia, obserwator ONZ). W drugim przypadku Mistrzowie Gry będą „duszkami", które nie istnieją w świecie gry – są na larpie tylko po to, by kontrolować rozgrywkę. Pierwszy sposób jest o tyle dobry, że MG łatwiej wtopić się w tło i tworzyć klimat, odgrywając niewielką rólkę. Problem polega na tym, że gracze mogą wtedy potraktować prowadzącego jako Bohatera Niezależnego i np. nie życzyć sobie, by ich podsłuchiwał. Może się też okazać, że gracze będą często zagadywali postać odgrywaną przez MG i tym samym będzie on miał mniej czasu, by kontrolować rozgrywkę.

Natomiast bycie „duszkiem" pozwala na zachowanie dystansu do wszystkiego i nieco skuteczniejsze zarządzanie grą. Problemem może być wtedy to, że takie postacie potrafią wybijać graczy z immersji i tym samym psuć nastrój larpa. Jedna z niepisanych zasad mówi, że dobry duszek to taki, którego nie widać – wkracza do akcji tylko wtedy, gdy jest potrzebny. Stonowany, prosty strój (np. czarny) pozwoli graczom szybko wyłowić MG z tłumu gdy jego pomoc będzie potrzebna, ale jednocześnie będzie na tyle neutralny, żeby nie rozpraszał graczy starających się odgrywać ważną scenę.

Często spotykane jest również połączenie obu podejść. Wówczas Mistrz Gry domyślnie jest „duszkiem", ale gdy zajdzie taka potrzeba, może wcielić się np. w posłańca przynoszącego ważną wiadomość, sługę wezwanego do pomocy przy wynoszeniu ciała lub dowolną inną postać niezależną. Nie ma przypisanej postaci na stałe i zmienia „przebrania" wedle konieczności. Jeśli jednak zastosujemy takie rozwiązanie, pamiętajmy, by wyraźnie zaznaczyć (np. odgrywaniem postaci, zmianą stroju lub identyfikatorem) czy gramy w danej chwili bohatera niezależnego czy może jesteśmy „duszkiem". Unikniemy wtedy nieporozumień.

Deklaracje, deklaracje

Nie wszystkie larpy da się zakończyć prostym podsumowaniem losów każdej z postaci przez prowadzących. Bardzo często gracze mają własne pojęcie o tym, co ich postacie zrobiły już po tym, jak larp się skończył. Czasami warto więc uzgodnić z graczami, by już po larpie przekazali nam drogą mailową informacje o tym, co po zakończeniu spotkania robiły ich postacie. Oznacza to dla nas więcej pracy, ale pozwala na pełniejsze zamknięcie fabuły, doprowadzenie wiele wątków do końca. Jest to też świetne rozwiązanie, jeśli planujemy poprowadzić ponownie kontynuację gry lub nowy larp osadzony w tym samym settingu. Z pewnością ściągniemy na niego naszych „poprzednich" graczy, jeśli ci zobaczą, że poczynania ich postaci w istotny sposób wpłynęły na wydarzenia w świecie gry.

Zamiast podsumowania: kilka rad na koniec

Opowiedzenie dobrej historii, czy to na larpie czy na kartach powieści, w gruncie rzeczy wymaga zawsze tego samego.

- **Po pierwsze: kreatywność.** Musimy wymyślić zajmującą opowieść.
- **Po drugie: komunikacja.** Musimy umieć tę opowieść przekazać odbiorcy – czyli w naszym przypadku przedstawić ją graczom. To podstawa dobrej historii... ale w przypadku larpa to jeszcze nie wszystko! Na dobrego larpa składają się jeszcze co najmniej trzy istotne elementy:

- **Po trzecie: logistyka.** Larp to spore przedsięwzięcie organizacyjne, które musi być dopięte na ostatni guzik, by wszystko się udało. Wystarczy niewielkie niedopatrzenie (np. zbyt krótka rezerwacja na salę, nieobecność kluczowego gracza), by larp się nie udał.
- **Po czwarte: prowadzenie larpa.** Już zorganizowanie larpa w pojedynkę nie jest łatwe, a co dopiero poprowadzenie go. Dobrze zgrany zespół, potrafiący na bieżąco radzić sobie z problemami i komunikować się sprawnie między sobą, szybciej pozwoli osiągnąć sukces.
- **Po piąte: zasady i mechanika.** Ustalenie do czego mają nam służyć, a później jasne określenie (i przedstawienie graczom) mechanizmów gry jest konieczne, żeby larp przebiegał sprawnie i bez zgrzytów.

To pięć podstawowych elementów, o których warto zawsze pamiętać, jeśli chce się tworzyć dobre larpy. Resztę artykułu możecie wyrzucić do kosza, jeśli nie będziecie pilnować, by te 5 rzeczy było na swoim miejscu.

Mam nadzieję, że weźmiecie sobie moje rady do serca i zagram niedługo na jednym z Waszych larpów!

Dodatek specjalny: zabawa w 30 pytań

Czyli pytania, które pomogą wam w uporządkowaniu fabuły i zaprojektowaniu larpa. Wiele z tych pytań ma na celu przypomnieć najważniejsze kwestie, które zostały omówione w niniejszym artykule.

1. Dla kogo przygotowujesz larpa?
2. Ile osób weźmie w nim udział?
3. Czy grę da się poprowadzić dla mniejszej/większej liczby graczy, niż zakładana?
4. W jaki sposób zamierzasz zachęcić ludzi, by wzięli udział w grze?
5. Co jest w niej wyjątkowego, szczególnie atrakcyjnego?
6. Ilu MG będzie prowadziło larpa?
7. W jakim miejscu będzie organizowany larp?
8. Ile ma trwać?
9. W jakim uniwersum dzieje się akcja gry?
10. Wokół jakiej historii zbudowany jest cały larp? (Jaka jest główna oś fabularna?)
11. W jakiej konwencji dzieje się akcja gry? (Heroicznej, mrocznej, realistycznej itp.)
12. Jaki jest temat i/lub gatunek gry? (Polityka, romans, dramat psychologiczny, itp.)
13. Jak miejsce, w którym toczy się larp, przekłada się na rzeczywistość świata gry?
14. Kim są postacie?
15. Co postacie tu sprowadziło?
16. Dlaczego postacie chcą tu być? Co jest ich podstawową motywacją?
17. Czy mogą to miejsce bez problemu opuścić?
18. Czy jest jakieś wydarzenie, które w wyraźny sposób otwiera larpa?
19. Czy jest jakieś wydarzenie, które w wyraźny sposób kończy larpa?
20. Jak wiele postacie wiedzą o sobie nawzajem?
21. Jakie są najważniejsze konflikty na larpie?
22. Co sprawia, że rozwiązanie tych konfliktów nie jest proste i nie da się tego zrobić od ręki?
23. Czy na larpie są jakieś grupy, stronnictwa?
24. Czy w trakcie larpa będą miały miejsce wydarzenia, które ma wprowadzić MG?
25. Czy istnieje ryzyko, że główna historia zakończy się przed czasem?
26. Czy masz plan awaryjny, który w takiej sytuacji pozwoli pociągnąć larpa dalej?
27. Czy postacie na larpie będą ze sobą walczyć, używać magii lub specjalnych zdolności? Jak zamierzasz to rozstrzygać?
28. Kto przynosi stroje i rekwizyty na larpa?
29. Czy zamierzasz kontynuować historię rozpoczętą na tym larpie?
30. Czy chciałbyś w tę grę zagrać?

AUTORZY



Jakub Barański – fantasta. Od roku 2007 związany z Lubelskim Stowarzyszeniem Fantastyki Cytadela Syriusza, gdzie od roku 2010 pełni funkcję wiceprezesa. Od 2008 roku organizator ogólnopolskiego Festiwalu Fantastyki Falkon, obecnie w roli koordynatora ds. programu. Pomysłodawca i koordynator projektu LubLarp, cyklu szkoleń dla twórców larpów oraz koordynator projektu LubLarp Festiwal. Organizator cyklu imprez „24h z…", poświęconego nowoczesnym grom planszowym i fabularnym. Doradca i współpracownik szeregu innych wydarzeń kulturalnych związanych z szeroko rozumianą fantastyką, m. in.: Lubelskich Dni Fantastyki, Dni Jakuba Wędrowycza, Festiwalu kultury Dalekiego Wschodu Nejiro.



Kamil Bartczak – organizator i scenarzysta larpów. Prezes stowarzyszenia twórców larpów Akademia Rozwoju Argos. Współtwórca gier z serii Fantazjada (2000-2010) i Geas (od 2011). Autor larpa *Stypa*, nagrodzonego w konkursie Larpy Najwyższych Lotów (2013). Od czasu do czasu autor tekstów o larpowej teorii.



Szymon Boruta – członek Stowarzyszenia Liveform, współtwórca larpów *Seans*, *Hotel*, *Sabat* oraz *Katowice Live*. Główny organizator i twórca gry miejskiej w Cieszynie w ramach Industriady. Razem z Agnieszką Hawryluk-Borutą przygotowali i wypruwali sobie flaki podczas konwentu Livecon. Za największą przygodę larpową uznaje *College of Wizardry*, magicznie międzynarodowy larp.



Dominik Dembinski – północnoniemiecki górnośląski twórca i propagator larpów filmowych, bohaterskich i spektakularnych. Współzałożyciel Stowarzyszenia Liveform i autor licznych artykułów dotyczących podstaw designu larpowego. Znany z projektów *College of Wizardry*, New Age, *All My Loving* i *Star Wars: Creed of Ruin* (Złote Maski 2012). Rok 2014 spędził, jeżdżąc po świecie i przekonując międzynarodowe środowisko larpowe, że Polska jest najlepszym miejscem do realizowania larpowych marzeń oraz, że mówienie z prędkością 275 słów na minutę zakrzywia czasoprzestrzeń.



Paweł Jasiński – projektant i scenarzysta gier. Pierwszego larpa poprowadził w 2004 roku. Od wielu lat związany z branżą gier bez prądu, w przeszłości współpracownik portalu Polter.pl, wydawnictw Kuźnia Gier i Gry Leonardo. Autor scenariusza „Operacja Wotan" do gry fabularnej *Wolsung*, członek kapituły konkursu Quentin. Od początku 2013 r. tworzy gry komputerowe jako game designer w ATGames.



Kamil Rauch – najbardziej włochaty działacz Stowarzyszenia Fantazjada. Od roku 2010 współtwórca larpa Fantazjada. Napisał kilka tekstów do publikacji Konferencji Larpowej i zinu *PAX*. Szczególnie zainteresowany dużymi larpami w otwartym terenie, rozmiłowany w budowaniu na grze żyjącego światka. Autor fabuły do gry-horroru *Kręgi*. Oraz jeepa *Larp Poland*, w którym szarpie rany fandomu, by nie zabliźniły się błoną podłości. Z zamiłowania kaletnik.



Agata Lubańska – jedna z członków-założycieli Stowarzyszenia Liveform. Organizator wydarzeń i koordynator projektów o zasięgu od lokalnego do międzynarodowego, m. in. cyklu New Age oraz IV Konferencji Larpowej. Uwielbia pracę z ludźmi. Za jedno z najwspanialszych doświadczeń w tej dziedzinie uważa przygodę z *College of Wizardry*, w którym odpowiedzialna była za scenografię i logistykę. W wolnych chwilach pisze larpy i freeformy, m.in. *Snow*, który został wyróżniony w międzynarodowym konkursie Golden Cobra. Z imienia – Świstak, z duszy – kot.



Piotr Milewski – urodzony w 1977 roku w Gdyni. Zamieszkały: tamże. Zawód wykonywany: specjalista R&D. Napisane larpy: jakieś 3 tuziny. Larpogodziny od 1993 roku: brak danych. Pięciokrotnie nominowany i trzykrotnie nagrodzony Złotą Maską. Sędzia w dwóch pierwszych edycjach konkursu Larpy Najwyższych Lotów. Wieloletni organizator Festiwalu Larpowego Hardkon, a od niedawna cyklicznego larpowania w ramach trójmiejskiego projektu BlackBox 3City. Lubi: pożeglować, dobrze wypić i zjeść w towarzystwie, głośno się śmiać, palić shishę, budować światy i rzeczywistości, zabierać tam innych ze sobą.



Andrzej Pierzchała – twórca czterech larpów, uczestnik szesnastu. Gra dla relaksu, mistrzuje, bo lubi. Członek zarządu warszawskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki Avangarda, aktywny również w Stowarzyszeniu Larpowym Sabat Team. Do tej pory większość jego larpów toczyła się w realiach historycznych.



Marcin Słowikowski – rocznik Wielkiego Brata. Z wykształcenia kulturoznawca, z zamiłowania larpowiec. Obronił pracę magisterską nt larpów na UMCS. Gracz i autor gier – wychowanek lubelskiej szkoły larpowej, członek klubu fantastyki Grimuar. Współtwórca międzynarodowego larpa *The Seed*. Zdobywca kilku nominacji oraz nagrody w konkursie Złote Maski (Najlepszy MG Team 2012 za *System*). Współautor *Koszmarnych Gąszczu Kołysanek* – Gry Głównej Hardkonu 13. Współorganizator pierwszego w Polsce cyklu szkoleń larpowych – LubLarp. Pomysłodawca, organizator i sędzia konkursu Larpy Najwyższych Lotów.



Marcin Szurpicki – larpowiec, prawnik, rusycysta, ekscentryk. Doktorant nauk prawnych na Uniwersytecie Wrocławskim. *Consigliere* kilku grup larpowych z południowej Polski. Lubi fireshow, podróże (szczególnie tam gdzie bomby z nieba lecą), dystans do samego siebie i dobre piwo.



Dorota Kalina Trojanowska – tłumaczka, naturalizowana gdańszczanka. Związana z lubelskim Grimuarem, blokiem larpowym na Festiwalu Fantastyki Falkon oraz Konferencją Larpową, aktualnie w zespole organizatorskim BlackBox 3City. Ma na koncie zarówno maleńkie gry, jak i duże projekty – współautorka gier głównych Hardkonu 13 (*Koszmarne Gąszczu Kołysanki*) i Hardkonu Z (*Bóg, który się pomylił*), pracowała też przy międzynarodowych pojektach larpowych („Under the Wings of Imagination", *College of Wizardry*). Miłośniczka językoznawstwa, Charlesa Baudelaire'a i kawy. W wolnych chwilach pochłania książki i tłumaczy scenariusze larpowe z mniej lub bardziej dziwnych języków.



Łukasz Wrona – doktorant studiów historycznych, zapalony rekonstruktor historyczny epok wszelakich, autor kilku gier planszowych i karcianych (m.in. *Rok 1863*, *Piekło okopów*) oraz prezes stowarzyszenia Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej. W ramach jego działalności koordynator projektów edukacyjnych, w tym larpowych: Projekt DEMOkracja w 2012 r. oraz Galicyjskie losy w 2014 r. Współautor kilku historycznych scenariuszy larpowych rozgrywanych podczas pikniku Pola Chwały w Niepołomicach, m.in. *Gloria Victis*, *Kiedy ojciec zjadał syna*.



Łucja Zbieniewska – larpy są jej pasją, którą odnalazła dopiero 5 lat temu. Rok temu wraz z innymi pasjonatkami założyła Stowarzyszenie Larpowe Sabat Team, którego jest prezesem. Od kilku miesięcy jest również wiceprezesem warszawskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki Avangarda, w którym tworzy blok larpowy na warszawskich konwentach. Gra w larpach, poszukując katharsis, robi larpy dla rozrywki. Do tej pory przyczyniła się do powstania kilku, ale ma już pomysły na kolejnych kilkanaście.



Bartek Zioło – W 1989 roku, w wieku 3 lat zagrał w swoją pierwszą grę. Był to *Pong* na dedykowanej pod niego konsoli podłączonej do czarno-białego telewizora marki Rubin. Od tamtej pory bezustannie i nieprzerwanie nazywa siebie graczem, szczególnie umiłował sobie jednak larpy. Autor niezliczonej liczby gier. Prowadził scenariusze na zagranicznych festiwalach – w Czechach i Norwegii. Propagator wolnej formy oraz nowatorskich rozwiązań w larpach. Sędziował w konkursach Złote Maski i Larpy Najwyższych Lotów. Lubi słabe filmy i dobre piwo.



Magdalena Zylik – z zamiłowania i wykształcenia: socjolog, trener dramy stosowanej rekomendowany przez Stowarzyszenie Praktyków Dramy STOP-KLATKA. Organizuje i prowadzi warsztaty z doskonalenia kompetencji społecznych w różnych grupach wiekowych. „Uczennica" Szkoły Pedagogów Teatru w Warszawie, gdzie eksperymentuje z edukacyjnym potencjałem teatru. Na co dzień pracownik Warsztatów Kultury w Lublinie i społecznica – chętnie angażuje się w projekty społeczne, kulturalne i edukacyjne.

KOLA

KONFERENCJA LARPOWA, 2-4 STYCZNIA 2015, KATOWICE

INSIDE / **OUTSIDE**