

Coś do picia do tego, sir?

by Evan Torner

4 Graczy

30 Minut

Materiały: Jedno lub dwa krzesła z wystarczającą ilością miejsca do poruszania się.

Słowa kluczowe: Stewardesa, uczucia, praca emocjonalna, stres.

Konfiguracja

Wybór tej gry oznacza, że gracz będzie dbał i szanował swoich współgraczy. Tak też należy postępować. Osoba czytająca ten scenariusz wcieli się w rolę pasażera linii lotniczych.

Usiądzie na krześle. Pozostali gracze pozostają w pozycji stojącej, podczas gdy pasażer określa, jakie role będą odgrywać: Stewardesa, Uczucia Stewardesy lub Praca Emocjonalna Stewardesy. Stewardesa będzie traktować przestrzeń obok pasażera jak przejście w samolocie. Jej Uczucia i Emocjonalna Praca stoją po jej lewej i prawej stronie, podążając za nią gdziekolwiek się uda.

Pasażer jest płci męskiej, pozostałe postacie są płci żeńskiej. Płeć gracza nie musi się zgadzać.

Gra

Pasażerka przedstawia pierwszą sytuację (poniżej), a następnie zaczyna ją odgrywać. Zanim stewardesa podejdzie, aby się tym zająć, Uczucia stewardesy przypominają jej o jej życiu osobistym, a Praca emocjonalna stewardesy przypomina jej, że jej praca zależy od troski o pasażerów.

Stewardesa podchodzi do pasażera i próbuje poradzić sobie z sytuacją.

Pasażer zachowuje się w sposób, który wywołuje u niej stres.

Kiedy sytuacja wydaje się stresująca, pasażer mówi "PAUZA" i wszyscy zatrzymują się na 30 sekund. W ciągu tych 30 sekund stewardesa absorbuje to, co czuje w danym momencie.

Następnie Pasażerka pozostaje w milczeniu zamrożona, podczas gdy pozostałe 3 postacie zbierają się i wykonują następujące czynności przez następną minutę:

Uczucia Stewardesy mówią jej, jak się czuje i co chciałaby zrobić.

Praca Emocjonalna Stewardesy sugeruje sposób odczuwania empatii wobec Pasażera i jak sprawić, by poczuł się swobodnie. Może mogłaby potraktować go tak, jak potraktowała swojego dziadka, gdy rozlał drinka w dniu swoich urodzin. Może mogłaby go pielęgnować, jakby był jej własnym synem.

Kiedy "Praca Emocjonalna" kończy mówić, wszyscy zastygają w bezruchu na kolejne 30 sekund.

Stewardesa odblokowuje scenę, a następnie robi to, co uważa za słuszne.

Przejdź do następnej sytuacji i powtórz powyższe czynności.

Sytuacje (czytane na głos przez pasażera):

- 1) "Wylałem na siebie napój!".
- 2) "Siedzę obok matki z dzieckiem i chciałbym zmienić miejsce".
- 3) "Samolot ma problemy mechaniczne podczas lotu i piloci poprosili pasażerów takich jak ja o zachowanie spokoju. Będziesz musiała mnie uspokoić".

Podsumowanie

Otrząśnij się ze swoich ról. Teraz usiądźcie w kręgu na podłodze. Przejdź raz dookoła, a każda osoba złoży oświadczenie o tym, jak się czuje w danym momencie. Teraz przejdź dookoła po raz drugi i poproś każdego gracza, aby opowiedział o sytuacji, w której widział lub wykonywał pracę emocjonalną podobną do tej opisanej w freeformie.

O projektancie

Evan Torner (USA) jest niemieckim profesorem specjalizującym się w kinie wschodnioniemieckim. Jest także współredaktorem naczelnym czasopisma Analog Game Studies, który pisze o grach freeformowych dla Origins, GenCon, Intercon, Fastaval i Golden Cobra. Ma nadzieję, że dzięki lepszemu zrozumieniu, czym jest praca emocjonalna, kobiety, które ją wykonują, zostaną docenione i wynagrodzone za swoją pracę.