

Jaunimo reikalų departamentas prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos

Lietuvos ir Lenkijos jaunimo mainų fondo projektas

## *„Socialinis sufleris: tyrinėjame bendruomenę“*



### *Žaidimo „Socialinis sufleris“ poveikio tyrimo ataskaita*

2021 m. lapkričio 17 d.

VšĮ „Jaunimo asmeninio tobulėjimo centras“

Autorė: Laima Užpelkienė

## Turinys

Ivadas .....	3
1 Metodologija.....	3
2 Žaidimo turinys ir tyrimo hipotezės .....	4
3 Žaidimo poveikis bendruomenėms.....	4
3.1 Tarpkultūrinio dialogo plėtojimas ir tautinių nuostatų kaita.....	5
3.2 Bendradarbiavimo skatinimas ir santykių gerinimas .....	6
3.3 Tolerancija ir atvirumas bendraujant.....	8
3.4 Žaidimo poveikis organizatoriams .....	10
4 Žaidimo poveikio skirtumai .....	10
5 Apibendrinimas ir išvados.....	17
I Priedas. Apklausų anketos .....	20

## Įvadas

2020 m. grupė jaunų žmonių sukūrė stalo žaidimą „Socialinis sufleris“, kuriuo siekė rasti būdą, kaip sujungti skirtingus žmones, pradėti bendravimą, užmegzti ir sutvirtinti tarpusavio ryšius. Žaidimas buvo žaidžiamas jaunimo vasaros stovyklų metu, nedidelėse draugų grupėse, šeimose, ir susilaukė didelio susidomėjimo.

Paskatinti žaidimo sėkmės, jaunuoliai ryžosi išbandyti žaidimą platesnėse, įvairesnėse bendruomenėse, taip pat ir tose, kurias sudaro skirtingų šalių ir kultūrų atstovai. Tam buvo parengtas ir įgyvendintas projektas „Socialinis sufleris: tyrinėjame bendruomenę“, kurį finansavo Jaunimo reikalų departamentas prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos Lietuvos ir Lenkijos jaunimo mainų fondo lėšomis, o įgyvendino VšĮ „Jaunimo asmeninio tobulėjimo centras“ 2021 m. balandžio-lapkričio mėnesiais.

Projekto metu bendruomenių lyderiai (bibliotekų, muziejų, mokyklų, jaunimo centrų darbuotojai) dalyvavo mokymuose ir išbandė stalo žaidimą „Socialinis sufleris“. Po mokymų jie organizavo žaidimus savo bendruomenėse. Žaidimuose dalyvavo jaunuoliai iš Lietuvos ir Lenkijos. Visi žaidimai vyko gyvai.

Projekto metu buvo vykdomas žaidimo poveikio tyrimas. Tyrimo tikslas – įvertinti, kokį poveikį jaunimo sukurtas stalo žaidimas daro bendruomenėms, o taip pat, atsižvelgiant į Lietuvos ir Lenkijos jaunimo mainų fondo tikslus, įvertinti, kiek žaidimas gali padėti bendruomenėms skatinti tarpkultūrinį dialogą bei skleisti tolerancijos, bendruomeniškumo ir atvirumo idėjas, bei ugdyti socialines jaunimo kompetencijas. Svarbu pažymėti, kad šiuo tyrimu vertinamas tik trumpalaikis žaidimo poveikis, t.y. iš karto po žaidimo.

Tyrimas buvo atliekamas 2021 m. birželio-lapkričio mėnesiais.

## 1 Metodologija

Šiame tyrime bendruomenė apibrėžiama kaip grupė žmonių, kuriuos sieja arba ateityje gali sieti bendri interesai. Tyrimo tikslais projekte dalyvaujančios bendruomenės vadinamos žaidimo grupėmis, jų nariai – žaidimo dalyviais, o lyderiai – žaidimo organizatoriais.

Tyrimo tikslinės grupės – žaidimo dalyviai ir organizatoriai.

### *Tyrimo metodai ir eiga*

Tyrimo pradžioje buvo atlikti žvalgomieji interviu su žaidimo kūrėjomis, siekiant surinkti informaciją apie žaidimo patirtį ir pastebėtą žaidimo poveikį. Taip pat buvo siekiama išsiaiškinti, ką žaidimo kūrėjos norėtų sužinoti apie žaidimo poveikį, kokie klausimai joms yra aktualūs, norint toliau plėtoti žaidimą.

Remiantis žvalgomuoju tyrimu, buvo suformuluoti žaidimo poveikio rodikliai ir parengti dalyvių ir organizatorių apklausos klausimynai (lietuvių ir anglų kalbomis). Apklausa vyko internetu. Žaidimo dalyviams buvo sukurtas QR kodas su nuoroda į apklausos klausimyną, kurį jie užpildė iš karto po žaidimo. Organizatoriams klausimyno nuoroda buvo nusiųsta elektroniniu paštu.

### *Tyrimo imtis ir duomenų patikimumas*

Žaidimo dalyvių apklausos anketą užpildė 61 asmuo. Iš jų 47 dalyviai iš Lietuvos ir 14 dalyvių iš Lenkijos. Duomenų patikimumas yra 95 proc., darant prielaidą, kad žaidimą žaidė 100-150 asmenų, nuokrypis 8-10 proc.

Organizatorių apklausos anketą užpildė 18 asmenų. Duomenų patikimumas yra 95 proc., darant prielaidą, kad žaidimą organizavo nuo 20 iki 22 asmenų, nuokrypis 7-10 proc.

### *Metodo apribojimai*

Žaidimo dalyvių apklausos imtis yra pakankama, kad jos rezultatai būtų taikomi visai tyrimo tikslinei grupei, t.y. žaidimo dalyviams, daugiausia jaunimui, ir jų pagrindu daromos duomenimis pagrįstos išvados.

Tačiau palyginamajai analizei naudotos respondentų grupės (pagal dalyvių amžių, išankstinį nusiteikimą, tarpusavio santykius, žaidimo šalį ir kt.) yra labai skirtingos, kai kurios iš jų palyginti nedidelės, todėl šios analizės rezultatus reikėtų vertinti labiau kaip įžvalgą, taikomas tik tiriamosios grupės narių atžvilgiu.

Panašiai ir žaidimo organizatorių atveju, nors duomenys yra patikimi, tyrimo imtis yra palyginti nedidelė. Todėl organizatorių apklausos duomenys tyrime buvo naudojami tik kaip papildomas šaltinis.

## 2 Žaidimo turinys ir tyrimo hipotezės

Žaidimo turinys yra viena iš pagrindinių sąlygų žaidimo poveikiui pasiekti, todėl jį būtina atsižvelgti, norint įvertinti žaidimo galimybes, t.y. kokio poveikio galima, o kokio nereikėtų tikėtis.

Žaidimą „Socialinis sufleris“ sudaro: žaidimo instrukcija, 35 žetonai, 50 asmeninių klausimų kortelių ir 12 kultūrinių klausimų kortelių. Dalyvių skaičius – nuo 2 iki 7 žaidėjų. Žaidimo trukmė – maždaug 30 min.

Žaidimo tikslas – atsiverti ir pasipasakoti kitiems žaidėjams apie savo asmeninę patirtį, požiūrį į kitas kultūras, taip sudarant galimybę žaidėjams geriau pažinti vieniems kitus.

Žaidimo metu dalyviai traukia korteles, perskaito jose parašytus klausimus ir į juos atsako. Atsakymai į klausimus nėra privalomi, todėl žaidėjai gali traukti kitą kortelę arba praleisti ėjimą. Kiti žaidėjai klauso ir, jei nori, gali duoti kalbančiajam dalyviui žetoną, kaip savo palaikymo, susižavėjimo ar padrąsinimo ženklą.

Taigi, atsižvelgiant į žaidimo turinį, galima kelti šias hipotezes apie žaidimo poveikį:

- ✓ Žaidimo tikslas pats savaime skatina atvirą ir asmenišką bendravimą, todėl tikėtina, kad jis darys stiprų poveikį žaidėjų tolerancijai ir atvirumui.
- ✓ Asmeninių ir kultūrinių klausimų santykis yra nevienodas, todėl tikėtina, kad žaidimas darys didesnį poveikį tarpasmeniniams žaidėjų santykiams ir mažesnį tarpkultūriniams, net jeigu žaidime dalyvaus skirtingų tautybių žaidėjai.
- ✓ Žaidimo trukmė yra nedidelė, todėl tikėtina, kad žaidimas darys didesnį poveikį tose srityse, kuriose poveikis pasireiškia per trumpesnį laiką, pvz. emocijos, pažinimas, ir mažesnį poveikį srityse, kuriose pokyčiai įvyksta per ilgesnį laiką, pvz. nuostatos, santykiai.
- ✓ Žaidime naudojami žetonai grįžtamajam ryšiui išreikšti, todėl tikėtina, kad tai skatins žaidėjų empatiją, dėmesingumą ir turės teigiamą poveikį tarpasmeniniams ryšiams.

## 3 Žaidimo poveikis bendruomenėms

Atlikus žvalgomąjį tyrimą ir atsižvelgiant į Lietuvos ir Lenkijos jaunimo mainų fondo tikslus, buvo išskirtos 3 galimos žaidimo poveikio sritys:

1. Tarpkultūrinio dialogo plėtojimas ir tautinių nuostatų kaita;

2. Bendradarbiavimo skatinimas ir santykių gerinimas;
3. Tolerancija ir atvirumas bendraujant.

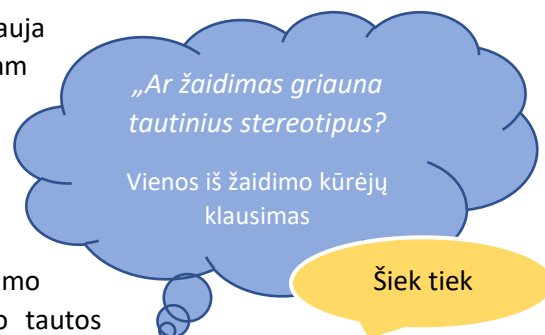
Šiame skyriuje apžvelgiamas žaidimo poveikis kiekvienoje iš šių sričių.

### 3.1 Tarpkultūrinio dialogo plėtojimas ir tautinių nuostatų kaita

#### Kiek sukurtas žaidimas gali padėti bendruomenėms skatinti tarpkultūrinį dialogą ir keisti tautines nuostatas?

Tarpkultūrinį poveikį žaidimas gali daryti tik grupėse, kuriose dalyvauja skirtingų tautybių (tautinių kultūrų) žaidėjai, ir tik tokiu mastu, kokiam prielaidas sudaro žaidimo turinys. Apie pusę visų tyrimo dalyvių žaidė grupėse, kuriose buvo skirtingų tautybių žaidėjai.

Tarpkultūriniam pažinimui žaidime yra skirta 12 klausimų, kurie apima kultūrinius stereotipus, istorinius įvykius ir asmenybes, menininkus, kultūrinio šoko patirtį, šeimos istoriją ir kt. Taigi, žaidimo turinys sudaro prielaidas žaidimo dalyviams pasakoti apie savo tautos kultūrą, o taip pat sužinoti apie kitų tautų kultūras. Vis dėlto, lyginant su asmeniniu pažinimu, kuriam yra skirta 50 žaidimo kortelių, tarpkultūrinio pažinimo potencialas žaidime yra gerokai mažesnis.



Tyrimo duomenys rodo, kad žaidimas sukelia dalyvių susidomėjimą kitų tautų kultūromis. Tai patvirtina pusė apklaustų žaidėjų. Beveik pusė respondentų teigia žaidimo metu pasakoję apie savo tautos kultūrą ir daugiau sužinoję apie kitų tautų kultūras. Tiek pat teigia pastebėję kultūrinių skirtumų tarp žaidėjų, o daugiau nei trečdalis žaidimo metu susidomėjo kitų tautybių žmonėmis (žr. Lentelė 1).

Lentelė 1. Žaidimo poveikis žaidėjų tarpkultūriniam dialogui

Teiginys	Pritariančiųjų dalis proc.	Pritariančiųjų skaičius
Žaidimo metu susidomėjau kitų tautų kultūromis.	50.00%	17
Žaidimo metu pastebėjau kultūrinių skirtumų tarp žaidėjų.	47.06%	16
Žaidimo metu papasakojau apie savo tautos kultūrą.	47.06%	16
Žaidimo metu daugiau sužinojau apie kitų tautų kultūras.	44.12%	15
Žaidimo metu susidomėjau kitų tautybių žmonėmis.	32.35%	11
Nei vienas teiginys netinka.	14.71%	5
Žaidimo metu pakeičiau savo išankstinę nuomonę apie kitos tautybės žmones.	11.76%	4
Žaidimo metu suabejojau savo išankstine nuomone apie kitos tautybės žmones.	11.76%	4

Šaltinis: Žaidimo dalyvių apklausa, 2021 m., Q=34

Akivaizdu, kad žaidimo laikas (apie 30 min.) yra per trumpas, kad jo metu įvyktų gilesni kultūriniai pokyčiai, tokie kaip išankstinių nuostatų pasikeitimas kitų kultūrų ar asmenų atžvilgiu. Tą patvirtina ir tyrimo duomenys, kurie rodo, kad tik nedidelė dalis žaidimo dalyvių (apie 12 proc.) pakeitė savo išankstines nuomones ar jomis suabejojo. Vis dėlto, net ir nedidelį pasikeitimą tautinių nuostatų srityje galima vertinti kaip teigiamą žaidimo poveikį. Tai, kad pusė dalyvių žaidimo metu susidomėjo kitų tautų kultūromis, sudaro prielaidas gilesniam tarpkultūriniam pažinimui ir galimam nuostatų pokyčiui.

*„Tai buvo nuostabus žaidimas pažinti vienam kitą ir mūsų kultūras, ir geras būdas giliau susipažinti ir jaustis išklaudytiems. Man labai patiko!!“*

*Komentaras iš dalyvių apklausos (vertimas iš anglų kalbos)*

- Žaidimas skatina žaidėjų susidomėjimą kitų tautų kultūromis.
- Žaidimo metu žaidėjai įgyja žinių apie kitų tautų kultūras, tokiu būdu plėsdami savo akiratį.
- Žaidimas leidžia pastebėti kultūrinius skirtumus tarp žaidėjų.

### 3.2 Bendradarbiavimo skatinimas ir santykių gerinimas

#### Kiek žaidimas skatina bendradarbiavimą ir gali pagerinti žaidėjų tarpusavio santykius?

Žaidimas buvo sukurtas, siekiant užmegzti atvirą asmeninį ryšį tarp žmonių, kaip priemonė pradėti pokalbiui ir geriau pažinti vieniems kitus. Žaidimo kūrėjų teigimu, šis žaidimas pats savaime yra erdvė bendravimui, tai yra laikas, skirtas nuoširdžiam pokalbiui. Šio tikslo siekti padeda 50 asmeninių klausimų. Asmeniniai klausimai apima jausmus, mintis, svajones, patirtį, vertybes, kasdienybės įpročius, santykius su kitais žmonėmis ir kt.

Tyrimo duomenys rodo, kad „Socialinio suflerio“ žaidimas pirmiausia yra puikus pozityvaus bendravimo būdas. Didžioji dalis žaidėjų (93 proc.) sutinka su teiginiu, kad žaidimo metu gerai praleido laiką (žr. Lentelė 2). Įdomu tai, kad 3 iš 4 žaidėjų, kurie nesutinka su šiuo teiginiu, vis dėlto norėtų dar kartą žaisti šį žaidimą.

Šioje vietoje reikėtų atkreipti dėmesį į tai, kad mažiau nei pusė žaidimo organizatorių (44 proc.) motyvavo grupės narius dalyvauti žaidime, teigdami, kad žaidimo metu smagiai praleis laiką. Remiantis tyrimo duomenimis, šį motyvą būtų galima naudoti dažniau.

*„Ar ir kitus žaidimas suartina, padeda išgirsti, suprasti, padiskutuoti?“*

Vienas iš žaidimo kūrėjų klausimas

Taip, tikrai!

Be to, žaidimas yra labai gera kitų pažinimo priemonė, tą patvirtina didelė dalis žaidėjų (apie 74 proc.), o beveik pusė žaidėjų (apie 46 proc.) teigia, kad žaidimas padėjo pažinti ir save.

Lentelė 2. Žaidimo poveikis žaidėjų tarpusavio santykiams

Teiginys	Pritariančiųjų dalis proc.	Pritariančiųjų skaičius
Žaidimo metu gerai praleidau laiką.	93.44%	57

Žaidimas padėjo man pažinti kitus žaidėjus.	73.77%	45
Po žaidimo jaučiu šiltesnį, artimesnį ryšį su kitais žaidėjais.	57.38%	35
Norėčiau palaikyti ryšį su kitais žaidėjais.	57.38%	35
Žaidimas padėjo man pažinti save.	45.90%	28
Po žaidimo labiau pasitikiu kitais žaidėjais.	34.43%	21
Žinau, kaip galėčiau pritaikyti žaidimo patirtį ne žaidimo metu.	32.79%	20
Nei vienas teiginys netinka.	4.92%	3

Šaltinis: Žaidimo dalyvių apklausa, 2021 m., Q=61

Šį, pažintinį, žaidimo poveikį dažniausiai akcentavo žaidimo organizatoriai, motyvuodami grupės narius dalyvauti žaidime. Didžioji dauguma organizatorių apklausos dalyvių (89 proc.) būsimiems dalyviams sakė, kad, kad žaidimo metu jie geriau susipažins vieni su kitais.

Nepaisant to, kad žaidimo laikas yra trumpas, daugiau nei pusė žaidėjų (57 proc.) po žaidimo jautė šiltesnį, artimesnį ryšį su kitais žaidėjais. Galima teigti, kad žaidimas stiprina dalyvių tarpusavio ryšius, nes daugiau nei pusė žaidėjų (57 proc.) norėtų palaikyti ryšį su kitais žaidėjais.

Žaidimo klausimai skatina dalyvius atvirai dalintis savo mintimis, jausmais ir patirtimi, o organizatoriai skatinami sukurti ramią ir saugią žaidimo aplinką. Todėl išaugęs žaidėjų pasitikėjimas vieni kitais yra tikėtinas žaidimo poveikis. Tyrimo duomenys rodo, kad šis poveikis pasireiškia, nors ir ne itin dideliu mastu. Šiek tiek daugiau nei trečdalis žaidėjų (34 proc.) teigia po žaidimo labiau pasitikintis kitais žaidėjais.

Stiprų žaidimo pažintinį poveikį patvirtina ir žaidimo organizatoriai (žr.

Paveikslas 1)

Paveikslas 1. Žaidimo organizatorių komentarai po žaidimo

*„Šis žaidimas skatina būti savimi, pažinti vienas kitą geriau, suprasti. Mano atveju iš pradžių žaidėjai žaidė labai nedrąsiai, bet labiau pradėjus žaisti visi žaidėjai išsidrąsino. Po žaidimo kiekvienas žaidėjas drąsiau bendravo vienas su kitu. Žaidimas man paliko labai didelį įspūdį, sužinojau daug naujų dalykų, pagerinau organizavimo žinias. Ačiū labai už šią galimybę! :)“*

*„Labai smagus žaidimas, keliauja per rankas mano draugų rate, nes visi nori išbandyti ir savo aplinkoje. Klausimai puikiai parinkti, skatina pagalvoti ir padeda geriau pažinti aplinkinius. Tik teigiami atsiliepimai, tobulėkit ir lauksim daugiau naujų žaidimo kortelių!:)“*

*„Unikalus žaidimas, kuris įkvėpė žaidėjus labiau pažinti vieniems kitus, identifikuoti intravertus ir ekstravertus (intravertai labai trumpai atsakydavo į užduotą klausimą, o ekstravertai nuklysdavo įlankas :)). Ačiū, labai dėjuosi sudalyvavusi.“*

Šaltinis: Žaidimo organizatorių apklausa

Taigi, žaidimas sukuria erdvę atviram bendravimui, skatina tarpusavio pažinimą ir norą bendrauti net ir pasibaigus žaidimui. Tai patvirtina ir žaidimo organizatorių apklausos duomenys. Daugiau nei pusė

organizatorių pastebėjo, kad iš karto po žaidimo žaidėjams kilo papildomų klausimų vieni kitiems (tai pastebėjo apie 67 proc. organizatorių) ir kad žaidėjai ir po žaidimo bendravo tarpusavyje (tai pastebėjo 61 proc. organizatorių).

- Žaidimo metu jo dalyviai gerai praleidžia laiką. Didžioji dauguma jų norėtų dar kartą žaisti šį žaidimą.
- Žaidimas padeda žaidėjams geriau pažinti vieniems kitus, o taip pat ir save.
- Žaidimas skatina atvirą bendravimą, suartina jo dalyvius ir stiprina jų norą toliau bendrauti.
- Žaidimas skatina žaidėjų pasitikėjimą vieni kitais.

### 3.3 Tolerancija ir atvirumas bendraujant

#### Kiek žaidimas padeda ugdyti toleranciją, įvairovės supratimą ir atvirumą bendraujant?

Tai yra bene pagrindinis šio žaidimo tikslas, kurio siekti padeda klausimų formuluotės ir žaidimo aplinka. Klausimai formuluojami labai asmeniškai ir apima ne tik asmeninio gyvenimo faktus, bet ir jausmus, tokius kaip baimė, dėkingumas, vienatvė, meilė, nerimas, o taip pat gyvenimo prasmės, santykių su žmonėmis klausimus. Žaidimo kūrėjų teigimu, žaidimas yra skirtas atsiskleisti, išmokti išklaudyti ir išgirsti kitus. Žaidimo metu naudojami žetonai leidžia parodyti grįžtamąjį ryšį: palaikymą, paskatinimą ar padėką.

*„Jis yra tobulas pralaužti ledams ir pažinti kitus žmones“*

Komentaras iš dalyvių apklausos  
(vertimas iš anglų kalbos)

Tyrimo duomenys rodo, kad būtent šioje srityje žaidimo poveikis yra didžiausias (žr. Lentelė 3). Pirmiausia, atviras bendravimas atskleidžia žaidėjų skirtumus. Didelė dalis žaidėjų (apie 71 proc.) teigia žaidimo metu supratę, kokie yra skirtingi. Kadangi skirtumų supratimas yra tolerancijos dalis, galima pagrįstai teigti, kad žaidimas ugdo toleranciją.

Žaidimas sukuria erdvę atviram bendravimui. Didelė dalis žaidėjų (apie 69 proc.) teigia atvirai pasakoję apie savo patirtis ir įsijautę į kitų žmonių patirtis, geriau juos supratę (apie 67 proc.). Įsijaučiant į kitų žmonių patirtis, geriau suprantant jų jausmus, lavėja empatija, o kartu didėja noras bendrauti su kitais. Taigi, žaidimas ugdo komunikavimo kompetencijas ir empatiją.

Remiantis tyrimo duomenimis, galima teigti, kad žaidimo metu naudojami žetonai teigiamai veikia žaidėjų santykius. Daugiau kaip pusė žaidėjų (apie 64 proc.) teigė žaidimo metu susilaukę kitų žaidėjų dėmesio, šiek tiek mažiau (57 proc.) teigia jautę kitų žaidėjų palaikymą.



„Žaidimas labai padėjo susipažinti su žmogumi, „pralaužti ledus“, tad atsakius į klausimus atsirado temų, kuriomis galime kalbėti ir net neberekėjo atsakyti į daugiau kortelėse parašytų klausimų.“

Komentaras iš organizatorių apklausos

Žaidimas įtraukia dalyvius į atvirą ir asmenišką pokalbį, kuris apima temas, kuriomis paprastai nėra kalbama, tokias kaip asmeninės vertybės ar tikėjimas. Turint omenyje tai, kad žaidėjai gali praleisti savo ėjimą ir neatsakyti į klausimus, daugiau nei pusė apklausos dalyvių (54 proc.) teigia, kad žaidimo metu kalbėjo temomis, kuriomis paprastai nekalba. Nedidelė dalis žaidėjų (apie 23 proc.) suprato, kad mažai pažįsta save ir savo jausmus, o kai kurie netgi jautėsi nejaukiai (apie 15 proc.).

Lentelė 3. Žaidimo poveikis žaidėjams tolerancijos ir atvirumo bendraujant srityje

Teiginys	Pritariančiųjų dalis proc.	Pritariančiųjų skaičius
Žaidimo metu supratau, kokie esame skirtingi.	70.49%	43
Žaidimo metu atvirai pasakojau apie savo patirtis.	68.85%	42
Žaidimo metu įsijaučiau į kitų žmonių patirtis, geriau juos supratau.	67.21%	41
Žaidimo metu sulaukiau kitų žaidėjų dėmesio.	63.93%	39
Žaidimo metu jaučiau kitų žaidėjų palaikymą.	57.38%	35
Žaidimo metu kalbėjau temomis, kuriomis paprastai nekalbu.	54.10%	33
Supratau, kad mažai pažįstu save ir savo jausmus.	22.95%	14
Žaidimo metu jaučiausi nejaukiai.	14.75%	9
Nei vienas teiginys netinka.	4.92%	3

Šaltinis: Žaidimo dalyvių apklausa, 2021 m., Q=61

- Žaidimas padeda dalyviams pastebėti tarpusavio skirtumus ir ugdyti toleranciją.
- Žaidimas ugdo komunikavimo kompetencijas ir empatiją.
- Žaidimo metu naudojami žetonai teigiamai veikia žaidėjų santykius.

### 3.4 Žaidimo poveikis organizatoriams

Galiausiai, reikia pastebėti, kad žaidimas daro poveikį ne tik jo dalyviams, bet ir organizatoriams. Didžiausias poveikis organizatoriams, panašiai kaip ir dalyviams, buvo tarpusavio pažinimo srityje. Didelė dauguma žaidimo organizatorių (72 proc.) teigia, kad organizuodami žaidimą, jie geriau pažino žaidėjų grupę, o beveik pusę iš jų (44 proc.) žaidimo organizavimo patirtis įkvėpė imtis naujų veiklų, aktyviau dalyvauti bendruomenės veikloje ir sustiprino organizacinius gebėjimus (žr. Lentelė 4).

*„Puikus savęs bei grupės narių pažinimo metodas, laisvalaikio praleidimo būdas bei metodiška priemonė grupės tikslams siekti.“*

Komentaras iš organizatorių apklausos

Lentelė 4. Žaidimo poveikis organizatoriams

Ką jums davė žaidimo organizavimo patirtis?	Atsakiusiųjų dalis proc.	Atsakiusiųjų skaičius
Leido geriau pažinti žaidimo grupę.	72.22%	13
Įkvėpė imtis naujų veiklų.	44.44%	8
Įkvėpė aktyviau dalyvauti bendruomeninėje veikloje.	44.44%	8
Sustiprino mano organizacinius gebėjimus.	44.44%	8
Sustiprino mano norą dar labiau pažinti žaidimo grupę.	27.78%	5
Kita	5.56%	1

Šaltinis: Žaidimo organizatorių apklausa, 2021 m., Q=18

## 4 Žaidimo poveikio skirtumai

Ankstesniame skyriuje aptarėme žaidimo poveikį, kuris buvo tikėtinas, nes prielaidas jam sudarė žaidimo turinys. Šiame skyriuje aptariami klausimai, kurie kilo žaidimo kūrėjams, tačiau atsakymų į juos nenumanė, ar kuriais norėjo patikrinti savo asmeninę žaidimo patirtį ir pastebėjimus. Kitaip tariant, šiame skyriuje klausama, ar yra veiksmų, nuo kurių priklauso žaidimo poveikis dalyviams.

### Ar žaidimo poveikis priklauso nuo išankstinio žaidėjų nusiteikimo?

Norėdami patikrinti vienos iš žaidimo kūrėjų pastebėjimą apie išankstinio nusiteikimo žaidimui įtaką, šį klausimą įtraukėme į žaidėjų apklausos anketą. Apibendrinus duomenis, paaiškėjo, kad daugiau nei pusė žaidėjų (54 proc.) labai norėjo žaisti, tikėjosi, kad bus įdomu. Maždaug ketvirtadalis buvo nusiteikę neutraliai, nieko nesitikėjo, tiesiog norėjo išbandyti žaidimą (26 proc.). Likusieji nelabai norėjo žaisti, tikėjosi, kad bus neįdomu (10 proc.) arba nelabai suprato, apie ką bus žaidimas (10 proc.).

*„Žaidimo poveikis priklauso nuo išankstinio nusiteikimo žaidimui. Kai nežino, koks žaidimo tikslas, ko iš jo tikėtis, tuomet žaidėjai nėra nusiteikę nuoširdžiai dalyvauti.“*

Vienos iš žaidimo kūrėjų pastebėjimas

Taip, tikrai!

Šiuos duomenis atitinka ir žaidimo organizatorių apklausos duomenys. Didžioji dalis apklausoje dalyvavusių organizatorių (89 proc.) teigė, kad jiems buvo visai nesunku įtraukti grupės narius į žaidimą, grupės nariai iš karto sutiko žaisti. Tik labai nedidelė dalis jų teigė, kad teko ilgai įkalbinėti, kol sutiko, ir kad buvo sunku surasti norinčius žaisti.

Palyginamoji duomenų analizė rodo, kad tie, kurie labai norėjo žaisti, labiau pastebėjo kultūrinius skirtumus tarp žaidėjų, daugiau sužinojo apie kitų tautų kultūras ir suabejojo savo išankstine nuomone apie kitos tautybės žmones. Įdomu tai, kad savo išankstinę nuomonę apie kitų tautybių žmones pakeitė tik tie žaidėjai, kurie labai norėjo žaisti. Neutralus nusiteikimas nedarė reikšmingos įtakos žaidimo poveikiui. Galima pastebėti tik tai, kad tie, kurie nieko nesitikėjo, pasirodė esantys aktyvesni pasakojant apie savo tautos kultūrą negu kiti žaidėjai.



Didesnis noras žaisti susijęs su žingeidumu ir pastabumu. Tikėtina, kad noras žaisti yra ir atvirumo požymis, nes būtent tie, kurie labai norėjo žaisti, suabejojo savo išankstine nuomone apie kitų tautybių žmones ir netgi ją pakeitė. Atsižvelgiant į tai, žaidimo organizatoriai turėtų stengtis sudominti žaidėjus ir skatinti jų atvirumą.

Tarpusavio santykių srityje išryškėjo aiškūs poveikio skirtumai dalyviams, priklausomai nuo jų išankstinio nusiteikimo. Visais tarpusavio santykių klausimais žaidimo poveikis tiems, kurie labai norėjo žaisti, buvo didesnis nei kitiems žaidėjams. Tie, kurie nelabai norėjo žaisti, daug rečiau atvirai pasakojo apie savo patirtis, rečiau pastebėjo skirtumus tarp žaidėjų ir rečiau kalbėjo temomis, kuriomis paprastai nekalba. Nežiūrint to, nei vienas iš jų žaidimo metu nesijautė nejaukiai. Neutraliai nusiteikusiems žaidėjams žaidimo poveikis buvo mažesnis nei bendras poveikis visiems žaidėjams, tačiau didesnė jų dalis, palyginus su kitų nuostatų žaidėjais, suprato, kad mažai pažįsta save ir savo jausmus. Galiausiai, tiems, kurie nelabai suprato, apie ką bus žaidimas, jo poveikis buvo mažesnis nei vidutiniškai. Šie žaidėjai, gerokai mažiau nei kiti, suprato, kokie esame skirtingi. Tačiau jie, labiau nei kiti, kalbėjo temomis, kuriomis paprastai nekalba. Būtent šios grupės žaidėjai, palyginus su kitais, dažniau jautėsi nejaukiai.

Atkreiptinas dėmesys į tai, kad daugiausia tokių, kurie nelabai suprato, apie ką bus žaidimas, buvo žaidėjų grupėje iki 14 metų, kiti nesupratę buvo 14-20 amžiaus grupėje.



Kuo vyresnio amžiaus žaidėjai, tuo geriau jie supranta, apie ką šis žaidimas. O kuo mažiau žaidėjai supranta, apie ką šis žaidimas, tuo mažesnis poveikis jiems pasireiškia. Tai reikėtų turėti omenyje, ypač organizuojant žaidimą jaunesniems nei 14 metų asmenims.

Tyrimo duomenys rodo, kad žaidėjai teigia gerai praleidę laiką, nepriklausomai nuo jų lūkesčių. Šimtu procentų gerai laiką praleido ir tie, kurie tikėjosi, kad bus įdomu, ir tie, kurie tikėjosi, kad bus neįdomu. Šiek tiek mažesnė dalis gerai praleidusiųjų laiką buvo tarp tų, kurie nieko nesitikėjo arba nelabai suprato, apie ką bus žaidimas.

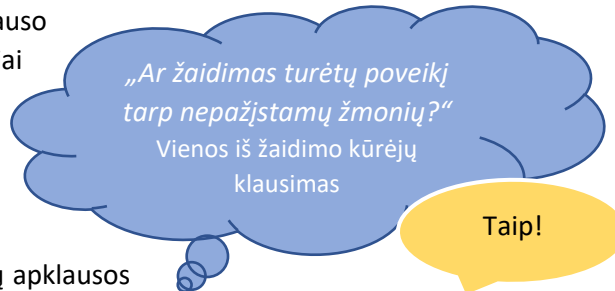
Kaip ir tarpusavio santykių, taip ir tolerancijos bei atvirumo srityje, visais tiriamais klausimais poveikis tiems, kurie labai norėjo žaisti, buvo didesnis nei kitiems žaidėjams.

### **Ar žaidimo poveikis dalyviams priklauso nuo jų tarpusavio ryšių?**

Visos kalbintos žaidimo kūrėjos turėjo įžvalgų apie tai, kad yra ryšys tarp žaidėjų santykių ir žaidimo poveikio. Pavyzdžiui, viena jų pastebėjo, kad ryškiausias poveikis matėsi tuomet, kai buvo žaidžiama nepažįstamų ir skirtingo amžiaus žaidėjų grupėje. Kita pastebėjo priešingai, kad žaidimas pažįstamus

žaidėjus dar labiau suartina. Vienos kūrėjos teigimu, žaisdami pažįstamų žmonių grupėje žaidėjai jaučiasi drąsiau, o kitos manymu, su pažįstamais žmonėmis ne taip įdomu žaisti, kaip su nepažįstamais.

Taigi, galima numanyti, kad žaidimo poveikis priklauso nuo žaidėjų tarpusavio santykių, tačiau koks jis – tiksliai nėra aišku. Žaidimo kūrėjos norėtų sužinoti, ar žaidimas labiau padeda užmegzti draugystę ar ją ugdyti? Ar labiau tinkamas žaisti nepažįstamų, ar pažįstamų žmonių grupėje, ar abiejose vienodai?



Norėdami rasti atsakymus į šiuos klausimus, į žaidėjų apklausos klausimyną įtraukėme klausimą apie žaidėjų grupės tarpusavio ryšius. Apibendrinus duomenis, paaiškėjo, kad didesnė dalis žaidėjų buvo šiek tiek pažįstami (44 proc.), apie trečdalis – gerai pažįstami (33 proc.), likusieji – nepažįstami (23 proc.).

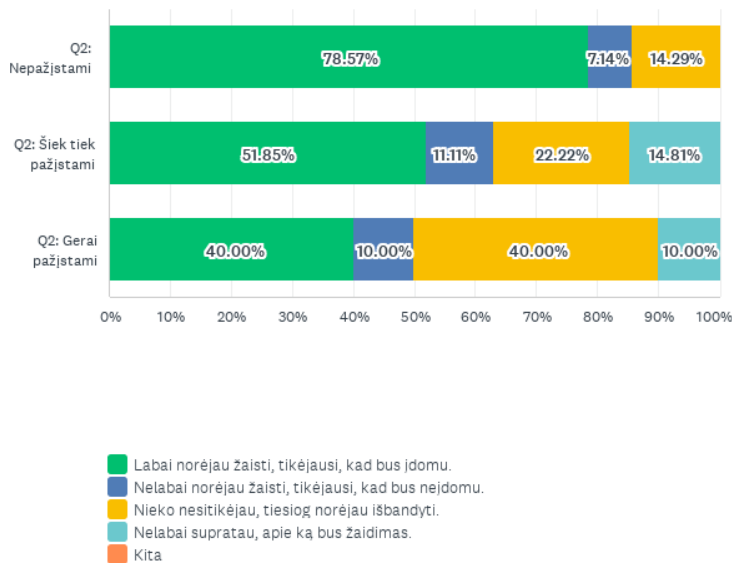
Atlikus palyginamąją analizę, pirmiausia į akis krenta tai, kad tarpusavyje nepažįstami žaidėjai daug labiau norėjo žaisti ir tikėjosi, kad bus įdomu, negu kiti (o mes jau žinome, kad išankstinis teigiamas nusiteikimas padidina žaidimo poveikį).



Taigi, tendencija akivaizdi: kuo mažiau pažįstami žaidėjai, tuo labiau jie nori žaisti ir tikisi, kad bus įdomu (žr. Paveikslas 2).

Paveikslas 2. Žaidėjų nusiteikimas prieš žaidimą, priklausomai nuo jų tarpusavio ryšių

### Q1 Kaip buvote nusiteikę prieš žaidimą?



Šaltinis: Žaidimo dalyvių apklausa, 2021 m.

Prieš palyginant tyrimo duomenis tarpkultūrinio dialogo srityje, reikia atkreipti dėmesį, kad didžioji dauguma žaidėjų tarpkultūrinėse grupėse buvo nepažįstami (47 proc.) arba šiek tiek pažįstami (50 proc.). Žinant tai, kad nepažįstami žmonės yra labiau teigiamai nusiteikę žaidimo atžvilgiu negu pažįstami ar šiek

tiesiogiai pažįstami, galima tikėtis, kad žaidimo poveikis nepažįstamiems žaidėjams bus didesnis. Būtent tai ir rodo tyrimo duomenys:



žaidimo poveikis tarpkultūrinio dialogo srityje visais klausimais yra didesnis nepažįstamų žmonių grupėse negu šiek tiek ar gerai pažįstamų.

Tarpusavio santykių srityje matoma ta pati tendencija, kaip ir tarpkultūrinio dialogo: daugeliu klausimų žaidimo poveikis yra didesnis grupėse, kuriose žaidžia nepažįstami žmonės. Nepažįstami žaidėjai dažniau nei kiti teigia žaidimo metu atvirai pasakoję apie savo patirtis, įsijautę į kitų žmonių patirtis ir geriau juos suprato, sulaukę kitų žaidėjų dėmesio ir jautę jų palaikymą.

Vis dėlto, vienu klausimu šiose srityje tendencija yra priešinga: kuo geriau pažįstami žaidėjai, tuo labiau jie jaučiasi nejaukiai. Kas ketvirtas žaidėjas, kuris žaidė gerai pažįstamų žmonių grupėje, teigė jautęsis nejaukiai (25 proc.), tarp šiek tiek pažįstamų ši dalis buvo mažesnė (11 proc.), tarp nepažįstamų – dar mažesnė (7 proc.). Be to, pažįstami, dažniau nei nepažįstami žaidėjai teigė suprato, kokie yra skirtingi ir kad mažai pažįsta save ir savo jausmus.

Galiausiai, tolerancijos ir atvirumo srityje, taip pat kaip ir kitose, žaidimo poveikis nepažįstamiems žaidėjams dauguma klausimų yra didžiausias. Tik vienu klausimu tendencija yra priešinga: kuo geriau pažįstami žaidėjai grupėje, tuo dažniau jie teigia, kad žaidimas padėjo jiems pažinti save. Be to, šiek tiek pažįstami žaidėjai dažniau teigė norintys palaikyti ryšį su kitais žaidėjais negu nepažįstami ar pažįstami.

Taigi, galima teigti, kad žaidimo poveikis visose srityse, nors ir ne visais klausimais, yra didesnis žaidžiant nepažįstamų žmonių grupėse negu šiek tiek ar gerai pažįstamų.

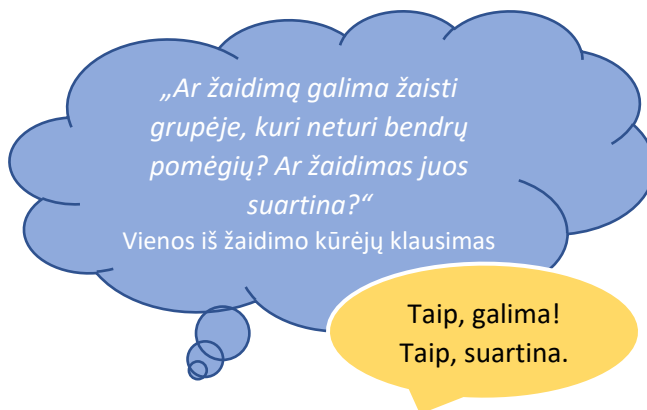
### Ar žaidimas turi poveikį žaidėjų grupei, kuri neturi bendrų interesų?

Didžiąją žaidimo dalyvių dalį (82 proc.) siejo kokie nors bendri interesai ir tik nedidelė dalis (18 proc.) bendrų interesų neturėjo. Tyrimo duomenys nerodo, kad bendrų interesų turėjimas ar neturėjimas darytų kokį nors poveikį tarpkultūriniam dialogui žaidimo metu. Taip pat ir tarpusavio santykiams. Tačiau tolerancijos ir atvirumo srityje, visais klausimais žaidimo poveikis buvo didesnis žaidėjams, turintiems bendrų interesų.

Taigi, apibendrinant galima teigti, kad:



bendrų interesų turėjimas ar neturėjimas nedaro esminio skirtumo žaidimo poveikiui. Žaidžiant žaidimą grupėje, kurios narių nesieja bendri interesai, poveikis yra panašus, kaip ir žaidėjams, turintiems bendrų interesų, tik tolerancijos ir atvirumo srityje jis yra šiek tiek mažesnis.



## Kaip žaidimas veikia skirtingo amžiaus žaidėjų grupėse?

Viena iš žaidimo kūrėjų pastebėjo, kad žaidėjų amžius turi įtakos žaidimo poveikiui. Dėl to klausimas apie žaidėjų amžių buvo įtrauktas į žaidėjų apklausos anketą.

Žaidime dalyvavo daugiausia 14-20 metų jaunuoliai (72 proc.). Nedidelė dalis žaidėjų buvo iki 14 metų (8 proc.), o taip pat 20-30 metų (8 proc.). Likusi nedidelė dalis žaidėjų buvo skirtingo amžiaus (12 proc.).

Vertinant skirtingo amžiaus žaidėjų norą žaisti, pastebima tendencija, kad:



kuo vyresni žaidėjai, tuo labiau jie nori žaisti. Kita vertus, kuo jaunesni žaidėjai, tuo didesnė dalis jų nelabai supranta, apie ką bus žaidimas (žr. Paveikslas 3).

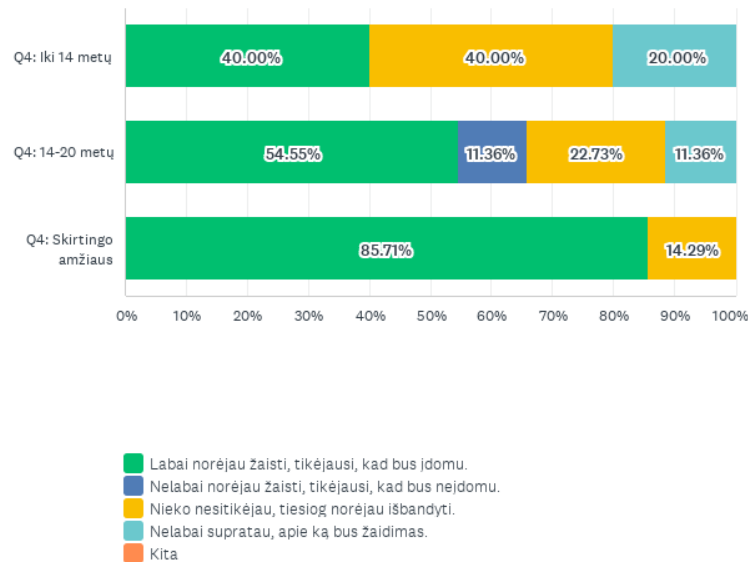
„Ryškiausias poveikis matėsi, kai buvo žaidžiama nepažįstamų ir skirtingo amžiaus žaidėjų grupėje.“

Vienos iš žaidimo kūrėjų

Taip, tikrai!

Paveikslas 3. Žaidėjų nusiteikimas prieš žaidimą, priklausomai nuo jų amžiaus

### Q1 Kaip buvote nusiteikę prieš žaidimą?



Šaltinis: Žaidimo dalyvių apklausa, 2021 m.

Žinant išankstinio nusiteikimo įtaką žaidimo poveikiui, galima teigti, kad žaidimas turi didesnę poveikį vyresnių žaidėjų grupėse, bent jau vyresnių nei 14 metų.

Tarpkultūrinio dialogo srityje žaidimo poveikį skirtingo amžiaus žaidėjams vertinti sudėtinga, nes žaidėjų iki 14 metų grupėje nebuvo kitų tautybių žaidėjų, o skirtingo amžiaus žaidėjų grupėje, priešingai, visi žaidėjai buvo įvairiaučiai. Palyginus žaidimo poveikį skirtingo amžiaus žaidėjams ir 14-20 metų žaidėjams, akivaizdu, kad tarpkultūrinio dialogo srityje jis yra didesnis skirtingo amžiaus žaidėjams. Tačiau

turint omenyje tai, kad skirtingo amžiaus žaidėjai labiau norėjo žaisti nei 14-20 metų žaidėjai, galima manyti, kad būtent šis faktorius, o ne žaidėjų amžius turi didesnę įtaką žaidimo poveikiui.

Žvelgiant į skirtingo amžiaus žaidėjams daromą poveikį tarpusavio santykių srityje, galima pastebėti, kad kuo vyresni žaidėjai, tuo dažniau jie atvirai pasakoja apie savo patirtis, dažniau pastebi tarpusavio skirtumus. Kita vertus, kuo jaunesni žaidėjai, tuo dažniau žaidimo metu jie jaučiasi nejaukiai ir dažniau supranta, kad mažai pažįsta save ir savo jausmus. Kitais klausimais ryškesnių tendencijų nepastebėta. Apibendrinant galima teigti, kad:



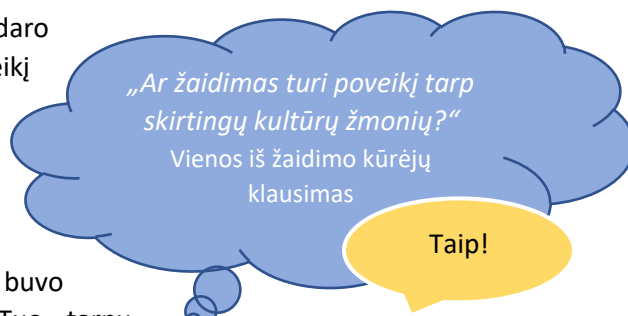
vyresnio amžiaus žaidėjai turi sukaupę daugiau asmeninės patirties, kuria gali dalintis, ir labiau išlavintus pažintinius gebėjimus, kurie leidžia geriau pažinti save ir kitus, labiau pastebėti skirtumus tarp savęs ir kitų žaidėjų, todėl jie gali aktyviau dalyvauti žaidime, sulaukti daugiau dėmesio iš kitų žaidėjų ir patirti didesnę žaidimo poveikį nei jaunesni žaidėjai.

Tolerancijos ir atvirumo srityje ryškesnių poveikio skirtumų skirtingo amžiaus žaidėjams nepastebėta, išskyrus tai, kad kuo vyresni žaidėjai, tuo dažniau jie teigia, kad žaidimas jiems padėjo geriau pažinti kitus žaidėjus ir kad po žaidimo jie labiau pasitiki kitais žaidėjais.

### Ar žaidimo poveikis skiriasi skirtingų kultūrų žmonėms?

Norėdami įvertinti, ar tautinė žaidėjų grupės sudėtis daro įtaką žaidimo poveikiui, palyginome žaidimo poveikį grupėse, kuriose buvo tik vienos tautybės žaidėjai (pavadinkime jas vienatautėmis grupėmis), su grupėmis, kuriose buvo skirtingų tautybių žaidėjai (pavadinkime jas daugiatautėmis grupėmis).

Pastebėtina, kad vienatautėse grupėse dauguma žaidėjų buvo gerai pažįstami, likusieji – šiek tiek pažįstami. Tuo tarpu daugiatautėse grupėse, priešingai, gerai pažįstamų buvo labai mažai, dauguma buvo šiek tiek pažįstami arba nepažįstami. Vėl gi, žinodami, kad nepažįstami žmonės labiau nori žaisti, galėtume tikėtis, kad žaidimo poveikis daugiatautėse grupėse bus didesnis nei vienatautėse. Maža to, žaidėjų amžius daugiatautėse grupėse buvo didesnis ir įvairesnis nei vienatautėse, jose nebuvo jaunesnių nei 14 amžiaus žaidėjų, o tai yra papildomas veiksnys, didinantis žaidimo poveikį.



Atlikus palyginamąją duomenų analizę, paaiškėjo, kad iš tiesų žaidimo poveikis daugiatautėse grupėse yra didesnis, nors ir ne visais klausimais. Tarpusavio santykių srityje skirtumai tarp grupių nėra tokie ryškūs kaip tolerancijos ir atvirumo srityje. Žaidėjai daugiatautėse grupėse dažniau atvirai pasakojo apie savo patirtis, kalbėjo temomis, kuriomis paprastai nekalba, dažniau sulaukė kitų žaidėjų dėmesio ir jautė kitų žaidėjų palaikymą, o taip pat rečiau jautėsi nejaukiai. Kalbant apie toleranciją ir atvirumą, poveikis daugiatautėse grupėse buvo didesnis visais klausimais, išskyrus vieną – žaidėjai vienatautėse grupėse šiek tiek dažniau teigia gerai praleidę laiką negu žaidėjai daugiatautėse grupėse.



Žaidimo poveikis yra šiek tiek didesnis, žaidžiant jį daugiatautėse grupėse.

Galiausiai, palyginome žaidimo poveikį grupėms, žaidusioms **Lietuvoje ir Lenkijoje**. Pirmiausia, galime pastebėti, kad žaidėjai Lenkijoje šiek tiek labiau norėjo žaisti, gerokai didesnę jų dalis buvo nepažįstami, o taip pat jie buvo vyresnio amžiaus nei žaidėjai Lietuvoje. Todėl, kaip jau galima tikėtis,

žaidimo poveikis žaidėjams Lenkijoje buvo didesnis nei žaidėjams Lietuvoje. Ypač dideli skirtumai pastebimi tarpkultūrinio dialogo srityje. Šį skirtumą galima paaiškinti tuo, kad Lenkijos grupėse žaidė ne tik skirtingų tautybių žmonės, gyvenantys toje pačioje šalyje (taip, kaip Lietuvoje), bet ir žaidėjai, atvykę iš kitų šalių. Būtent žaidėjų iš Lenkijos grupėse žaidėjai gerokai dažniau susidomėjo kitų tautybių žmonėmis ir kitų tautų kultūromis, o taip pat suabejojo ar net pakeitė savo išankstinę nuomonę apie kitos tautybės žmones.



Kuo ryškesni kultūriniai skirtumai tarp žaidėjų, tuo didesnį poveikį žaidimas daro tarpkultūriniam dialogui.

Tarpasmeninių santykių srityje nėra ryškių poveikio skirtumų grupėms, žaidusioms Lietuvoje ir Lenkijoje.

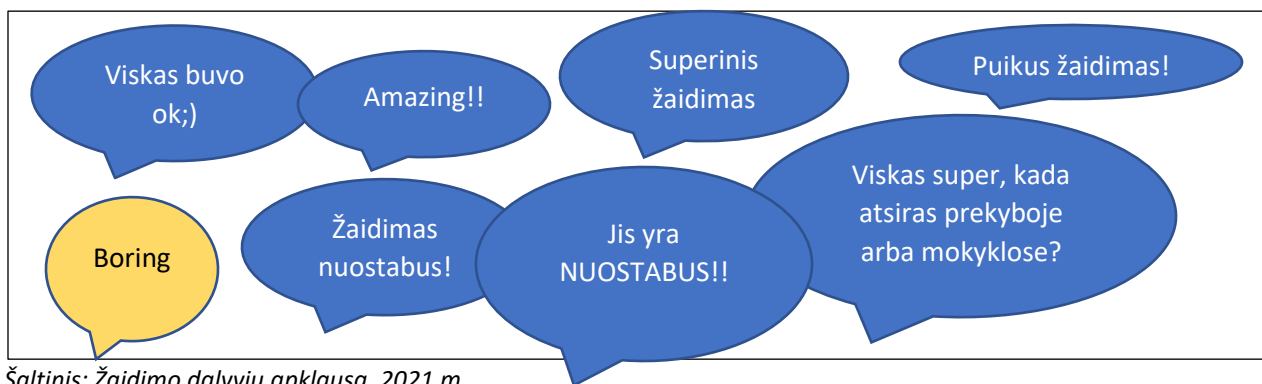
Tolerancijos ir atvirumo srityje, poveikis buvo didesnis žaidėjams Lenkijoje nei Lietuvoje, nors ir ne visais klausimais. Šį poveikio skirtumą galima paaiškinti skirtinga žaidėjų Lietuvoje ir Lenkijoje sudėtimi. Lenkijos žaidėjų atveju pasireiškė visi veiksniai, didinantys žaidimo poveikį, t.y. visos Lenkijos žaidėjų grupės buvo daugiatautės, žaidėjai buvo vyresnio amžiaus, tarpusavyje nepažįstami ir labiau norėjo žaisti, palyginus su žaidėjais Lietuvoje.

#### Ar norėtumėte dar kartą žaisti šį žaidimą?

Pabaigai, kontrolinis klausimas, kuris turbūt geriau nei visi kiti parodo žaidimo poveikį. Tyrimo duomenimis, didžioji dauguma žaidėjų (98 proc.) norėtų dar kartą žaisti šį žaidimą. Didesnė dalis norėtų dar kartą žaisti kitoje grupėje (72 proc.), šiek tiek mažesnė dalis – toje pačioje (59 proc.) (buvo galima pasirinkti abu atsakymo variantus). Tik 1 žaidėjas iš 61 nenorėtų dar kartą žaisti šio žaidimo.

Kaip rodo komentarai, žaidimo dalyvių įspūdžiai apie žaidimą yra labai teigiami. Vis dėlto, vieno dalyvio nuomone, žaidimas buvo nuobodus (žr. Paveikslas 4).

Paveikslas 4. Žaidimo dalyvių komentarai po žaidimo



Šaltinis: Žaidimo dalyvių apklausa, 2021 m.

Žaidimo organizatorių apklausos duomenys rodo panašią tendenciją. Visi apklausoje dalyvavę organizatoriai dar kartą organizuotų šį žaidimą. Kaip ir dalyviai, jie labiau norėtų organizuoti žaidimą kitoje grupėje (89 proc.) nei toje pačioje (50 proc.).<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Buvo galima pasirinkti abu atsakymo variantus.





Taigi, akivaizdu, kad vieną kartą sužaisti žaidimo neužtenka. Visi organizatoriai ir beveik visi žaidėjai norėtų organizuoti ir žaisti žaidimą dar kartą. Tiek dalyviai, tiek organizatoriai labiau norėtų dar kartą žaidimą žaisti kitoje nei toje pačioje grupėje.

## 5 Apibendrinimas ir išvados

### Tarpkultūrinio dialogo plėtojimas ir tautinių nuostatų kaita

Žaidimas sukelia dalyvių susidomėjimą kitų tautų kultūromis. Tai patvirtina pusė žaidimo dalyvių (50 proc.).

Žaidimas leidžia pastebėti kultūrinius skirtumus tarp žaidėjų. Tai patvirtina beveik pusė žaidimo dalyvių (47 proc.).

Žaidimas skatina tarpkultūrinį pažinimą. Tai patvirtina beveik pusė žaidimo dalyvių (44 proc.).

Žaidimas tik nedidele dalimi keičia dalyvių tautines nuostatas. Tai patvirtina apie dešimtadalis žaidėjų (12 proc.)

Tarpkultūrinį dialogą ribojantys veiksniai yra nedidelis kultūrinių klausimų skaičius (12 klausimų iš 62) ir trumpas žaidimo laikas (30 min).

### Bendradarbiavimo skatinimas ir santykių gerinimas

Žaidimas yra puikus pozityvaus bendravimo būdas. Tai patvirtina didžioji dalis žaidėjų (93 proc.). Beveik visi dalyviai (98 proc.) norėtų dar kartą pažaisti žaidimą toje pačioje ir/arba kitoje grupėje, o visi apklausti organizatoriai dar kartą jį organizuotų.

Žaidimas daro stiprų pažintinį poveikį jo dalyviams. Didelė dalis žaidėjų (74 proc.) patvirtina, kad žaidimas padėjo jiems geriau pažinti kitus, o beveik pusei žaidėjų (apie 46 proc.) – geriau pažinti ir save.

Žaidimas sukuria erdvę atviram bendravimui, gerina žaidėjų santykius ir skatina jų norą bendrauti. Daugiau nei pusė žaidėjų (57 proc.) po žaidimo jautė šiltesnį, artimesnį ryšį su kitais žaidėjais. Tiek pat norėtų palaikyti ryšį su kitais žaidėjais ateityje. Daugiau nei pusė organizatorių pastebėjo, kad ir po žaidimo dalyviai bendravo tarpusavyje (61 proc.) ir turėjo papildomų klausimų vieni kitiems (67 proc.).

Žaidimas iš dalies skatina žaidėjų pasitikėjimą vieni kitais. Apie trečdalis jų (34 proc.) teigia po žaidimo labiau pasitikintis kitais žaidėjais.

### Tolerancija ir atvirumas bendraujant

Didžiausią poveikį žaidimas daro žaidėjų tolerancijai ir atvirumui bendraujant. Atviras bendravimas atskleidžia žaidėjų skirtumus ir ugdo toleranciją. Didelė dalis žaidėjų (69 proc.) teigia žaidimo metu atvirai pasakoję apie savo patirtis ir patvirtina (71 proc.) žaidimo metu supratę, kokie yra skirtingi.

Žaidimas ugdo empatiją. Didesnė dalis žaidėjų (67 proc.) teigia žaidimo metu įsijautę į kitų žmonių patirtis, geriau juos supratę. Žaidimo metu naudojami žetonai teigiamai veikia žaidėjų santykius. Daugiau kaip pusė žaidėjų teigė žaidimo metu susilaukę kitų žaidėjų dėmesio (64 proc.) ir jautę kitų žaidėjų palaikymą (57 proc.).

## **Žaidimo poveikio veiksniai**

Žaidimo poveikis labiausiai priklauso nuo jo turinio ir tikslų. Kadangi asmeninių klausimų kortelių yra gerokai daugiau nei kultūrinių (atitinkamai 50 ir 12), tai ir poveikis tarpasmeniniams žaidėjų santykiams yra didesnis nei tarpkultūriniam dialogui.

Žaidimo poveikis labai priklauso nuo išankstinio žaidėjų nusiteikimo. Kuo labiau žaidėjai nori žaisti, tuo labiau jie patiria žaidimo poveikį visose srityje. Tiems, kurie nelabai suprato, apie ką bus žaidimas, jo poveikis buvo mažesnis nei vidutiniškai. Pastebėta, kad kuo jaunesni žaidėjai, tuo daugiau tarp jų yra tokių, kurie nelabai supranta, apie ką bus žaidimas.

Žaidimo poveikis dalyviams priklauso nuo jų tarpusavio ryšių. Kuo mažiau pažįstami žaidėjai, tuo labiau jie nori žaisti ir tikisi, kad bus įdomu. Žaidimo poveikis, ypač tarpkultūrinio dialogo srityje, yra didesnis nepažįstamų žmonių grupėse negu šiek tiek ar gerai pažįstamų.

Bendrų interesų turėjimas ar neturėjimas nedaro esminio skirtumo žaidimo poveikiui.

Žaidėjų amžius daro įtaką žaidimo poveikiui, bet galimai ne pats savaime, o dėl kitų veiksnių. Pastebima, kad kuo vyresni žaidėjai, tuo jie labiau nori žaisti. Kita vertus, kuo jaunesni žaidėjai, tuo didesnė dalis jų nelabai supranta, apie ką bus žaidimas. Atitinkamai, žaidimo poveikis vyresniems ar skirtingo amžiaus žaidėjams yra didesnis, ypač tarpusavio santykių srityje. Tikėtina, kad vyresnio amžiaus žaidėjai turi sukaukę daugiau asmeninės patirties, kuria gali dalintis, ir labiau išlavintus pažintinius gebėjimus, kurie leidžia geriau pažinti save ir labiau pastebėti skirtumus tarp savęs ir kitų žaidėjų, todėl gali aktyviau dalyvauti žaidime, sulaukti daugiau dėmesio iš kitų žaidėjų ir patirti didesnį žaidimo poveikį nei jaunesni žaidėjai.

Kuo jaunesni žaidėjai, tuo dažniau žaidimo metu jie jaučiasi nejaukiai ir dažniau supranta, kad mažai pažįsta save ir savo jausmus.

Žaidimo poveikis šiek tiek priklauso nuo žaidėjų grupės tautinės sudėties. Jis yra šiek tiek didesnis, žaidžiant daugiatautėse grupėse. Tačiau žaidimo poveikis žaidėjams Lenkijoje, ypač tarpkultūrinio dialogo srityje, buvo didesnis nei žaidėjams Lietuvoje. Kuo ryškesni kultūriniai skirtumai tarp žaidėjų, tuo didesnį poveikį žaidimas daro tarpkultūriniam dialogui. Tarpasmeninių santykių srityje nėra ryškių poveikio skirtumų grupėms, žaidusioms Lietuvoje ir Lenkijoje.

## **Žaidimu ugdomos kompetencijos**

Žaidimas „Socialinis sufleris“ ugdo asmenines, socialines, komunikavimo ir pažinimo kompetencijas. Jis padeda žaidėjams geriau pažinti save (asmeninė kompetencija), sudaro sąlygas pozityviai bendrauti, gerbti kitų jausmus, poreikius ir įsitikinimus, išreikšti palaikymą (socialinės kompetencijos), skatina atvirai išsakyti mintis, jausmus, patirtis, o kartu ir išklausti kitus (komunikavimo kompetencijos), bei padeda plėsti akiratį, ypač kultūrinio pažinimo srityje, pastebėti asmeninius ir kultūrinius skirtumus (pažinimo kompetencijos).

## **Kas toliau?**

Kadangi žaidimas daro teigiamą poveikį tarpkultūriniam dialogui, tarpasmeniniams santykiams bei žaidėjų tolerancijai ir atvirumui, rekomenduojama toliau jį naudoti, kūrybingai tobulinti, bei stebėti ir tyrinėti jo poveikį.

Siekiant tobulinti žaidimą ir tokiu būdu plėsti bei gilinti jo poveikį, galima būtų imtis tokių tolesnių veiksmų:

- Ilginti žaidimo trukmę;
- Žaisti daugiau nei vieną kartą tose pačiose, o dar geriau – kitose grupėse;
- Papildyti kultūrinių klausimų kaladę naujais klausimais;
- Pasitelkti specialistų, pvz. psichologų, pagalbą, patikslinant ir papildant asmeninius klausimus;
- Plėsti ir kategorizuoti klausimų kalades, siekiant tikslingo ir labiau prognozuojamo poveikio;
- Išbandyti žaidimą kitose amžiaus grupėse ir kituose kultūriniuose kontekstuose;
- Siekti žaidėjų ir organizatorių grįžtamojo ryšio.

## I Priedas. Apklausų anketos

### Žaidimo dalyvių apklausos anketa

#### **Įvadiniai klausimai apie grupę**

1. Kaip buvote nusiteikę prieš žaidimą?
  - a. Labai norėjau žaisti, tikėjausi, kad bus įdomu.
  - b. Nelabai norėjau žaisti, tikėjausi, kad bus neįdomu.
  - c. Nieko nesitikėjau, tiesiog norėjau išbandyti.
  - d. Nelabai supratau, apie ką bus žaidimas.
  
2. Žmonės, su kuriais žaidėte žaidimą, jums buvo:
  - a. Nepažįstami
  - b. Šiek tiek pažįstami
  - c. Gerai pažįstami
  
3. Ar su grupės nariais jus sieja kokie nors bendri interesai?
  - a. Taip
  - b. Ne
  
4. Kokio amžiaus žaidėjai buvo jūsų grupėje?
  - a. Iki 14 metų
  - b. 14-20 metų
  - c. 20-30 metų
  - d. Virš 30 metų
  - e. Skirtingo amžiaus
  
5. Ar jūsų grupėje buvo kitos nei jūsų tautybės žmonės?
  - a. Taip
  - b. Ne (praleiskite 6 klausimą)

#### **I. Nuostatos dėl tautinių mažumų**

6. Pažymėkite teiginius, su kuriais sutinkate: (Tik tiems, kas teigiamai atsakė į 4 klausimą)
  - a. Žaidimo metu daugiau sužinojau apie kitų tautų kultūras.
  - b. Žaidimo metu papasakojau apie savo tautos kultūrą.
  - c. Žaidimo metu pastebėjau kultūrinių skirtumų tarp žaidėjų.
  - d. Žaidimo metu suabejojau savo išankstine nuomone apie kitos tautybės žmones.
  - e. Žaidimo metu pakeičiau savo išankstinę nuomonę apie kitos tautybės žmones.
  - f. Žaidimo metu susidomėjau kitų tautų kultūromis.
  - g. Žaidimo metu susidomėjau kitų tautybių žmonėmis.
  - h. Nei vienas teiginys netinka.

## II. Pokyčiai empatijos jautime ir reiškime

7. Pažymėkite teiginius, su kuriais sutinkate:
- Žaidimo metu atvirai pasakojau apie savo patirtis.
  - Žaidimo metu įsijaučiau į kitų žmonių patirtis, geriau juos supratau.
  - Žaidimo metu supratau, kokie esame skirtingi.
  - Žaidimo metu kalbėjau temomis, kuriomis paprastai nekalbu.
  - Žaidimo metu sulaukiau kitų žaidėjų dėmesio.
  - Žaidimo metu jaučiau kitų žaidėjų palaikymą.
  - Supratau, kad mažai pažįstu save ir savo jausmus.
  - Žaidimo metu jaučiausi nejaukiai.
  - Nei vienas teiginys netinka.

## III. Bendruomenės narių tarpusavio santykių permąstymas

8. Pažymėkite teiginius, su kuriais sutinkate:
- Žaidimo metu gerai praleidau laiką.
  - Žaidimas padėjo man pažinti kitus žaidėjus.
  - Žaidimas padėjo man pažinti save.
  - Po žaidimo jaučiu šiltesnį, artimesnį ryšį su kitais žaidėjais.
  - Po žaidimo labiau pasitikiu kitais žaidėjais.
  - Norėčiau palaikyti ryšį su kitais žaidėjais.
  - Žinau, kaip galėčiau pritaikyti žaidimo patirtį ne žaidimo metu.
  - Nei vienas teiginys netinka.

### Baigiamieji klausimai

9. Ar norėtumėte dar kartą žaisti šį žaidimą?
- Taip, toje pačioje grupėje.
  - Taip, kitoje grupėje.
  - Ne, nenorėčiau.

10. Čia galite palikti komentarą apie žaidimą ir savo patirtį. Ačiū už bendradarbiavimą!
- .....

## Žaidimo organizatorių apklausos anketa

1. Kodėl ėmėtės organizuoti žaidimą? (Galite pažymėti daugiau nei vieną variantą.)
  - a. Dalyvavau projekte ir toks buvo susitarimas.
  - b. Norėjau geriau pažinti grupės narius.
  - c. Norėjau paskatinti grupės narių bendravimą.
  - d. Tikėjau, kad žaidimas suteiks grupės nariams gerų emocijų.
  - e. Tikėjau, kad žaidimas paskatins grupės narių pasitikėjimą vieni kitais.
  - f. Norėjau ugdyti savo lyderystę.
  - g. Kita
  
2. Kaip jums sekėsi įtraukti grupės narius į žaidimą?
  - a. Buvo visai nesunku, grupės nariai iš karto sutiko žaisti.
  - b. Teko ilgai įkalbinėti, kol sutiko.
  - c. Buvo sunku surasti norinčius žaisti.
  - d. Kita
  
3. Kaip motyvavote grupės narius dalyvauti žaidime? (Galite pažymėti daugiau nei vieną variantą.)
  - a. Sakiau, kad smagiai praleisime laiką.
  - b. Sakiau, kad išbandysime kažką naujo.
  - c. Sakiau, kad geriau susipažinsime vieni su kitais.
  - d. Kita
  
4. Ką pastebėjote iš karto po žaidimo? (Galite pažymėti daugiau nei vieną variantą.)
  - a. Žaidėjai ir po žaidimo bendravo tarpusavyje.
  - b. Žaidėjams kilo papildomų klausimų vieni kitiems.
  - c. Kita
  
5. Ką jums davė žaidimo organizavimo patirtis? (Galite pažymėti daugiau nei vieną variantą.)
  - a. Leido geriau pažinti žaidimo grupę.
  - b. Sustiprino mano norą dar labiau pažinti žaidimo grupę.
  - c. Įkvėpė imtis naujų veiklų.
  - d. Įkvėpė aktyviau dalyvauti bendruomeninėje veikloje.
  - e. Sustiprino mano organizacinius gebėjimus.
  - f. Kita (parašykite)
  
6. Ar dar kartą organizuotumėte šį žaidimą?
  - a. Taip, toje pačioje grupėje
  - b. Taip, kitoje grupėje
  - c. Ne
  
7. Čia galite palikti savo komentarą apie žaidimą ir savo patirtį. Ačiū už bendradarbiavimą!