

Organizacja larpów w czasie wojny w Ukrainie i w Palestynie

autorka: Maria Pettersson,

za: Pettersson, Maria. 2024. „Organizowanie larpów podczas wojny na Ukrainie i w Palestynie”. W *Liminal Encounters: Evolving Discourse in Nordic and Nordic Inspired Larp*, pod redakcją KKaisa Kangas, Jonne Arjoranta, i Ruska Kevätkoski. Helsinki, Finland: Ropecon ry.

Przetłumaczone dzięki uprzejmej zgodzie autorki.

Na temat prezentowanych w tekście postaw mam swoje opinie, ale nie mam zamiaru ich, póki co prezentować. Chce pokazać obecne nurty i tendencje, nie poddawać je ocenie. Uczono mnie, by o pewnych rzeczach mówić z dystansem, po ich zakończeniu. A historyk i metodolog jest silnie we mnie wryty. Zaznaczę tylko, że jedno z tych podejść uważam za znacznie zdrowsze niż drugie. Ale ani to moja decyzja, ani nic mi do tego, by mówić ludziom jak radzą sobie ze swoją traumą czy tragedią wokół nich.

Mam nadzieję, że uznacie ten tekst za ciekawy.

„Nie przerwiemy larpa, jeśli to tylko nalot”.

- Anna Posetselska, ukraińska projektantka i organizatorka larpów

Kiedy wybuchła wojna, larpy się zatrzymują. To samo dotyczy różnych innych działań kulturalnych. Społeczeństwo jest w stanie zawieszenia. Ludzie są zafiksowani na swoich telefonach, śledząc wiadomości i media społecznościowe. Larpowcy pozostają w kontakcie, sprawdzając się nawzajem - czy zginął ktoś, kogo znamy, czy bomby uderzyły w miasto, w którym mieszkają nasi przyjaciele lub krewni?

Jednak w kolejnych tygodniach, miesiącach, a nawet latach larp powraca, nawet jeśli wojna nadal trwa. Taka sytuacja miała miejsce zarówno na Ukrainie, zmagającej się z rosyjską inwazją od lutego 2022 roku, jak i w Palestynie, gdzie niedawna wojna w Strefie Gazy rozpoczęła się w październiku 2023 roku. Ukraińska projektantka i organizatorka larpów Anna Posetselska wraz z palestyńską specjalistką od larpów i projektantką Tamarą Nassar opowiadają o tym, jak to jest organizować larpy w czasach wojny.

Larping podczas wojny na Ukrainie

Jedna z uczestniczek Anny Posetselskiej była prawdziwym medykiem bojowym. Na larpa przywiozła swój ogromny zestaw medyczny na wypadek, gdyby miejsce gry, miejscowość wypoczynkowa około 30 kilometrów od Kijowa, zostało trafione przez rosyjskie bomby.

„Małe miejscowości wokół Kijowa rzadko są celem ataków” - mówi Posetselska. „Byliśmy przygotowani na przeniesienie larpa, gdyby sytuacja stała się zbyt niebezpieczna”.

Podczas gry miały miejsce naloty, ale rozgrywka nie została wstrzymana.

„Nie przerwiemy larpa, jeśli będzie to tylko nalot” - mówi Posetselska.

„W Kijowie cały czas mamy do czynienia z nalotami; ostatniej nocy doszło do eksplozji. Są one teraz częścią naszego codziennego życia; przyzwyczailiśmy się do nich, przynajmniej do pewnego stopnia. Nie pędzimy do schronu za każdym razem, gdy słyszymy alarm przeciwlotniczy, ponieważ jeśli to zrobimy, będziemy tam siedzieć pół dnia wiele razy w tygodniu. W ten sposób tracimy zdrowie psychiczne znacznie szybciej niż życie. Szanse na utratę życia w nalocie podczas larpa są raczej niewielkie”.

Larp Posetselskiej "Nevermore: Family Issues", został rozegrany w maju 2023 roku. Larp dla 60 graczy był luźno oparty na serialu Netflix Wednesday. Opowieść o liceum dla wyjątkowych dzieci, które uczą się, jak żyć ze zwykłymi ludźmi, była zarówno przystępna, jak i bezpieczna.

Podczas wojny ludzie mają wiele spraw na głowie, a samo przetrwanie z dnia na dzień może wymagać wiele energii i zasobów umysłowych. Właśnie dlatego larp powinien być łatwo dostępny, wyjaśnia Posetselska. Potrzebowała gotowego, grywalnego świata, który gracze mogliby ogarnąć łatwo i bez większego wysiłku. Obejrzenie kilku odcinków Wednesday wystarczyło.

Innym powodem wyboru świata Wednesday było to, że Posetselska chciała przenieść uczestników jak najdalej od wojny.

„Trwa dyskusja na temat larpa jako formy eskapizmu i stopnia, w jakim gracze angażują się w larp, aby zdystansować się od rzeczywistości. W naszym przypadku odpowiedź była oczywista: uczestnicy naprawdę szukali ucieczki od swojego codziennego życia. Musieliśmy pilnie przenieść ich w inne miejsce i w inną postać” - mówi Posetselska.

Sceneria musiała zawierać elementy dramatyczne oraz trudne pytania i relacje, a jednocześnie unikać zbyt delikatnych tematów.

„Projektując larpa w czasie wojny, trzeba zadbać o to, by ludzie nie doznali dodatkowej traumy i nie zostali skonfrontowani z tematami zbyt bliskimi ich sercu” - podkreśla Posetselska.

Czy gracze mogliby oderwać się od swoich codziennych trosk i zanurzyć się w życiu licealistów i personelu? Tak i nie, mówi Posetselska.

„Gracze przekazali później, że poczucie wspólnoty było silne i doświadczyli relaksu. Nie wszyscy mogli w pełni zanurzyć się w grze - niekoniecznie musiało to być spowodowane larpem lub innymi graczami, ale raczej wyjątkowo trudną sytuacją, w której znaleźli się poza larpem. Mówili, że dobrze się bawili, ale nie byli w stanie całkowicie odłożyć na bok zmartwień ze świata zewnętrznego”.

Podczas przerw w grze zarówno gracze, jak i organizatorzy sprawdzali swoje kanały w mediach społecznościowych - czy miały miejsce jakieś ważne wydarzenia, czy rakiety uderzyły w kogoś, kogo znali? Jednak w przeciwieństwie do poprzedniego roku, poszczególnym osobom udało się przestać nieustannie przewijać niepokojące wiadomości i skoncentrować się na grze.

Kwestie etyczne

Przed wybuchem wojny Anna Posetselska tworzyła larpy co kilka lat.

„Projektowanie larpów jest bardzo ważnym aspektem mojego życia; czuję się ożywiona, gdy kieruję swoją energią psychiczną na tworzenie gier. Od ponad roku chciałam coś stworzyć, ale wojna mi to uniemożliwiała”.

W 2022 roku, roku wielkiej inwazji Rosji, społeczność larpowa zaangażowała się w dyskusję na temat etycznych implikacji grania w larpy w czasie wojny. Pojawiło się istotne pytanie: czy larpowcy mają prawo do wypoczynku, zabawy i relaksu, podczas gdy ich przyjaciele - z których wielu to inni larpowcy - są zaangażowani w aktywną walkę i tracą życie? Te etyczne rozważania rozciągnęły się na różne aspekty życia, kwestionując stosowność działań społecznych, takich jak spożywanie posiłków czy uczęszczanie na przedstawienia lub koncerty, gdy nasi rodacy walczą.

„Ale żołnierze walczący na frontach powtarzali, że walczą i umierają, abyśmy mogli żyć. W pewnym momencie próbuje się przywrócić elementy codziennego życia, w przeciwnym razie człowiek bardzo źle się czuje psychicznie” - mówi Posetselska.

W lutym 2023 r. w Kijowie zorganizowano skromny larp z udziałem około 20 graczy. Oceniając reakcję społeczności, Posetselska zrozumiała, że było to coś, czego larpowcy desperacko potrzebowali. Ci, którzy mieli szczęście w nim uczestniczyć, byli podekscytowani, podczas gdy ci, którzy nie mogli wziąć w nim udziału, doświadczyli głębokiego rozczarowania.

„Granie w larpy stanowiło istotną część naszego życia, a społeczność bardzo pragnęła powrotu do normalności”.

Posetselska zauważyła, że kiedy ogłosiła swój larp, nie spotkał się on ze sprzeciwem, a raczej z jednogłośnym entuzjazmem i poparciem.

Wąski horyzont planowania

Przed 2022 rokiem Posetselska zazwyczaj rozpoczynała proces planowania larpa na około rok przed jego planowaną datą. Teraz pomysł na Nevermore zrodził się w marcu 2023 roku i postanowiła zrealizować go tak szybko, jak to możliwe. Pośpiechu dodawały panujące warunki wojenne.

„W pierwszych miesiącach wojny nie mogliśmy planować nawet z kilkudniowym wyprzedzeniem. Później horyzont planowania rozszerzył się z dni do tygodni, a ostatecznie do miesiąca. Obecnie działamy w oparciu o cykl planowania obejmujący kilka miesięcy” - mówi.

Kto wie, co stanie się z tobą lub twoimi przyjaciółmi za pół roku? W czasie wojny sześć miesięcy wydaje się wiecznością. Posetselska obliczyła najkrótszy czas potrzebny na zaprojektowanie i przygotowanie larpa i zdecydowała się przeprowadzić go w maju, nieco ponad dwa i pół miesiąca po pojawieniu się pomysłu.

Przed wojną ukraińskie larpy rozgrywane były głównie w języku rosyjskim. Od tego czasu krajobraz językowy uległ jednak zmianie, jako że istnieje rosnąca tendencja do tworzenia i grania w larpy w języku ukraińskim. Pomimo faktu, że rosyjski jest językiem ojczystym Posetselskiej, podjęła ona wyzwanie skomponowania po raz pierwszy wszystkich materiałów do gry w języku ukraińskim. Ta zmiana językowa, choć wymagająca, była ważna, ponieważ język ukraiński stał się bardziej znaczącą częścią ukraińskiej tożsamości po inwazji w 2022 roku. Uczestnicy, głównie z Kijowa, ale także z innych ukraińskich miast, wraz z kilkoma międzynarodowymi uczestnikami powracającymi do ojczyzny na larp, w większości angażowali się w rozgrywkę w języku ukraińskim, niezależnie od ich języka ojczystego.

Zapotrzebowanie na larpa

Przewidywania Posetselskiej okazały się trafne: istniało znaczne zapotrzebowanie na weekendowy larp. Początkowo zaplanowany dla 40 graczy, larp został rozszerzony do 60 uczestników ze względu na ogromne zainteresowanie i postrzeganą potrzebę.

W ukraińskich larpach tworzenie postaci często wiąże się ze współpracą między graczami i projektantami, i tak też było w przypadku Nevermore. Zazwyczaj w czasach pokoju gracze angażują się w przygotowania do wielu larpów jednocześnie. Tym razem skupili się tylko na Nevermore. Posetselska zauważyła, że nigdy nie spotkała się i prawdopodobnie nie spotka w

przyszłości z takim poziomem zaangażowania i poświęcenia, jaki zaobserwowała wśród uczestników przygotowujących się do Nevermore.

„Ludzie wykazali się bezprecedensowym poziomem kreatywności, wnosząc niesamowity wachlarz pomysłów i demonstrując niezwykle wsparcie” - zauważa.

Świadomość polityczna w Palestynie

Dwa tysiące kilometrów na południe od Kijowa, na Okupowanych Terytoriach Palestyńskich, larpowcy przyjęli zupełnie inne podejście. Odkąd w październiku 2023 r. rozpoczęła się ostatnia wojna w Strefie Gazy, wszystkie larp na Zachodnim Brzegu koncentrują się wokół tematów wojny, okupacji, łagodzenia stresu i świadomości politycznej.

Tamara Nassar, palestyńska projektantka i organizatorka larpów pracująca dla palestyńskiej organizacji larpowej Bait Byout, twierdzi: „Granie w larp dla zabawy byłoby brakiem szacunku dla naszych przyjaciół i krewnych, którzy giną w Gazie”.

Bait Byout współpracuje z różnymi organizacjami, głównie pozarządowymi, wprowadzając je w larp i pomagając im w osiąganiu ich celów poprzez włączenie larpów do ich zestawu narzędzi. Obecnie prowadzą projekt wraz z brytyjską organizacją Oxfam International, który zajmuje się edukacją kobiet w zakresie zdrowia seksualnego i reprodukcyjnego poprzez larp.

Wraz ze szwajcarską organizacją charytatywną Drosos Foundation, Bait Byout prowadzi Larp Factory, skierowany do uczestników w wieku 18-35 lat studiujących lub pracujących w sektorze społecznym. Program trwa pięć tygodni i angażuje 22 uczestników w edukacyjną podróż, podczas której zdobywają umiejętności w zakresie grania, projektowania i organizowania larpów. Po ukończeniu programu uczestnicy są przygotowani do wykorzystania larpa jako narzędzia w pracy zawodowej.

Ponadto Bait Byout w przeszłości projektował i prowadził larp zarówno dla dorosłych, jak i dzieci w Palestynie i palestyńskich obozach dla uchodźców w Libanie.

Gdy w październiku 2023 roku w Strefie Gazy wybuchła wojna, Palestyńczycy na Zachodnim Brzegu wstrzymali oddech.

„Wiedzieliśmy, że możemy spodziewać się złych rzeczy, ale poziom zniszczenia był niewyobrażalny. Wszystko się zatrzymało, całe społeczeństwo się zatrzymało” - opisuje Nassar. Jak mówi Nassar, podczas gdy Izrael zaczął bombardować Strefę Gazy, przemoc na Zachodnim Brzegu również gwałtownie wzrosła. Na Zachodnim Brzegu, 80 kilometrów od Gazy, zginęło ponad 300 osób.

Nassar ponuro przyznaje: „Wiemy, że Izrael nie zatrzyma się w Gazie; jesteśmy następni”.

Nowe wyzwania

Bait Byout rozglądał się za możliwością zabrania larpów do Strefy Gazy, ale projekty te zostały wstrzymane. Pięciodobowy kurs Larp Factory, który miał rozpocząć się w październiku, napotkał komplikacje z powodu wojny.

Sytuacja na Zachodnim Brzegu stała się znacznie bardziej niebezpieczna. Bait Byout zaplanowało warsztaty i minilarp w różnych lokalizacjach na Zachodnim Brzegu, ale musiało zrewidować plany. Z powodu wojny pojawiło się kilka wyzwań.

Po pierwsze, izraelskie wojsko zamknęło większość punktów kontrolnych, przez które Palestyńczycy muszą przechodzić, aby przemieszczać się między miastami na Zachodnim Brzegu.

Po drugie, izraelscy osadnicy stali się bardziej agresywni. Patrolują oni boczne drogi, którymi Palestyńczycy czasami mogli się poruszać, i częściej używają broni palnej.

Ponadto od października 2023 r. nasiliły się codzienne naloty na palestyńskie domy i arbitralne zatrzymania palestyńskich cywilów przez izraelskich żołnierzy. Palestyńczycy mogą być zatrzymywani bez formalnych zarzutów na dłuższe okresy, czasem trwające miesiące, a nawet lata. Przemoc i aresztowania nasiliły się jeszcze przed wojną, ale teraz takie zatrzymania są wywoływane przez drobne czynniki, takie jak odkrycie treści związanych z Gazą w telefonie Palestyńczyka. W obliczu takiego ryzyka Bait Byout nie mógł narażać swoich uczestników na potencjalne szkody.

Nassar wyjaśnia, że aby złagodzić te wyzwania, „musieliśmy zebrać wszystkich uczestników w Ramallah, zabezpieczyć zakwaterowanie na kilka dni i ograniczyć ich do tego bezpieczniejszego środowiska, aby zminimalizować ruch”. Uczestnicy odwiedzali domy na krótko, a następnie wracali na kolejną sesję. Poruszanie się było niebezpieczne i musiało być ograniczone do minimum.

W momencie przeprowadzania wywiadu, uczestnicy Larp Factory niedawno ukończyli projektowanie swoich pierwszych larpów i mieli zamiar zaprezentować je szerszej grupie w nadchodzących dniach. Tematyka większości larpów skupiała się na sytuacji społecznej w Palestynie. Co więcej, uczestnicy mieli zamiar zagrać w swojego pierwszego długiego larpa, Plemiona, historyczną fikcję badającą plemiona Jerycha.

Koncentracja na wojnie, okupacji i polityce

Wojna w Strefie Gazy wpłynęła nie tylko na aspekty logistyczne, ale także na tematykę larpów organizowanych przez Bait Byout. Podczas wojny wszystkie ich larpy skupiają się

wokół tematów wojny, okupacji, łagodzenia stresu i świadomości politycznej. Nassar uważa, że w tak tragicznej sytuacji nie byłoby popytu na larpy grane wyłącznie dla rozrywki.

„Dobrze się bawić, podczas gdy oni tam umierają? Nie sądzę, by ludzie to zaakceptowali” - mówi.

Bait Byout pierwotnie planowało przeprowadzić bajkowego larpa zatytułowanego Keys to the Kingdom, zaprojektowanego przez Nassara, dla 50-100 dzieci w wieku 6-12 lat. W larpie tym uczestnicy wcielają się w role wróżek, które próbują odzyskać skradzione klucze, pokonując próby i przywracając magię do królestwa.

Jednak ze względu na wojenny kontekst, zdecydowano się na inny larp dla dzieci o nazwie The Evil Lions & The Hungry Animals. W tym scenariuszu gracze reprezentują różne zwierzęta uciskane przez złe lwy symbolizujące izraelskie wojsko. Dzięki jedności i odłożeniu na bok różnic, postacie uczą się przeciwstawiać uciskowi i pokonywać lwy.

Symbolika jest oczywista dla dorosłych, ale czy dzieci rozumieją, że larp dotyczy izraelskiej okupacji terytoriów palestyńskich, a złe lwy reprezentują izraelskie wojsko?

Większość z nich tak, mówi Nassar. Wyjaśnia, że dzieci traktują narrację jako okazję do czerpania radości z pokonania ciemnicy bez zbytniego zagłębiania się w polityczne niuanse. Larp służy dzieciom jako ulga w stresie, odwracając ich uwagę od niepokojących wiadomości o masowych mordach w Strefie Gazy. Gonienie lwów z balonami z wodą to po prostu świetna zabawa.

Larp prowadzony w ramach programu zdrowia reprodukcyjnego kobiet również przeszedł zmiany.

Po rozpoczęciu wojny Nassar przeprojektowała grę, nad którą pracowała, tak aby zawierała scenariusze kobiet rodzących w Strefie Gazy podczas konfliktu.

„Nie można mówić o zdrowiu seksualnym i reprodukcyjnym, nie wspominając o tragicznej sytuacji kobiet w Strefie Gazy” - wyjaśnia Nassar. Jedną ze scen w A Journey of Discovery przedstawia wyzwania stojące przed kobietami, które mają cesarskie cięcie bez znieczulenia w regionie, w którym Izrael zbombardował szpitale i elektrownie, a naloty mogą mieć miejsce, gdy kobiety rodzą.

Według Nassara, Bait Byout idzie pod prąd, kontynuując prowadzenie larpów. Wiele innych działań, takich jak sport, teatr i muzyka, jest obecnie wstrzymanych, a nawet uroczyste obchody Bożego Narodzenia i Ramadanu zostały w dużej mierze odwołane lub zmienione. Instytucje kulturalne, które nadal działają, zmieniły swój program. Pokazywanie komedii nie byłoby właściwe.

Bait Byout opracowuje teraz serię larpów o codziennym życiu w Gazie podczas wojny. Miały one odzwierciedlać Nakbę z 1948 roku, kiedy to ruch syjonistyczny i Izrael brutalnie wysiedlili i zabili Palestyńczyków, niszcząc palestyńskie społeczeństwo, kulturę, tożsamość, prawa polityczne i aspiracje narodowe.

„Ale kolejna Nakba rozgrywająca się w ramach wojny w Strefie Gazy zmieniała grę, aby odzwierciedlić obecną sytuację” - mówi Nassar. Celem larpów są przede wszystkim obcokrajowcy, zwłaszcza pracownicy różnych międzynarodowych organizacji pozarządowych. W chwili pisania tego tekstu izraelskie wojsko zabiło ponad 30 000 Palestyńczyków, w większości cywilów.

Ludografia

Nevermore: Kwestie rodzinne (2023): Ukraina. Anna Posetselska.

Plemiona (2013): Palestyna. Janan Adawi, Sari Abdo, Majd Hamouri, Mohamad Rabah, Shadi Sader & Shadi Zatar.

Klucze do królestwa (2019): Palestyna. Tamara Nassar.

The Evil Lions & The Hungry Animals (2017): Palestyna. Zaher Bassioni, Majd Hamouri & Mohamad Rabah.

A Journey of Discovery (zostanie rozegrany w 2024 roku): Palestyna. Tamara Nassar, Fawzieh Shilbaya & Alaa Al Barghouthi.