



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# COMBATEREA DEZINFORMĂRII ÎN RÂNDUL TINERILOR PRIN JOCURI DE ROL

CONTEXTUL TEORETIC AL LARP CA INSTRUMENT  
EDUCAȚIONAL PENTRU A CONSOLIDA EDUCAȚIA  
MEDIATICĂ

Odată cu apariția rețelelor de socializare, dezinformarea online a devenit una dintre cele mai presante probleme din peisajul informațional actual. Chiar dacă tinerii adulți par să cunoască bine realitatea cotidiană a internetului, desfășurarea agresivă și vicleană de informații înșelătoare, precum și lipsa unor contramăsuri adecvate îi transformă într-un grup țintă vulnerabil. DISPLAY propune o nouă modalitate de abordare a subiectului cu grupuri de tineri adulți în cadrul unei sesiuni de joc de rol cu acțiune live (LARP).

Acest document oferă informații de bază cuprinzătoare și dovezi ale eficienței metodei. Documentul explorează bazele comportamentului de învățare al tinerilor, dezinformarea online, precum și LARP ca abordare educațională. Pentru desfășurarea unei sesiuni LARP de succes, nu este necesar să citiți toate cele de mai jos, însă, dacă doriți să înțelegeți fundamentele teoretice profunde și să vă formați o înțelegere temeinică a subiectului, vă recomandăm să faceți acest lucru.

Setul de instrumente DIS-PLAY include, de asemenea, materiale pentru desfășurarea unui LARP educațional specific, pe care îl puteți utiliza ca un program complet planificat pentru o activitate de grup. Alături de acesta, veți găsi un scurt ghid de referință pentru desfășurarea unui LARP, care are rezumate toate etapele importante.

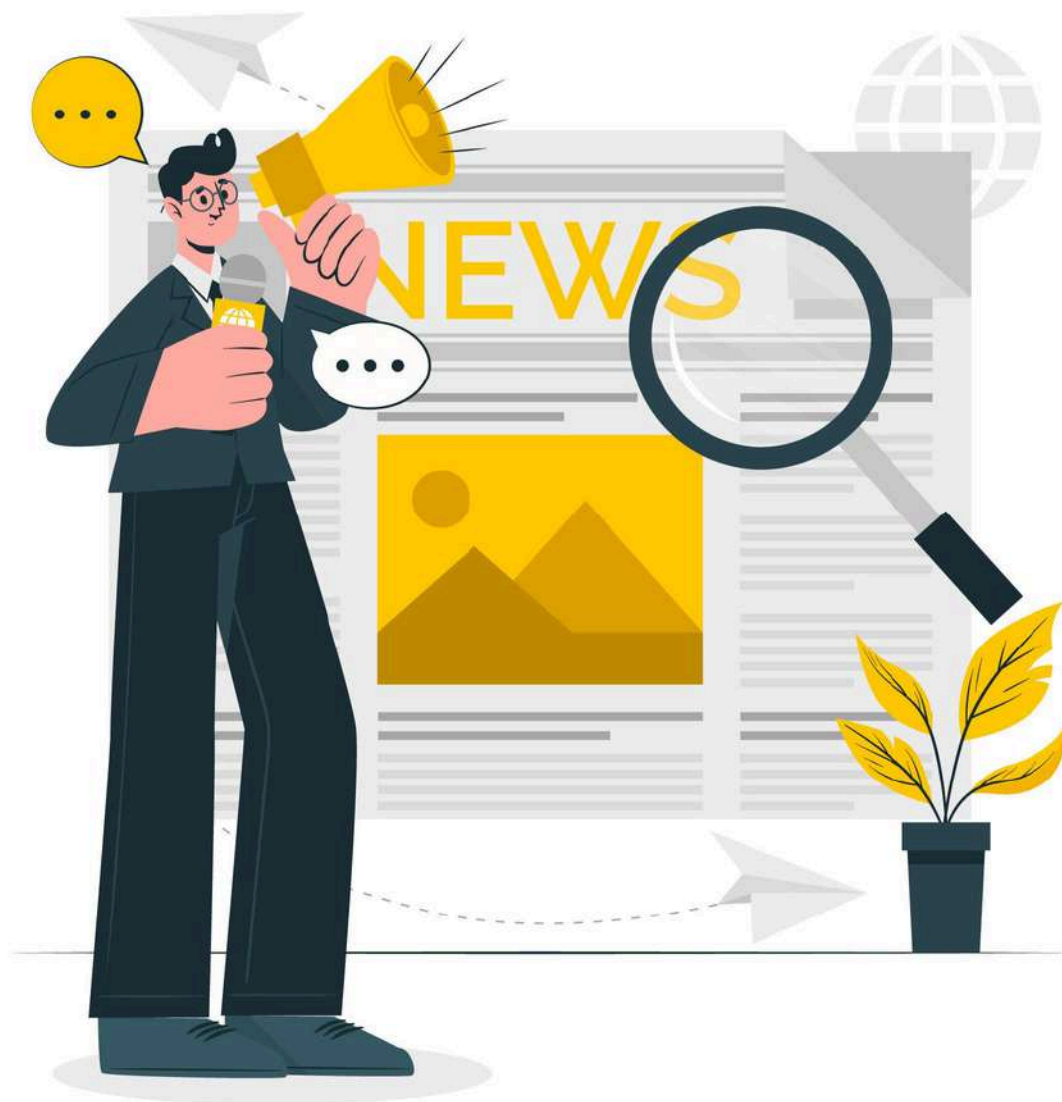


## INDEX

1	Lupta cu dezinformarea	04
2	Pericolul reprezentat de informațiile false și înșelătoare de pe internet	05
3	Combaterea dezinformării	08
4	Comportament de învățare a tinerilor și abordări educaționale	11
5	Joc de rol educațional cu acțiune reală	18
6	Cum se face LARP?	23
7	Citate	28

## LUPTA CU DEZINFORMAREA

Manipularea prin intermediul informațiilor înșelătoare răspândite pe internet este adesea considerată ca fiind una dintre principalele probleme cu care se confruntă societatea noastră actuală. Și nu este greu de înțeles de ce: Lumea digitală a devenit fereastra noastră numărul unu prin care privim lumea, prin care ne formăm opiniile și ne exprimăm. Dispozitivele de comunicare precum smartphone-urile intersectează viața noastră de zi cu zi în aproape toate aspectele, într-un mod care ne permite să rămânem în permanență conectați cu sfera informațională. Ceea ce pare a fi visul utopic al oricărui fan de science-fiction a devenit realitate, însă această realitate vine mânăjită de gustul amar al neîncrederii, confuziei și conflictului. O menajerie extrem de diversă de actori rău intenționați continuă să polueze fluxul de informații cu fapte inventate, afirmații scoase din context și minciuni periculoase. Este nevoie de un efort combinat al tuturor părților societății pentru a lucra la rezolvarea acestei probleme și pentru a consolida abilitățile tinerelor generații în ceea ce privește gestionarea dezinformării. După ce, în partea următoare, vom examina mai îndeaproape originile, riscurile și tensiunile legate de dezinformarea online, vom analiza varietatea largă de contramăsuri care sunt folosite împotriva acesteia.





Deși dezinformarea are o mare importanță pentru întregul nostru sistem de cunoaștere și comunicare, evenimentele speciale de mare importanță, cum ar fi alegerile, Brexitul, pandemia Covid-19 sau atacul rusesc asupra Ucrainei din februarie 2022, ilustrează cel mai bine impactul său nociv. Aceste evenimente pun în lumină procesele de manipulare prin informații false, promovarea știrilor prin intermediul unor persoane partizane, radicalizarea online și efectul pe care un mediu informațional lipsit de încredere îl poate avea asupra cetățenilor individuali sau asupra societății în ansamblu.

În timp ce dezinformarea poate fi răspândită prin intermediul oricărui mediu, există o platformă de comunicare care se remarcă atât prin amploarea sa, cât și prin nivelul de infestare: Internetul. Indiferent dacă o caută sau nu, utilizatorii de internet se vor confrunta zilnic cu știri transmise prin intermediul videoclipurilor, imaginilor și textelor. Opiniile opuse, dar și "faptele" contradictorii fac parte din realitatea cotidiană a internetului, în special pe rețelele de socializare. Având în vedere că nu există practic nicio reglementare a conținutului și că aproape 40 % dintre europeni se informează cel puțin zilnic din social media [12], X, Facebook, TikTok și compania oferă suprafețe de atac profitabile pentru diseminării de dezinformare.

Când vorbim despre social media, ne referim de obicei la platformele care permit utilizatorilor să interacționeze între ei prin mijloace electronice. Interacțiunea poate lua diferite forme, dar de obicei include o modalitate de a stabili relații cu alți utilizatori, cum ar fi listele de prieteni sau abonamentele (rețele sociale), comunicarea și schimbul de conținut, cum ar fi imagini sau videoclipuri scurte.

Prin intermediul hashtag-urilor, utilizatorii pot găsi postări legate de subiecte de știri actuale și relevante, care ar fi putut fi distribuite de aproape orice persoană din orice țară. Conexiunile dintre membrii grupurilor radicale funcționează sub radarul autorităților și au acces la un public larg cu doar câteva clicuri. Algoritmii promovează conținutul incitant fără a lua în considerare valoarea sa informațională. Este ușor să faci chiar și cele mai ridicole afirmații sub un nume fals fără a te teme de consecințe. Un tweet uzitat de o agenție de știri serioasă nu diferă prea mult din punct de vedere vizual de cele publicate de actori privați și apare exact în același feed, ceea ce le conferă o relevanță la fel de observată. Tehnologiile digitale permit crearea de materiale audio și chiar video artificiale care sunt atât de reale, încât nu se pot distinge de imaginile reale. Totul merge din ce în ce mai repede, iar în amploarea insesizabilă a postărilor contradictorii este greu de discernut între adevăr și minciună, mai ales că acuzația de a fi fake news este aruncată destul de repede. Cercetarea în profunzime este greoaie și consumatoare de timp, ceea ce descurajează de la a începe măcar o verificare a faptelor. Rezultatul este o mlaștină post-adevăr de neîncredere și argumente emoționale intense, complet detașate de discuțiile bazate pe cunoaștere. Aceste mecanisme nu vor face decât să se intensifice în viitor, odată cu creșterea încă constantă a numărului de utilizatori ai rețelelor sociale [10], precum și cu o avalanșă nesfârșită de conținut suplimentar.

Acestea sunt condiții prealabile pentru un teren înfloritor, pe care cultivarea și diseminarea de conținuturi înșelătoare este mai ușoară ca niciodată.

Dezinformarea răspândită în mod deliberat are nenumărate motivații, printre care câștigul financiar, influența politică sau chiar faima personală. În ciuda acestui fapt, ea are întotdeauna un impact negativ asupra cititorilor, prin poluarea sursei lor de informare. Acest lucru, la rândul său, are ca rezultat un comportament agresiv, toxic, antidemocratic sau radical online și în viața de zi cu zi, motiv pentru care este nevoie de măsuri contrare și, într-o anumită măsură, au fost deja luate. Le vom examina în secțiunea următoare.

În concluzie, aspectele de reținut din această secțiune sunt următoarele: Prin dezinformarea cetățenilor, dezinformarea provoacă comportamente dăunătoare și, prin urmare, reprezintă un pericol pentru societatea noastră. În timp ce internetul și mediile sociale, în special, reprezintă o platformă populară pentru achiziționarea de informații, structurile lor facilitează difuzarea de informații false și înșelătoare.



## COMBATAREA DEZINFORMĂRII

Dacă organizați un proiect educațional privind dezinformarea, este important să aveți o anumită orientare în domeniul vast sau intervenții în dezinformarea online. Vizând o eficiență cât mai mare, aceste contramăsuri au loc la toate nivelurile societății, inclusiv la nivel politic, social, juridic și educațional. Toți actorii implicați trebuie să sprijine și să modeleze în mod activ acest proces, iar aceștia o fac cu diferite niveluri de succes. Există trei categorii principale care pot fi utilizate pentru a clasifica în linii mari încercările de neutralizare a dezinformării: Contramăsuri juridice, contramăsuri tehnice și contramăsuri sociale prin creșterea nivelului de educație mediatică și informațională. Aceste tehnici depind în mare măsură unele de altele și, de multe ori, se suprapun.

Pornind de la cel mai înalt nivel de autoritate, contramăsurile juridice servesc drept cadru pentru lupta împotriva dezinformării. Acestea includ orientări naționale sau internaționale, cum ar fi Planul de acțiune al UE împotriva dezinformării [13], care asigură coordonarea pentru o strategie comună, dar și legi dure care sancționează răspândirea de informații false. În timp ce anumite forme de dezinformare, cum ar fi seducția, sunt de-a dreptul ilegale, altele se sustrag legii, deghizându-se în simple opinii. În orice caz, aplicarea legii în lumea online este încă mult prea greu de aplicat, motiv pentru care doar bazându-se pe contramăsuri legale nu va da rezultatele dorite. Cu toate acestea, este esențial să existe un fundal solid, care să desemneze dezinformarea ca fiind ceea ce este, și anume o infracțiune, și o orientare pentru ca actorii civili să acționeze în consecință.

Multe speranțe sunt puse în diverse contramăsuri tehnice diferite, care au ca scop eliminarea, limitarea și atenuarea elementelor de dezinformare prin adăugări la mediile tehnice de informare.





Această categorie conține filtre de încărcare care împiedică publicarea de conținut cu anumite cuvinte de declanșare, mesaje de avertizare sub declarații înșelătoare sau marcarea vizuală a postărilor partizane. În ultimii ani, aceste instrumente au profitat de o creștere a automatizării, astfel încât practic orice platformă le poate înrola. Cu toate acestea, detectarea automată a conținutului înșelător rămâne o problemă extrem de complicată și controversată. Există numeroase modalități de a ocoli detecția, iar mulți utilizatori nu se simt confortabil știind că conținutul lor este moderat de mașini.

Contramăsurile sociale lucrează în vederea creșterii rezilienței și a capacității de detectare la nivelul întregii populații. Ideea este de a împuternici cât mai multe persoane să facă față singure dezinformării. Există numeroase formate care se adresează tuturor categoriilor de vârstă, dar, de obicei, acestea lucrează în direcția unui set similar de competențe rezumate sub termenul de educație mediatică și informațională (Media and Information Literacy - MIL).

### Educație media și informațională

MIL se referă la capacitatea de a accesa mass-media, de a înțelege și de a evalua critic diferite aspecte ale mass-media și ale conținutului acesteia și de a crea comunicări într-o varietate de contexte. Aceasta include detectarea și tratarea diferitelor tipuri de informații înșelătoare, precum și cunoștințe despre activele digitale și sistemele subiacente.

Educatorii ar trebui să ilustreze problemele care apar din cauza informațiilor înșelătoare, cum ar fi înșelăciunea, manipularea și discordia, pentru a motiva construirea de MIL între oameni. Prin urmare, este important să se creeze mai întâi o conștientizare a existenței și intențiilor răspândite ale dezinformării. O abordare promițătoare este procesul în trei etape: detectare, afirmare, acțiune.

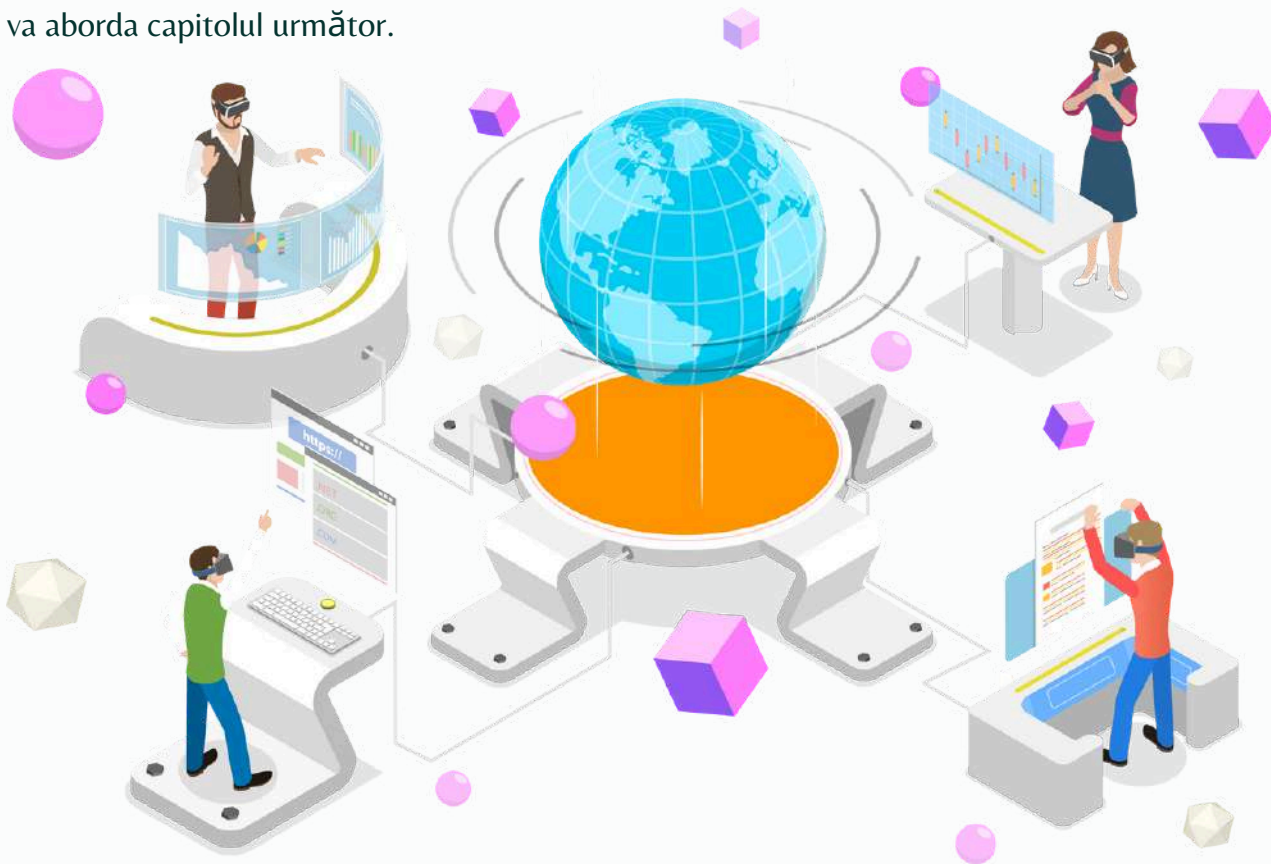
Primul pas al contramăsurilor sociale este de a le permite indivizilor să detecteze dezinformarea. Faptul de a ști că nu tot ceea ce citești pe internet este neapărat adevărat ajută, dar este departe de a fi suficient. O înțelegere a modului în care funcționează bulele de filtrare și algoritmi este, de asemenea, benefică. Indicațiile comune pentru postările înșelătoare sunt :

- Titluri de primă pagină care fac apel mai degrabă la emoții decât la fapte
- Utilizarea excesivă a majusculilor, a emoticoanelor și a punctuației
- Afirmatii care par de necrezut sau improbabile
- Imagini și clipuri video evident generate de AI sau editate necorespunzător
- Ortografie și gramatică greșite
- Surse lipsă sau dubioase pentru informații
- Publicare anonimă

Odată ce se ridică o suspiciune, este important să o afirmăm pe deplin. Cel mai bun mod de a face acest lucru este prin colectarea de informații ample despre subiectul în cauză. Acest lucru se poate face prin cercetare (pe internet), consultarea site-urilor de verificare a faptelor și a surselor de știri demne de încredere, căutarea inversă de imagini și, în special pentru persoanele mai tinere, conversația cu prietenii și familia. Toate aceste tehnici ajută la construirea unei înțelegeri bine fundamentate care să permită o judecată finală cu privire la faptul dacă conținutul în cauză este de fapt dezinformare.

În cazul în care conținutul este considerat fals sau înșelător, este important nu doar să îl ignori, ci să acționezi un pic mai mult. Pentru a opri răspândirea dezinformării, aceasta trebuie raportată actorilor responsabili, cum ar fi platforma de socializare sau postul de știri. Dezmințirea afirmațiilor false cu ajutorul informațiilor colectate în etapa precedentă prin comentarii sau răspunsuri îi ajută pe ceilalți oameni să evite manipularea și, în cele din urmă, reduce efectele acestora.

Acești trei pași de bază ar trebui să fie întotdeauna avuți în vedere atunci când se lucrează cu contramăsuri la dezinformare. Este important ca educatorii să se familiarizeze cu acest proces, să rămână la curent cu noile evoluții din acest domeniu care evoluează rapid și să încerce să exerseze aceste abilități și pe cont propriu. În timp ce această abordare funcționează pentru orice grup de vârstă, există specificități în educația tinerilor, pe care le va aborda capitolul următor.



## COMPORTAMENT DE ÎNVĂȚARE A TINERILOR ȘI ABORDĂRI EDUCAȚIONALE

Conform unui sondaj realizat de Uniunea Internațională a Telecomunicațiilor, 97% dintre tinerii cu vârste cuprinse între 15 și 24 de ani din Europa utilizează în mod activ internetul [8]. O implicare de o asemenea amploare înseamnă că tinerii sunt strâns conectați la toate riscurile și beneficiile care își au originea în lumea digitală, dar și că o modelează masiv prin acțiunile lor. Înțelegerea acestei conexiuni și a caracteristicilor sale reprezintă munca de bază necesară, înainte de a putea facilita orice act educațional relevant în acest domeniu. Prima parte a acestui document v-a echipat cu cunoștințele necesare despre dezinformare, în timp ce următoarea se concentrează asupra comportamentului de învățare al tinerilor în general, asupra metodelor de educație care se potrivesc stilurilor lor de învățare și asupra conexiunii speciale cu dezinformarea online.

### CUM ÎNVAȚĂ TINERII?

În cazul în care se recurge la o educație eficientă, este extrem de important să se aibă o idee clară despre grupul țintă. DIS-PLAY se concentrează pe tinerii adulți, așa-numita Generație Z. Deși aceștia nu sunt în niciun caz un grup omogen, anumite aspecte comportamentale sunt mai proeminente decât în cazul altor generații. Aceste preferințe joacă un rol important în succesul învățării, motiv pentru care trebuie să le înțelegem și să le adoptăm înainte de orice activitate educațională.



## Generația Z

Atunci când vorbim despre tineri, termenul de Generația Z, Generația Z sau post-milenialii apar foarte des. Cu o dată de naștere cuprinsă aproximativ între 1995 și 2012, majoritatea tinerilor adulți se încadrează în această clasificare generațională liberă.

Un accent deosebit se pune pe relevanța creativității și pe posibilitatea de a se exprima. Acest lucru este raportat atât de persoanele din Gen-Z, cât și de observatorii din alte generații, și se manifestă prin dorința de a avea mai multă creativitate în mediile de învățare [1]. Confruntându-se cu o multitudine de provocări globale, precum schimbările climatice, nedreptatea globală și lipsa resurselor, Gen-Z a dezvoltat percepția că este nevoie disperată de creativitatea lor pentru a rezolva aceste probleme.

Importanța ridicată a internetului în toate domeniile vieții, mai mult decât orice generație dinaintea lor, este o altă caracteristică principală a Generației Z [1]. Ei sunt consumatorii mobile-first, care nu-și amintesc de o lume fără gadgeturi digitale. Încă din copilărie, ei cunosc o lume cu posibilități infinite: Cumpărarea oricărui obiect dorit cu un singur clic și livrarea acestuia câteva ore mai târziu prin Amazon, realizarea, manipularea și partajarea fotografiilor cu întreaga lume prin Snapchat și faptul că au orice informație la îndemână datorită Google. Activitățile de învățare nu fac excepție. Posibilitățile infinite ale internetului invită la experimente și aduc în discuție o mentalitate de învățare prin acțiune. În timp ce generațiile mai în vârstă tind să fie prudente și chiar nervoase când vine vorba de gadgeturi digitale, generația Z este mai dornică să încerce diferite opțiuni și funcționalități. Abordările clasice, cum ar fi predarea ex-cathedra, în care un educator citește informații unui grup, sunt sortite eșecului, deoarece nu surprind spiritul de implicare a indivizilor în procesul de învățare. Acest lucru duce la scăderea interesului în rândul cursanților, deoarece aceștia se simt excluși din peisaj. Includerea cursanților merge mult mai departe de a le pune întrebări din când în când, ci ar trebui mai degrabă să fie îmbrățișată până la punctul în care indivizii dobândesc toate cunoștințele prin propria experiență și implicare.

Dar, mai mult decât o resursă de informare și divertisment, internetul a devenit un spațiu public. În cadrul acestuia, oamenii se împrietenesc, se ceartă și chiar se iubesc. A avea o identitate pe internet este o cerință pentru a participa în societate. Întrucât Generația Z a trăit cu acest spațiu public suplimentar pe parcursul întregii sale tinereți, modul în care se dezvoltă legăturile dintre indivizi și grupuri s-a schimbat față de cel al generațiilor anterioare. Această nouă formă de comunicare continuă să împingă modelele sociale din cadrul Gen-Z într-un amestec mai agil și mai eterogen, în care auto-reprezentarea merge mână în mână cu o dorință crescută de atenție [4]. A avea propria personalitate individuală și a o expune în lume este extrem de important pentru tinerii adulți din ziua de azi.

Ceea ce putem reține de aici este că modalitățile eficiente de educație care vizează generația Z trebuie să ofere oportunități pentru gândirea creativă, să utilizeze un grad ridicat de implicare a elevilor și să ofere spațiu pentru a acționa o multitudine de aspecte diferite ale personalității. De exemplu, o modalitate destul de universal aplicabilă pentru a realiza acest lucru este includerea de active digitale, cum ar fi tabletele pentru a lua și modifica imagini și videoclipuri sau generatoarele de conținut AI online.

Trebuie remarcat faptul că toate calitățile atribuite Generației Z se aplică ca medie sau ca tendință. Țineți cont de faptul că preferințele și caracteristicile individuale vor varia în lumea reală și pregătiți-vă pentru a face față unor astfel de cazuri. Cu toate acestea, recomandările oferite aici ar trebui să servească drept o bună orientare atunci când lucrați cu tinerii adulți.

## TINERII ȘI DEZINFORMAREA

Am văzut că internetul și, în special, rețelele de socializare sunt o parte din viața tinerilor, dar și că pericolul informațiilor înșelătoare a infestat aceste domenii. Implicarea lor ridicată în mediul online, combinată cu o experiență de viață relativ redusă, fac din generația Z un grup vulnerabil la dezinformarea online. Acest lucru necesită o creștere masivă a gândirii MIL în educație.

O caracteristică esențială care distinge internetul de predecesorii săi din mass-media, cum ar fi radioul și televiziunea, este capacitatea de a crea, de a partaja și de a interacționa cu conținutul său. După cum s-a menționat mai sus, generația Z se concentrează puternic pe faptul de a avea o personalitate individuală, ceea ce înseamnă că adăugările și actualizările rapide ale propriului profil online sunt la fel de importante ca și comunicarea punctului lor de vedere cu privire la dezbaterile politice, sociale și culturale. Acest lucru are ca rezultat o cultură a discuțiilor de mare viteză, în care disponibilitatea rapidă și senzaționalitatea argumentelor prevalează adesea asupra acurateței faptice a acestora. Posibilitatea de a personaliza complet conținutul poate fi inofensivă atunci când este vorba doar de utilizarea filtrelor pentru a manipula selfie-uri pe Instagram, dar, într-un context mai larg, promovează o cultură care prețuiește mai degrabă emoția stârnită decât veridicitatea acesteia. În vârtejul de opinii și fapte, devine din ce în ce mai greu să descoperi adevărata intenție din spatele unei postări. Împreună cu posibilitatea de a expune doar anumite date personale reale, sau chiar deloc, se creează mediul perfect pentru achiziționarea și postarea de informații nereflectate.

Deoarece au crescut cu internetul ca parte integrantă a vieții lor, persoanele din Generația Z nu au avut șansa de a experimenta mecanismele sociale în același mod ca generațiile anterioare. Prin urmare, aceștia au o abordare diferită față de colectarea de informații. Deși această abordare nu este mai bună sau mai proastă decât altele în sine, îi lipsesc anumite tendințe ale versiunilor de dinaintea internetului, cum ar fi reflecția profundă asupra faptelor ambigue înainte de a le împărtăși.

Cultura internetului cu viață rapidă descurajează pur și simplu examinarea intensivă. Indivizii din generațiile anterioare își pot aminti mult mai ușor acest mecanism (deși nu o fac întotdeauna, în niciun caz), deoarece își amintesc o perioadă în care acesta era procedura standard în cultura discuțiilor de dinainte de internet.

În cadrul rețelelor de socializare, toate tipurile de conținut sunt consumate împreună, amestecând informații personale și politice uneori chiar în cadrul aceleiași postări. Influencerii ar putea fi plătiți pentru a promova anumite produse sau opinii fără a dezvălui acest lucru. Pentru generația Z, care apreciază foarte mult opiniile influencerilor, acest lucru estompează adevărata intenție din spatele unei declarații, astfel încât aceștia ar putea să o creadă, doar pentru că au un sentiment pozitiv față de influencer. Această formă de manipulare emoțională este foarte periculoasă, deoarece este greu de detectat și de atenuat.

O altă problemă este lipsa cunoștințelor despre modelele de afaceri și algoritmi care stau la baza acestora. Chiar și dincolo de granițele de vârstă ale Generației Z, un mare procent din populație are idei aproximative, dar încă o înțelegere foarte limitată a modului în care conținutul este promovat către utilizatori. Faptul că majoritatea algoritmilor de recomandare vor alege conținutul emoțional atractiv în detrimentul acoperirii neutre a faptelor pentru a obține mai multă interacțiune (și, prin urmare, mai mult profit prin publicitate sau colectarea de date personale) duce la o imagine distorsionată a peisajului știrilor și, în ultimă instanță, a adevărului.

Într-o notă pozitivă, majoritatea tinerilor adulți au o înțelegere de bază a subiectelor relevante legate de dimensiunile sociale și politice ale internetului. Când vine vorba de confidențialitatea datelor, de exemplu, tinerii din Germania au raportat utilizarea datelor lor pentru reclame manipulative ca fiind unul dintre primele 5 riscuri [5]. Termenul "fake news" și problemele care îl însoțesc sunt cunoscute pe scară largă în rândul comunității online, la fel ca și existența verificatorilor de fapte sau diferența dintre sursele serioase și cele senzaționale. Acest interes pare concludent, ținând cont de importanța internetului în realitatea cotidiană a tinerilor. Deși doar 7 % dintre persoanele din Gen-Z declară că răspândesc în mod deliberat informații eronate [11], ar trebui să ne așteptăm la o rată mai mare de reproducere a conținutului înșelător, datorită gradului ridicat de incertitudine cu privire la știrile care pot fi considerate autentice [9].

În timp ce comportamentul tinerilor adulți față de dezinformare arată o conștientizare de bază a problemei și o dorință de a nu o intensifica și mai mult, de multe ori MIL nu este suficient de dezvoltată în rândul Gen-Z pentru a înțelege întreaga amploare a dezinformării și consecințele acesteia. Având în vedere prezența mare pe care o au tinerii adulți în cadrul internetului și având în vedere că aceștia vor fi factorii de decizie de mâine, este foarte necesar să îi ajutăm să dobândească abilitățile necesare pentru a detecta, ignora, suprima și contracara dezinformarea online.

## METODE DE EDUCAȚIE INFORMALĂ PENTRU TINERI

În ceea ce privește abordările educaționale, am văzut că metodele clasice de predare sunt departe de dorințele tinerilor și ale tinerilor adulți, ceea ce le face cu adevărat nepopulare în rândul grupului țintă. Nemulțumirea față de metodă duce la o atitudine negativă față de întregul proces de învățare, inclusiv față de conținut. Formele specializate de educație informală promet rezultate mai mari atât în ceea ce privește popularitatea, cât și efectul. DIS-PLAY utilizează jocul de rol cu acțiune în direct, dar jocul de rol este doar o metodă printre multe altele. În cele ce urmează, există o scurtă trecere în revistă asupra abordărilor educației informale a tinerilor, care ar trebui să servească drept orientare și inspirație pentru dumneavoastră ca educator

Educația informală are loc în așa-numitele "al treilea spațiu de învățare". Aceste spații creează un mediu de învățare relaxat, fără presiune pentru performanță sau judecarea eforturilor participanților. Acestea încurajează jocul și explorarea, care lipsesc adesea în spațiile de învățare instituționalizate. Accentul se pune pe reunire și pe petrecerea timpului

### al treilea spațiu de învățare

Al treilea spațiu este orice loc al comunității care se află în afara casei private și a școlii sau a locului de muncă. Odată ce scopul unui al treilea spațiu este dobândirea de cunoștințe sau de competențe, putem vorbi de al treilea spațiu de învățare.

Este ușor de observat cum aceste spații de învățare se potrivesc cerințelor tinerilor cursanți. Ca parte a unei comunități protejate, aceștia sunt implicați în mod constant atât cât doresc, pot atât să se prezinte în modul în care le place să fie percepuți, cât și să experimenteze atitudini pe care de obicei le evită. Absența unor măsurători de evaluare le permite tinerilor să își urmeze dorința de a găsi modalități creative de a rezolva problemele.

Prin urmare, atunci când se amenajează orice al treilea spațiu de învățare ca loc educațional pentru tineri, este extrem de important să se creeze atmosfera confortabilă și liberă descrisă mai sus. Aceasta înseamnă, în special, să se abțină de la evaluare, să prevină și să contracareze orice formă de discriminare și să nu impună structuri rigide care contravin dorințelor cursanților. Rețineți că scopul nu este de a produce sau de a preda ceva, ci de a oferi spațiu pentru a experimenta și a învăța. Procesele din cadrul unei astfel de încăperi pot foarte bine să eșueze sau să ajungă la un rezultat total diferit de cel așteptat sau planificat. Luați-vă timp pentru a discuta despre dificultățile și problemele care apar pentru a le atenua.

Poate fi de ajutor să vă imaginați evenimentul ca pe o adunare de prieteni, precum o cină sau o seară de jocuri. Oricât de simplu ar părea, asta înseamnă să acordați atenție participanților, întâmpinându-i și arătându-le interes. Participanții ar trebui să aibă sentimentul că sunt importanți (pentru că sunt importanți) și că sunt doriți în acest loc (pentru că așa este)

Acest lucru poate începe deja cu o scurtă discuție informală sau o strângere de mână la sosire și continuă pe tot parcursul evenimentului, inclusiv la plecare. Participanții fericiți și relaxați sunt condiția de bază pentru o experiență de învățare fără stres. În timpul evenimentului, acest lucru înseamnă că nimeni nu este luat în derâdere sau scurtat, deoarece oamenii ar trebui să fie capabili și dispuși să își împărtășească opiniile și sentimentele. Educatorii pot acționa în moduri pline de umor, încrezătoare în sine, oneste și chiar ridicole pentru a demonstra că acest spațiu este lipsit de judecată și că nu există nimic de care să vă fie teamă. În plus, câteva intervale de timp "inactiv" în program ajută la crearea de timp pentru discuții informale în cadrul grupului, contribuind la sentimentul general de comunitate.

Rețineți că doar pentru că spațiul de învățare este liber, jucăuș și neevaluativ, nu înseamnă că nu poate fi serios. Chiar și în cadrul celui de-al treilea spațiu de învățare pot apărea situații intense, provocatoare, competitive, dificil de gestionat și foarte sincere. Acesta nu este un dezavantaj nedorit, deoarece aceste situații determină experiențe de învățare puternice care contează foarte mult pentru participanți.

Există o multitudine de formate și metode diferite care pot fi utilizate în cadrul celui de-al treilea spațiu de învățare. În capitolul următor, jocul de rol cu acțiune în direct este prezentat în profunzime ca fiind unul dintre acestea, dar pentru un set mai larg de instrumente, iată câteva idei despre cum ar putea arăta un eveniment educațional într-un al treilea spațiu de învățare:

**Cerc de studiu :** Atunci când un grup de persoane se întâlnește în mod regulat pentru a discuta un anumit subiect de interes comun, putem vorbi de un cerc de studiu. O trăsătură caracteristică a cercurilor de studiu este absența unui profesor. Mai degrabă decât să asculte o singură persoană vorbind, un cerc de studiu este menținut în viață de discuții, la care membrii săi pot lua parte atât cât doresc.

**Club de lectură:** Cluburile nu trebuie neapărat să se învârtă în jurul cărților, chiar dacă acesta este numele care i-a rămas. Asemănător unui cerc de studiu, într-un club indivizii sunt uniți de un interes comun. Dar, în loc să discute un subiect, ei se întâlnesc pentru a practica activitatea respectivă, de exemplu, citirea de cărți, jocuri, privitul păsărilor, desenatul, gătitul și așa mai departe.

**Grupul de schimb de competențe:** Având loc atât în cadrul sesiunilor online, cât și în cadrul unor întâlniri informale în persoană, împărtășirea abilităților înseamnă că indivizii arată și îi învață pe alții ceva la care se pricep. Profesorii provin întotdeauna din grup și vor participa la alte întâlniri în calitate de cursanți. De obicei, o sesiune este centrată pe un subiect, astfel încât la fiecare întâlnire există un nou instructor



Ateliere comunitare: Acest format este destul de asemănător cu cel al grupurilor de partajare a abilităților, însă atelierele comunitare au un subiect anume în jurul căruia se învârt și se limitează de cele mai multe ori la o singură sesiune sau doar la câteva. De obicei, instructorul nu face parte din grupul de învățare, dar provine totuși din comunitatea locală, cum ar fi un expert care se întâmplă să locuiască în cartier.

Îndrumare: Departe de activitățile de grup, în cadrul îndrumării, o persoană cu experiență se concentrează asupra transmiterii abilităților sale către un cursant. Cu o relație ochi în ochi între mentor și mentorat, această formă de educație poate crea medii de învățare foarte personale și fructuoase.

Modul în care sunt dobândite cunoștințele este un factor cheie pentru eficiența învățării. Următoarele trei tehnici sunt exemple de metode de învățare adecvate pentru al treilea spațiu de învățare

Învățarea întâmplătoare: În cazul învățării accidentale, cei care învață nu sunt conștienți că învață. În prim-plan, concentrarea și scopul lor se află pe o altă activitate, iar învățarea are loc în mod inconștient. De exemplu, un copil care se joacă cu cărămizi lego poate dobândi competențe de bază în matematică.

Învățarea prin experiență: Învățarea prin experiență înseamnă că o activitate este realizată și ulterior reflectată. De exemplu, o excursie în pădure poate fi examinată ulterior din perspectiva biologiei.

Învățarea bazată pe probleme: În PBL, cursanții încep cu o problemă deschisă și își dezvoltă propriile soluții, încercând să rezolve problema. Un aspect important este că nu există un rezultat desemnat, ci soluția izvorăște complet din mintea cursantului.

Aceste abordări nu sunt singurele disponibile, dar ele ar trebui să ofere o idee generală despre cum se poate renunța la ideile didactice rigide ale educației, încă destul de răspândite în învățământul formal. O metodă foarte specifică este prezentată mai detaliat în capitolul următor.

## DESPRE JOUL DE ROL EDUCAȚIONAL CU ACȚIUNE REALĂ (LARP)

Acest ghid propune jocul de rol cu acțiune live (LARP) ca metodă de educație informală pentru a crea, crește și consolida MIL în cadrul generației Z, în special în ceea ce privește dezinformarea online. Această secțiune argumentează de ce aceasta este o idee promițătoare și vă ghidează prin cunoștințele de care aveți nevoie pentru a organiza un LARP de succes.

### CE ESTE LARP-UL (EDUCAȚIONAL)?

În cadrul unui joc de roluri de acțiune live (LARP), jucătorii își asumă și joacă un rol într-un cadru fictiv care cuprinde toți participanții. Toți cei care iau parte joacă în funcție de rolul și personajul lor. LARP-ul este mai imersiv decât alte jocuri de rol, deoarece jucătorii pun în scenă personajele prin intermediul propriilor corpuri, puse în scenă într-un spațiu fizic care reprezintă lumea în care se desfășoară narațiunea. Experiența este o povestire împărtășită, în care fiecare contribuie cu acțiunile personajelor sale. Progresul în poveste este determinat de ceea ce decid să facă jucătorii. Acesta este motivul pentru care participanții au un puternic sentiment de agenție în timpul unui LARP. Ei nu sunt doar spectatori, ci actori care pot dirija cursul evenimentelor prin alegerile și acțiunile tale, fiind în același timp afectați de consecințele acestora. Cadrul LARP este, de obicei, vag ghidat de un set de idei predefinite, dar se dezvoltă pe baza dezvoltării provocate de deciziile indivizilor.

#### Jocuri de rol

În afară de LARP, există mai multe tipuri de jocuri de rol (RPG). Popularitatea acestora le-a adus de la jocul de masă, precum variantele cu creionul și hârtia, în domeniul digital, sub forma jocurilor de rol online cu mulți jucători în masă (MMORPGS). Toate au în comun faptul că jucătorii își asumă rolul unui personaj și acționează așa cum ar face-o personajul lor.

O concepție greșită frecventă este că LARP este practic teatru improvizat, dar există o distincție foarte importantă între cele două: în LARP, nu există un public care să observe jocul. Singurii spectatori se află în cadrul decorului fictiv și toți au propriul rol de jucat, ceea ce îi face să observe evenimentele dintr-un unghi diferit față de cel în care ar face-o un public. Acest lucru creează, de asemenea, o atmosferă sigură pentru participanți, deoarece toată lumea face parte din lume și doar acțiunile sunt judecate doar în contextul acestei lumi.

Un șablon pentru o sesiune LARP se numește scenariu. Pentru a formaliza lucrurile și a oferi o imagine de ansamblu, orice scenariu LARP poate fi definit prin patru aspecte:

## O lume

Scenariile se desfășoară într-un univers fictiv care stabilește mediul. Toată lumea trebuie să fie de acord cu locul și momentul în care are loc LARP-ul. De exemplu, participanții pot pretinde că se află în Europa medievală în anul 1212 sau că pilotează o navă spațială în viitor. În timpul LARP-ului, toată lumea se va preface că se află acolo, ca și cum ar fi real.

## Personaje

În cadrul LARP, participanții au șansa de a fi altcineva decât ei înșiși. Fiecare persoană (da, inclusiv dirijorii) are propriul rol de jucat și este important de reținut că aceste roluri nu reprezintă persoanele individuale. Ele au nume diferite, trăsături de caracter diferite și obiective diferite. Cu toate acestea, depinde tot de fiecare participant în parte cum își interpretează personajul. Dacă LARP-ul este plasat în Europa în Evul Mediu, un rol posibil ar fi un fermier care pierde mereu lucruri și care își face griji pentru hrănirea familiei. Sau, în cazul navei spațiale, cineva ar putea fi expertul în monștri și să se asigure că nimeni nu este mâncat de aceștia. Aceste roluri sunt create înainte de începerea LARP-ului, astfel încât participanții au posibilitatea de a se familiariza cu personajul lor și de a-l personaliza în funcție de preferințele lor.

## Evenimente

Pentru ca LARP-ul să fie interesant, trebuie să aibă loc evenimente speciale. Personajele non-jucător (NPC), adică cineva care este implicat în planificarea LARP-ului și care își asumă un rol special, le va da celorlalți jucători misiuni pe care aceștia trebuie să le rezolve. LARP-ul este improvizat, iar participanții decid ce vor să facă. Cu toate acestea, există contribuții specifice din partea NPC-urilor care acționează ca o sămânță pentru povestea nescrisă, în curs de dezvoltare. Folosind exemplul navei spațiale de mai devreme, un dirijor ar putea juca rolul căpitanului ca NPC și să le ordone jucătorilor să aterizeze nava pe o planetă necunoscută.

## Reguli

Chiar și în cadrul relativ liber pe care LARP îl are în comparație cu jocurile de rol, unele reguli sunt de obicei necesare pentru ca LARP să funcționeze. Exemple de astfel de reguli ar putea include:

- Toată lumea își joacă personajele pe tot parcursul LARP-ului, cât mai bine posibil, de exemplu, folosind întotdeauna numele personajelor.
- Expresia "Trebuie să mă duc să verific sistemul de susținere a vieții de pe navă." înseamnă că o persoană are nevoie de ceva timp pentru ea însăși, așa că o lăsăm în pace.
- Nu aveți voie să smulgeți sau să furați lucruri din mâinile cuiva. Dacă personajul tău își dorește cu adevărat ceva, poate telecomanda navei spațiale, trebuie să fii inteligent și să îl păcălești pe proprietar să ți-l dea.

Țineți cont de faptul că toți acești factori variază foarte mult între diferitele LARP-uri și modificarea doar a unuia dintre ei va crea un scenariu complet diferit, cu o experiență de joc unică.

În timp ce LARP-ul este apreciat pe scară largă ca o activitate de agrement pur, el are, de asemenea, o mare valoare ca metodă educațională. Dacă este folosit pentru a transmite conținuturi educaționale, vorbim de LARP educațional. LARP-ul educațional poate fi descris prin adăugarea unui strat suplimentar la LARP-ul clasic. De exemplu, să ne imaginăm un scenariu amplasat într-o școală magică în care participanții joacă rolul unor elevi care prepară poțiuni magice și dreseză dragoni. Acesta este primul strat, un joc de rol în care scopul este de a se distra într-o experiență comună. Al doilea strat este conținutul educațional pe care participanții ar trebui să îl învețe sau să îl practice. De cele mai multe ori, învățarea este întâmplătoare, ceea ce înseamnă că aceștia nu observă că învață ceva. Jucătorii sunt complet investiți în primul strat. Astfel, de exemplu, atunci când trebuie să îi facă pe profesori să vrea să îi ajute, nu se gândesc la faptul că, în același timp, exersează abilități de argumentare. Colectarea diferitelor ierburi și combinarea lor în poțiuni în funcție de caracteristicile lor se poate face fără a observa că este vorba de biologie pură. Iar coordonarea necesară pentru a prinde un dragon uriaș ascunde beneficiile din lumea reală pentru lucrul în grup. Motivul pentru care jucătorii trebuie să rezolve sarcinile din LARP este explicat de narațiune. Nimeni nu se oprește să se întrebe de ce ar trebui să îndeplinească o sarcină, deoarece este clar din context, iar ei sunt implicați în poveste. De asemenea, ei pot testa cu încredere diferite abordări, pot evalua ce nu a funcționat și pot încerca din nou. LARP este un spațiu sigur pentru a testa lucruri noi. Alte motive bune pentru a folosi LARP pentru educație pot fi găsite în secțiunea următoare, aceasta este doar pentru a vă ajuta să înțelegeți ideea din spatele LARP-ului educațional.

## DE CE AR TREBUI SĂ FOLOSIM LARP ÎN EDUCAȚIE?

Relevanța jocurilor în contextul învățării datează încă de la filozofii greci antici Platon și Aristotel [3]. În faimoasa sa carte *Homo Ludens*, Johan Huizinga susține chiar că jocul este un aspect central al ceea ce ne face umani [7]. Cercetări mai recente sugerează că utilizarea jocurilor poate duce la un câștig în dobândirea de cunoștințe în general [2]. Cu toate acestea, LARP are câteva caracteristici foarte specifice care favorizează un mediu de învățare eficient. În special în legătură cu subiectul dezinformării, aceste avantaje eclipsează alte abordări educaționale.

În drumul lor spre a deveni adulți și a-și găsi locul în societate, tinerii trec printr-o fază complexă de dezvoltare, în care informația joacă un rol crucial în formarea opiniilor politice, precum și a punctelor de vedere sociale. După cum am văzut în prima secțiune, procesul de achiziție a informațiilor nu mai este unul unidirecțional pentru generația Z, ci urmează mai degrabă un design participativ și interactiv. Cu alte cuvinte, tinerii adulți doresc să participe activ la experiența lor de învățare, în loc să fie doar consumatori de informații difuzate.

Acest lucru este denumit uneori o cultură participativă și poate fi observat, de exemplu, în popularitatea crescândă a diferitelor rețele sociale care necesită implicarea activă a utilizatorilor ca parte a modelului lor de lucru. În consecință, responsabilitatea personalului educațional se mută de la predarea întregului conținut la sprijinirea tinerilor în cadrul procesului de învățare. LARP-ul educațional merge exact pe această linie, permițând fiecărui participant să progreseze în poveste și având în continuare educatorii incluși ca NPC-uri care să observe și să sprijine. Prin constituirea unui cadru fictiv care necesită în mod activ cultura participativă pentru a funcționa, LARP oferă un mod de învățare care este atât atractiv pentru grupul țintă al Gen-Z, cât și un potențial masiv de transmitere a conținuturilor și competențelor.

Prin reflecție, dialog și instruire constante, tinerii își formează atitudini cu privire la subiecte de interes pentru ei. Acest lucru necesită un mediu de învățare care să includă posibilități de sensibilizare, auto-reflecție, evaluare și argumente, inclusiv conflicte de valori. Printr-o schimbare de perspectivă, pot fi experimentate diferite poziții și se stabilește o înțelegere pentru conflictele de valori. Prin asumarea unor roluri diferite care ar putea fi diferite de propria personalitate, schimbările de perspectivă sunt încurajate de importanța personajelor jucătorilor în LARP. Prin asumarea rolului unei persoane fictive într-un cadru fictiv, participanții au posibilitatea de a testa opțiuni comportamentale care nu ar fi acceptate în afara jocului și, prin urmare, pot învăța din experiențe neconvenționale fără consecințe negative în viața reală. LARP-ul creează un spațiu curajos în care jucătorii pot experimenta. De asemenea, îi face pe participanți să se implice mai mult în povestea care se desfășoară, deoarece ei înșiși simt că deciziile lor vor avea un impact real asupra evenimentelor din LARP. Acest lucru face din LARP o expresie culturală foarte democratică, în care tinerii au spațiul necesar pentru a se dezvolta și a fi provocați ca persoane. De asemenea, ei au ocazia să experimenteze o gamă largă de cultură și artă, de exemplu teatrul și actoria. Cu toate acestea, jucătorii participă întotdeauna în condițiile lor, ceea ce înseamnă că pot lua propriile decizii.

#### Spațiu curajos

Fără a fi confundate cu conceptul similar de spații sigure, spațiile curajoase vizează un cadru în care fiecare poate participa pe deplin, în condițiile proprii. Ideile sale cheie se învârt de obicei în jurul următoarelor linii directoare: Controversă cu civilizație, asumarea intențiilor și a impactului, provocare prin alegere, respect și absența atacurilor.

Concepte precum încredere, implicare și influență sunt abstracte de înțeles și chiar mai greu de aplicat în lumea extrem de interconectată și rapidă a social media și a știrii online. Experimentând aceste concepte din unghiuri diferite într-un spațiu curajos controlat, decelerat, analogic și protejat, tinerii își pot forma o înțelegere a interacțiunilor implicate la scară mai mică, plantând sămânța pentru transferul la fenomene mai mari.

Aspecte importante ale culturii informației digitale, cum ar fi discuțiile despre conținutul ambiguu sau verificarea surselor, sunt transpuse la un nivel interpersonal, permițând o experiență aprofundată a acestor situații.

Fiecare LARP educațional este însoțit de o sesiune de reflecție ulterioară, care permite întrebări, comentarii și explicații cu privire la experiența de joc. În acest fel, educatorii au șansa de a transpune situațiile concrete din joc în contexte mai generale din viața reală și de a clarifica ipotezele teoretice făcute în timpul jocului. Din punct de vedere didactic, luarea de referințe la evenimentele din experiența de joc împărtășită poate deschide noi modalități de a discuta anumite subiecte și de a întări legăturile dintre grup și educator.

În comparație cu alte forme participative de învățare, de exemplu, jocurile pe calculator, LARP oferă numeroase alte avantaje, printre care independența tehnică față de platformele specializate, un cost de intrare scăzut și cunoștințe necesare în prealabil relativ puține. Fiecare experiență LARP este unică și variată, chiar dacă același scenariu este repetat de mai multe ori cu grupuri diferite, deoarece noii participanți adaugă o nouă dimensiune prin propriile idei.

Aspectul de joc de rol face apel la dorința de exprimare de sine predominantă în Generația Z, în timp ce spațiul curajos creat de cadrul fictiv oferă spațiu pentru experimentare și modalități creative de a găsi soluții. Implicarea cursanților constituie întreaga experiență LARP. Completat de o repetabilitate ridicată, extensibilitate și investiții reduse, LARP este o modalitate ideală de abordare a situațiilor educaționale.



## CUM SE JOACĂ LARP?

Acum că am explorat beneficiile LARP ca metodă educațională, rămâne o singură întrebare: Cum pot implementa un LARP în scop educațional? În setul de instrumente DISPLAY, veți găsi un scenariu complet pregătit pe tema dezinformării, cu instrucțiuni detaliate, gata de a fi jucat. Cu toate acestea, în această secțiune, dorim să oferim o perspectivă asupra mecanismelor generale de desfășurare a unui LARP, precum și asupra câtorva capcane comune și a modului de a le evita. Se începe cu câteva sfaturi generale și apoi se trece pas cu pas prin procesul de joc.

Probabil că cel mai important lucru de reținut este că nu există un rezultat desemnat atunci când joci LARP. Deoarece deciziile jucătorilor modifică fluxul poveștii, nu vă puteți aștepta să ajungeți la un anumit rezultat. Forțarea scenariului către un punct final va fi incomodă pentru participanți și va anula multe dintre avantajele educaționale. Este posibil ca la început să fie nevoie să vă obișnuiți cu această spontaneitate, dar numai dacă LARP-ului i se permite să crească din interiorul și prin intermediul participanților, va avea efectul dorit. Desigur, lucrătorii de tineret, în calitate de CNP, au șansa de a orienta evenimentele într-o anumită direcție, dar rezultatul final este decis de decizia colectivă a participanților. Această natură nedeterministă permite ca scenariile să fie jucate pe intervale de timp variate, ajungând de la o oră la mai multe zile.

Un alt lucru care trebuie să fie foarte clar pe parcursul întregii activități este diferența dintre persoană și personaj, respectiv lumea reală și LARP. În orice moment, trebuie să fie clar în ce sferă vă mișcați și care sunt consecințele acțiunilor. Acțiunile unui personaj nu sunt cele ale unui jucător, ceea ce nu înseamnă că un personaj poate face ce vrea. Totuși, înseamnă că un jucător ca persoană nu poate fi criticat pentru acțiunile pe care le-a făcut în timpul LARP-ului (cel puțin într-un anumit cadru). Dacă căpitanul navei spațiale este aspru față de inferiorii săi ca parte a rolului lor, acest lucru este în regulă în cadrul LARP-ului. Celelalte personaje pot reacționa în funcție de rolurile lor, dar ceea ce se întâmplă în LARP nu are implicații asupra relațiilor sociale din lumea reală.

## 1. Pregătirea personală

Ca prim pas, este important să vă familiarizați cu scenariul. Identificați cele patru elemente, lumea, personajele, evenimentele și regulile, astfel încât să știți despre ce este vorba în LARP. Pentru dumneavoastră, în calitate de educator, este, de asemenea, relevant să înțelegeți cel de-al doilea strat, conținutul educațional, al LARP-ului. Asigurați-vă că înțelegeți pe deplin atât mecanismele scenariului, cât și subiectele care stau la baza acestuia, deoarece va fi treaba dvs. să vindeți jocul grupului mai târziu.

Un LARP nu are nevoie de prea multe pentru a funcționa, dar puteți îmbunătăți jocul pentru toată lumea cu câteva pregătiri în ceea ce privește locația și gadgeturile. Încercați să eliminați orice factori perturbatori din exterior care ar putea întrerupe concentrarea unui jucător asupra personajelor sale. De exemplu, faptul că un telefon mobil sună în cadrul unui decor medieval ar putea rupe cercul magic al prefăcătoriei. Bineînțeles, trebuie făcute multe cu imaginația atunci când te prefaci că te afli într-o stație spațială de pe Marte, dar poți ajuta cu bibelouri simple, cum ar fi ochelari de soare cu spițe pentru toată lumea. Cele mai simple costume ajută la abstractizarea de lumea reală, iar câteva printuri de decor pe pereți ajută cu adevărat imaginația. Asigurați-vă că aveți la îndemână toate materialele de care jucătorii dvs. au nevoie în timpul jocului.

## 2. Pregătirea grupului

Înainte de a juca, veți începe prin a parcurge informațiile despre LARP. Asigurați-vă că toată lumea înțelege ce este jocul de rol și cum funcționează, în special diferența menționată mai sus între personaj și jucător. Explicați lumea în care se desfășoară scenariul și prezentați regulile acestuia. În timpul pregătirilor, veți vorbi și despre cum să vă asigurați că este o experiență bună pentru toată lumea. Este important ca toată lumea să fie de acord să respecte aceste reguli în timpul LARP-ului. Alocați suficient timp pentru a clarifica orice întrebare, mai ales dacă unii participanți nu sunt familiarizați cu jocurile de rol. În această etapă, ar trebui să prezentați, de asemenea, un mecanism de gestionare a declanșatorilor în LARP, de exemplu, o anumită frază sau mișcare care înseamnă "este prea mult pentru mine, am nevoie de o pauză" sau "este aproape prea mult, vă rog să mergeți în altă direcție". Chiar dacă nu apar teme grele în LARP-urile dumneavoastră, atât turnura evenimentelor, cât și spaimile, tristețile și alte declanșatoare ale indivizilor sunt imposibil de prevăzut, ceea ce face ca aceste mecanisme de siguranță să fie esențiale pentru un spațiu curajos. De asemenea, pur și simplu nu este ușor să joci pe cineva care nu ești, așa că, bineînțeles, este în regulă să vii la tine cu întrebări sau să iei o pauză dacă este copleșitor. Modalitățile de a gestiona acest lucru pot face parte din lumea de joc (cum ar fi să spui "Trebuie să verific sistemul de susținere a vieții de pe navă") sau un element extern (cum ar fi încrucișarea brațelor în fața pieptului). Toată lumea trebuie să înțeleagă și să recunoască aceste modalități de de-escaladare a situațiilor inconfortabile pentru ca LARP-ul să funcționeze așa cum se dorește. Recomandăm, de asemenea, să aveți un spațiu dedicat pentru a vă distanța de LARP atunci când este nevoie, cum ar fi un acces la un hol.

### Triggers

Un trigger este un eveniment care îi face pe indivizi să aibă experiențe inconfortabile, mai ales dacă le amintește de experiențe negative pe care le-au trăit. În timp ce anumite subiecte, cum ar fi violența, sunt factori declanșatori obișnuiți, cu adevărat orice poate declanșa emoții negative, chiar dacă acest lucru nu este de înțeles dintr-un alt punct de vedere.



Se recomandă să efectuați câteva mici exerciții pentru a-i face pe participanți mai relaxați și mai pregătiți pentru joc. Acestea pot include încălzirea teatrală clasică, cum ar fi mersul prin sală și interpretarea unei anumite emoții date de un educator sau rutine de gimnastică pentru a deveni conștienți de propriul corp.

Depinde de LARP dacă doriți să introduceți al doilea strat, conținutul educațional, în cadrul pregătirilor. Dezvăluirea a ceea ce reprezintă cu adevărat LARP-ul ar putea influența comportamentul jucătorilor față de ceea ce ar face în lumea reală și, prin urmare, ar putea influența rezultatul LARP-ului. Cu toate acestea, mai ales atunci când lucrați cu subiecte sensibile, este recomandat să dezvăluiți grupului o parte din ceea ce se va întâmpla, astfel încât să știe ce îi așteaptă. În orice caz, va exista suficient timp pentru a discuta al doilea strat în cadrul debriefingului (etapa 5).

Atunci când lucrați cu un grup cu care sunteți deja familiarizat și în care indivizii se cunosc între ei, va fi mult mai ușor să pregătiți LARP-ul în funcție de preferințele lor specifice. În acest caz, vă puteți pregăti deja din timp pentru situațiile care este posibil să apară.

### 3. Crearea personajelor

După cum reiese din numele său, jocul de rol este o parte integrantă a larping-ului. Acest lucru este valabil pentru toată lumea, de asemenea și pentru tine ca educator. În timp ce tu ai timp să te gândești din timp la personajul tău și probabil că ai și câteva linii directoare din descrierea scenariilor, jucătorii vor trebui să își creeze propriul personaj înainte de a juca. Îi puteți ajuta oferindu-le câteva întrebări la care ar trebui să răspundă pentru personajele lor, cum ar fi: "Cum se numește personajul meu?", "La ce este bun/rău personajul meu?", "Cine sunt prietenii personajului meu?" și așa mai departe. Oferiți jucătorilor timp și libertate de decizie pentru a găsi un personaj pe care le place să-l joace și cu care se pot familiariza. Bineînțeles, participanții trebuie să știe câte ceva despre lumea în care se desfășoară LARP-ul, așa că asigurați-vă că ați menționat aspectele importante în etapa anterioară. De exemplu, în viitorul îndepărtat, oamenii ar fi putut găsi o modalitate de a păcăli moartea, așa că personajele ar putea avea cu ușurință o vârstă de sute de ani. Odată ce toată lumea s-a decis asupra personajului său, o scurtă rundă de introducere poate fi beneficiară pentru a vedea cine mai participă la LARP. Dacă doriți, puteți oferi jucătorilor posibilitatea de a forma mici grupuri conectate printr-o activitate sau un obiectiv comun înainte de începerea LARP-ului, astfel încât indivizii să aibă pe cineva cu care să se poată conecta.

### 4. Jucând jocul LARP

Jocul are un singur start și un singur punct final pentru toată lumea. Asigurați-vă că comunicați în mod clar când sunt acestea pentru a permite jucătorilor să înțeleagă diferența dintre lumea reală și cea imaginară și implicațiile legate de acestea. De exemplu, ați putea începe prin a-i face pe toți să închidă ochii și să numărați cu voce tare de la trei în jos, astfel încât participanții să poată deschide ochii ca personajul lor. Apoi, toată lumea își joacă rolul până când strigați cu voce tare "LARP-ul s-a terminat!".

În timpul LARP-ului propriu-zis, toată lumea va fi în personaj tot timpul. Acest lucru este valabil atât pentru participanți ca jucători, cât și pentru tine ca NPC. Nu ezitați să vă interpretați personajul așa cum doriți. Este chiar bine să exagerați rolul, deoarece făcând acest lucru îi animă pe participanții timizi sau nesiguri și le permite să se comporte la fel. Asigurați-vă că dați un exemplu atunci când vine vorba de regulile pe care le-ați convenit.

Acum puteți începe să desfășurați evenimentele predefinite, cum ar fi să informați echipajul despre o scurgere în rezervorul de oxigen sau să ridicați suspiciunea că un vârcolac se ascunde printre voi. Din acest moment, LARP-ul prinde viață prin acțiunile și reacțiile personajelor. În calitate de NPC care conduce jocul, ar trebui să fiți în permanență la curent cu starea grupului, precum și cu sarcinile și ideile curente ale acestuia. Prin acțiunile rolului tău, poți împinge scenariul într-o direcție dorită și poți rezolva anumite conflicte care amenință să dea în clocot, însă ar trebui să lași decizia în seama jucătorilor - până la urmă, este sesiunea lor de LARP. Desfășurați evenimentele cheie la momentul care le-a fost atribuit și păstrați-vă în fundal, în rest, pentru a lăsa spațiul grupului.

În cazul în care jucătorii singuri nu par să se regăsească în LARP, îi puteți selecta pentru roluri speciale, dându-le sarcini specifice. Acest lucru poate fi util pentru a consolida încrederea jucătorilor timizi și pentru a-i ocupa pe cei care se comportă urât, hărțuindu-i pe ceilalți sau sabotând LARP-ul. Faptul că fiecare își joacă rolul cum trebuie este răsplătitor pentru întregul grup.

### Înteruperea LARP

Chiar dacă nu este prevăzut să se întâmple așa ceva, uneori este necesar să se întreprindă prematur LARP-ul. Un caz evident ar fi o urgență medicală, dar se poate întâmpla la fel de bine și din cauza unui comportament inacceptabil al jucătorilor. Stabiliți limite cu privire la ceea ce este permis pentru grup și stabiliți pentru dvs. în ce moment veți opri LARP-ul. În cazul unui sfârșit prematur, următorul pas trebuie, desigur, să abordeze cauzele.

## 5. Dezbateră

Acum este momentul să vorbim despre ce s-a întâmplat în timpul meciului. Aceasta este o modalitate prin care jucătorii își pot aminti și evalua acțiunile lor din timpul jocului, își pot împărtăși experiențele și pot înțelege ceea ce tocmai s-a întâmplat. Distingem între două părți ale debriefingului care s-ar putea suprapune puternic. Prima parte se referă la jucători și la experiențele lor. Puneți întrebări despre cum s-au simțit în timpul LARP-ului, ce situații au fost dificil de gestionat și ce le-a plăcut la joc. Faptul de a putea să își proceseze experiențele făcând un pas înapoi și vorbind despre ele este important pentru ca jucătorii să revină în lumea reală. A doua parte se concentrează în totalitate pe al doilea nivel al LARP-ului educațional, astfel încât discută conținutul de învățare din lumea reală.

Lasă-ți grupul să facă propriile conexiuni, îndrumându-i cu întrebări de genul: "De ce v-a amintit vânătoarea vâcolacului?". Oferiți contribuția dvs. atunci când este necesar și trageți concluzii pentru problemele din lumea reală pe care le-ați abordat cu LARP-ul. Asigurați-vă că planificați suficient timp pentru această etapă pentru a nu lăsa participanții cu întrebări deschise sau impresii false.

Există mai multe moduri de a desfășura sesiunea de debriefing, de la debriefingul tăcut pe hârtie la o rundă de discuții deschise. Opțiunea care funcționează cel mai bine depinde foarte mult de grupul cu care lucrați.

Iterarea prin cei cinci pași de mai sus vă oferă o orientare aproximativă asupra modului de desfășurare a unui LARP. Bineînțeles, puteți personaliza LARP-urile pentru a se potrivi cerințelor grupului dvs. și resurselor și timpului pe care le aveți la dispoziție. Bineînțeles, LARP-urile sunt foarte diverse și s-ar putea să iasă complet diferit de ceea ce se așteaptă și, ca în toate domeniile, teoria nu este suficientă fără practică. Prin urmare, un ultim sfat este să vă amintiți că nu totul va decurge perfect conform planului, indiferent cât de mult vă străduiți. Așadar, încercați să îmbrățișați spiritul de larping atunci când conduceți educația și porniți pur și simplu în aventură.



## REFERINTE

- [1] Adobe. (2023). Gen-Z in the Classroom: Creating the future. Adobe Educate. <http://adobeeducate.com/genz/>
- [2] Boyle, E. A.; Hainey, T.; Connolly T. M.; Gray, G.; Earp, J.; Ott, M.; Lim, T.; Ninaus, M. Ribeiro, C.; & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. In *Computers & Education* (94), 178-192.
- [3] Claussen, J. (2017). Aus Spiel wird Ernst: Vom Verlassen des Zauberkreises, der Allgegenwärtigkeit digitaler Systeme und Musikvideospiele(n) im Schulunterricht. In Zielinski, W., Aßmann, S., Kaspar K. & Moormann, P. (eds.), *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*. Düsseldorf/München: kopaed, 139-147
- [4] Collage Group. (2020). The Self-Aware Generation: How Gen Z Consumers Choose to Self-Identify. Collage Group. <https://www.collagegroup.com/2020/12/07/the-self-aware-generation-how-gen-z-consumers-chooseto-self-identify/>
- [5] DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet. (2014). DIVSI U25 - Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt.
- [6] European Commission. (2018). Joint communication to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Action Plan against Disinformation. In *European Commission JOIN2018* (36), Bruxelles
- [7] Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston & Henley; Routledge & Kegan Paul.
- [8] International Telecommunication Union. (2021). Youth Internet Use. Facts and figures 2021. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/youth-internet-use/>
- [9] John, J. (2021). Why Generation Z falls for online misinformation. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2021/06/30/1026338/gen-z-online-misinformation/>
- [10] Kemp, S. (2022). Digital 2022. October global statshot report. Hootsuite. <https://www.hootsuite.com/resources/digital-trends-q4-update>
- [11] Statista. (2021). Reactions to coronavirus fake news on social media among Gen Z and Millennials worldwide as of January 2021. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1229976/coronavirus-fake-news-social-media-reactions-gen-z-millennials-worldwide/>
- [12] Sumida, N., Walker, M, & Mitchell, A. (2019). News media attitudes in france. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/journalism/2019/04/23/news-media-attitudes-in-france/>



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## TROLII PENTRU NOI UN LARP EDUCAȚIONAL PRIVIN COMBATEREA DISCRIMINĂRII

### DISCLAIMER

Acest conținut este protejat de legile drepturilor de autor și este destinat exclusiv utilizării necomerciale. Utilizarea, reproducerea sau distribuția comercială neautorizată este strict interzisă fără acordul prealabil scris al proprietarului drepturilor de autor.

Pentru întrebări, vă rugăm să contactați:



LajvVerkstaden



info@lajvverkstaden.se



Denis Riabov



denis.riabov@studieframjandet.se

