

Wstępne założenia związane z czynnikami psychologicznymi istotnymi dla przygotowanych materiałów

Celem gry jest uczenie współpracy i budowanie odporności na stres w sytuacjach kryzysowych młodzieży w grupie wiekowej 13-16 lat. Gra symuluje realistyczną sytuację powodzi. W przedstawionej wersji uczniowie mogą łatwo zoperacjonalizować konkretne zmienne, jakie pojawiają się w sytuacji klęski żywiołowej, za pomocą kart i planszy. Materiały te pozwalają również na symbolizację stresorów, co pozwala lepiej poradzić sobie z niepokojem jaki może się pojawiać w uczestnikach gry. Dynamika rozgrywki jest wartka, co może przekładać się na emocje graczy. Decyzje poszczególnych członków drużyny wpływają na sukces bądź porażkę całej grupy, co może być zarzewiem konfliktu, ewentualne spory rozwiązane są przez możliwość konsultowania decyzji z innymi graczami. Wzbogacającą rozgrywkę zmianą może być możliwość wyboru ról przez poszczególnych graczy w drużynie. Taka decyzja skonfrontuje młodego człowieka nie tylko z wiedzą na temat własnych predyspozycji, ale również pozwoli je sprawdzić w sytuacji wyzwania. Decyzja taka pozwoli również na zobaczenie swojego miejsca w grupie graczy, a być może zbudowania szerszej świadomości na temat przyjmowanych ról w grupach rówieśniczych.

Ważnym aspektem rozgrywki jest czynnik losowy, który może wywoływać emocjonalne reakcje w drużynie i od którego w znacznej mierze zależy powodzenie rozgrywki. Tak zaplanowana gra oddaje charakter przedstawionego zagrożenia (czynnik losowy, wyzwania organizacyjne). W wersji dotychczas prezentowanej (bez zastosowania technologii VR) głównym czynnikiem stresowym są: możliwość porażki, presja innych członków zespołu, czynnik losowy od którego w znacznej mierze zależy powodzenie rozgrywki. Wyzwaniem dla projektu będzie zastosowanie technologii VR w taki sposób, by zachować balans między dążeniem do realistycznego przedstawienia problemu a nienarażaniem młodzieży na obrazy drastyczne (w znaczeniu – radykalne, zbyt gwałtowne).

Młodzi ludzie dostają role, które odpowiadają poszczególnym, realnym wyzwaniom w sytuacji powodzi. Mają dzięki temu możliwość sprawdzenia się, ale także zdobycia konkretnej wiedzy o działaniach władz i służb w trakcie kryzysu. Buduje to świadomość młodych ludzi odnośnie struktur, pokazuje rolę zależności i zaufania, co z kolei może budować świadomość nastolatków w kontekście ich relacji z nauczycielami czy rodzicami.

W grze odpowiedzią na czynniki stresowe staje się możliwość zadziałania, podjęcia określonych decyzji odnośnie rozgrywki, każdy gracz ma możliwość podjęcia decyzji. Jest to właściwa droga dla przekierowania napięcia wynikłego z opisywanej w rozgrywce sytuacji powodzi. Jednym z celów projektu jest budowanie w młodzieży odporności na stres, proponowana gra pozwala w pewnej mierze zasymulować sytuację rodzącą napięcie i jednocześnie wykorzystać poruszenie, by zadziałać dla wygranej. To rozwojowa sekwencja, kiedy pojawia się napięcie (odpowiedzą na stres staje się zsynchronizowane w grupie działanie). W rozgrywce nieuniknione będzie popełnianie błędów, co pozwoli młodzieży na osvajanie się z konsekwencjami błędnych decyzji w symulacji. Gra nie zapewnia łatwej wygranej, co może narażać graczy na frustrację. Porażka może zależeć od decyzji jednego gracza, co może rodzić sytuacje konfliktowe, jednak rozwiązaniem jakie umożliwia rozgrywka jest konsultowanie decyzji poszczególnych graczy z resztą drużyny. Dzięki temu uczestnicy rozgrywki będą mogli wspierać się nawzajem i współdecydować o kolejnych krokach. Najlepszą rekomendacją dla twórców, pozwalającą na osiągnięcie celów projektu byłoby wzmocnienie sprawczości graczy przez możliwe zmniejszenie istotności czynnika losowego i „nagrodzenie” działań drużyny podejmującej się rozgrywki.

Proponuję ankietę dla graczy prototypu gry, w której będą mogli oszacować poziom lęku na poszczególnych etapach rozgrywki, a także badającą jak gracze oceniają poczucie sprawstwa w poszczególnych rundach.