

PSYCHOLOGIA KREATYWNOŚCI A KATECHEZA NA PODSTAWIE BIBLIJNEGO ESCAPE ROOM-U

XXI wiek jest czasem, w którym szuka się coraz to nowych rozwiązań, jakichś innowacji, nowinek, czegoś co da nową i lepszą jakość wykonywanych czynności lub rzeczy w różnych dziedzinach ludzkiego życia. Często, aby wpaść na jakąś ideę i uzyskać coś twórczego, łączy się elementy na pozór ze sobą niezwiązane. Zjawisko to nazywamy synektyką, a jego twórcą jest W. Gordon. Twierdzi on, że opisana przez niego metoda jest twórczym rozwiązywaniem problemów pozwalającym uzyskać nową perspektywę myślenia metaforycznego, co jest charakterystyczne dla ludzi twórczych¹. Źródłem owej teorii jest psychologia kreatywności. E. Gwóźdź i J. Skowron twierdzą, że ogłoszoną w 1935 roku synektyką Gordona należy rozumieć jako działanie poznawcze polegające na świadomym poszukiwaniu podobieństwa między elementami danymi w zdaniu a konkretnymi strukturami rzeczywistości, które jest skuteczne w problemach wymagających kojarzenia odległych od siebie zjawisk². Metoda ta zakłada odrzucenie powszechnie przyjętych i utartych schematów oraz zaleca pracę w zespole, gdyż jak się okazało, grupa przeciętnie uzdolnionych osób jest w stanie osiągnąć to, co dla indywidualnych osób w tej grupie jest nieosiągalne³. Artykuł jest próbą syntetycznego przedstawienia osiągnięć psychologii kreatywności oraz jej adaptacji na gruncie katechezy na przykładzie biblijnego pokoju zagadek. Autor, zgodnie z założeniami synektyki, połączył ze sobą Pismo Święte razem ze stosunkowo młodą i najprężniej rozwijającą się formą współczesnej rozrywki. Praca jest szansą twórczego wykorzystania i promocji idei *escape room-u*, którą w takiej formie prawdopodobnie pierwszy raz wykorzystano podczas szkolnych rekolekcji wielkopostnych w jednej ze szkół ponadgimnazjalnych na Śląsku.

Synektyka oraz egalitarne ujęcie kreatywności przez J.P. Guilforda doprowadziło do przełomu w myśleniu o tym, czym jest i jakie znaczenie dla każdego człowiek ma kreatywność i twórczość oraz co różni oba terminy. Zdaniem S. Popka twórczość to proces prowadzący do powstania nowego dzieła, które jest uznane przez innych

¹ W. Limont, *Synektyka a zdolności twórcze*, Toruń 1994, s. 15.

² E. Gwóźdź, J. Skowron, *Synektyka Gordona*, w: *Internetowa Encyklopedia Zarządzania*, https://mfiles.pl/pl/index.php/Synektyka_Gordona [dostęp: 8.11.2018].

³ W. Limont, dz. cyt., s. 15.

za zadowolające lub użyteczne w określonym czasie. Wynika z tego, że efektem finalnym działania musi być jakiś produkt zaakceptowany przez kompetentne w tym zakresie grono osób⁴. Obecnie istnieje jednak przekonanie, że każdy człowiek jest twórczy ze swej natury. Wyróżnia się twórczość obiektywną, dzięki której odkrywane są nowe i niepowtarzalne idee oraz twórczość subiektywną, będącą wytwarzaniem czegoś, co już zostało odkryte, ale dla konkretnej jednostki jest nowym produktem⁵. Rozróżnienie bazuje na podstawowych założeniach Guilforda, którego zdaniem wybitne uzdolnienia posiada zaledwie 5% całej ludzkiej populacji, będące przedstawicielami twórczości elitarnej, która wytwarza 95% nowych idei i rzeczy. Pozostałe 95% społeczności uosabia twórczość egalitarną, która wprowadza w życie, produkuje, odtwarza lub modyfikuje zaistniałe odkrycia⁶.

Źródłem twórczości jest kreatywność, dzięki której osoba posiada potencjał do tego, aby zrealizować dany pomysł. Z powyższego twierdzenia wynika, że kreatywność jest czymś bardziej pierwotnym i podstawowym niż twórczość. Kreatywność jest rodzajem predyspozycji, która nie musi zostać sfinalizowana pragmatycznym działaniem⁷. Przejawem kreatywności jest odpowiedni sposób myślenia. Guilford nazwał je myśleniem dywergencyjnym, które daje możliwość szerokiego spektrum odpowiedzi⁸. Dzięki niemu wyznacza się poziom kreatywności, którego zbadanie możliwe jest przy pomocy powstałych testów psychologicznych uwzględniających różne czynniki. Najprostszym i najstarszym z nich jest pomiar kreatywności w ujęciu Guilforda, tzw. Bateria Testów Wytwarzania Dywergencyjnego, która analizuje cztery czynniki myślenia: płynność, określaną jako ilość i łatwość wytwarzania pomysłów; giętkość, czyli gotowość do zmiany kierunku myślenia wyrażającą się ilością różnorodnych kategorii pomysłów; oryginalność, a więc umiejętność tworzenia nietypowych rozwiązań oraz elaborację, czyli staranność sfinalizowania pomysłu, której miarą może być np.: ilość słów poświęconych na jego opis lub liczba wykorzystanych w nich szczegółów⁹. Bardziej rozbudowaną formę badań zawierają Testy Twórczości Wallacha-Kogana, czy tzw. Bateria Testów Myślenia Kreatywnego Torrance'a, które analizują schematy myślowe na wielu płaszczyznach¹⁰. W polskich warunkach często stosowany jest Rysunkowy Test Twórczego Myślenia autorstwa K. Urbana i H. Jellena, który polega na dowolnym dokończeniu rysunku składającego

⁴ S. Popek, *W kręgu aktywności twórczej*, Lublin 2015, s. 18.

⁵ Tamże, s. 24-25.

⁶ S. Popek, *Nowe horyzonty i problemy badawcze psychologii twórczości*, w: *Twórczość – kreatywność – innowacyjność*, M. Kuśpit, A. Tychmanowicz, J. Zdybel, Lublin 2015, s. 36.

⁷ I. Zakrzewska, *Człowiek kreatywny według Richarda Floridy*, w: *Twórczość – kreatywność – innowacyjność*, dz. cyt., s. 42.

⁸ Przeciwnością myślenia dywergencyjnego jest myślenie konwergencyjne, które prowadzi do jednego, najczęściej rutynowego rozwiązania; zob. J. Strelau, *Różnice indywidualne*, Warszawa 2014, s. 552.

⁹ E. Nęcka, *Psychologia twórczości*, Gdańsk 2005, s. 26-28.

¹⁰ J. Strelau, dz. cyt., s. 558-561.

się z ramy, w której umieszczonych jest sześć różnych elementów¹¹. Osoba badana powinna dokończyć rysunek według własnych upodobań, w ciągu piętnastu minut, a jego finalny efekt oceniany jest pod kątem czternastu kryteriów¹². Takie podejście do myślenia dywergencyjnego i testów kreatywności budzi jednak wątpliwości wśród niektórych naukowców promujących bardziej tradycyjne metody badań, stąd też ich uwaga koncentruje się bardziej wokół tematu inteligencji i zdolności, których pomiar jest o wiele bardziej dokładny i obiektywny.

Twierdzenie, że kreatywność istnieje u wszystkich ludzi od urodzenia i traktowana jest jako cecha, która odróżnia ich od siebie, na polskim gruncie spopularyzował Edward Nęcka¹³. Wynika z niego, że każda osoba posiada określony potencjał kreatywności, a dzięki tworzącym ją zdolnościom może działać w sposób twórczy. Kompetencje osobowościowe w tym zakresie nie są jednak stałe, ale zależą od wielu czynników. Jednym z ujęć ich klasyfikacji jest inwestycyjna teoria twórczości¹⁴. Według teorii Stenberga i Lubarta kreatywność konstytuują: inteligencja, procesy poznawcze, wiedza, styl poznawczy, osobowość, motywacja i kontekst środowiskowy¹⁵. Finalny efekt nie jest jednak zwykłą wypadkową tych czynników, choć zależy od stopnia natężenia każdego z nich. Jedne, które trudno modyfikować, istnieją zakodowane w genach, inne dają możliwość indywidualnego wzrostu. Warte podkreślenia są czynniki środowiskowe, które mogą pomóc w rozwoju osoby bądź całkowicie go przekreślić niezależnie od poziomu zdolności. Do takich czynników zaliczyć można np.: ubóstwo, niepokój polityczny, brak możliwości edukacji, a nawet wpływ rodziny i znajomych.

Psychologia kreatywności, jako pomocnicza dziedzina teologii, jest szansą dla współczesnej katechezy. Stawia ona nowe wyzwania wobec tego, w jaki sposób nie tylko uatrakcyjnić sposób katechizacji, ale przede wszystkim zafascynować i pobudzić do działania samych katechizowanych. Jedną z podstawowych metod

¹¹ E. Nęcka, dz. cyt., s. 192-194.

¹² Badany nie może znać czasu, w jakim powinien wykonać test; jeden z sześciu elementów powinien być umiejscowiony poza ramką; kryteria oceny rysunku to: kontynuacje, uzupełnienia, nowe elementy, połączenia liniowe, powiązania tematyczne, mały kwadracik poza ramką, wykroczenie poza ramkę, perspektywa, humor i emocje, niekonwencjonalna manipulacja, abstrakcyjność, połączenia figuralno-symboliczne, niestereotypowość oraz szybkość; zob. J. Strelau, dz. cyt., s. 566.

¹³ Tamże, s. 552.

¹⁴ Tamże, s. 553-554.

¹⁵ Wg Stenberga i Lubarta, na podstawie których Strelau wymienia sześć elementów kreatywności, oznaczają one odpowiednio: inteligencja – sposób przetwarzania informacji; twórczość angażuje odpowiednie komponenty przetwarzania informacji adekwatnie do nowych zadań i sytuacji; wiedza to niezbędny warunek twórczości; style poznawcze – preferowany sposób korzystania ze zdolności w celu rozwiązania zadania; osobowość, a w niej szczególnie tolerancja na wieloznaczność, chęć przewyżczenia przeszkód i wytrwałość, otwartość na nowe doświadczenia, gotowość ponoszenia ryzyka oraz indywidualność i odwaga bronięcia własnych przekonań; motywacja, jako siła napędowa działalności twórczej; kontekst środowiska, dzięki któremu dana idea może zaistnieć bądź jest hamowana; zob. tamże, s. 553.

stymulacji umysłu do pracy, a przez to rozwoju kreatywności, jest ćwiczenie typu: „co by było, gdyby...”, np.: ...gdybyś widział zapachy? Przyjął propozycję pracy w Singapurze? Grawitacja ziemską ustała na dziesięć sekund?¹⁶ Zadanie ożywia ludzką wyobraźnię i pozwala szukać odpowiedzi, w którym zbiorze nie będzie złych desygnatów. Opisane sytuacje są bardzo abstrakcyjne i nieweryfikowalne, stąd też zmuszają one zapytane osoby do szukania kreatywnych rozwiązań. Podobne pytania sformułować można na gruncie katechezy: co by było, gdybyś mógł przeżyć to samo, co prorok Daniel w jaskini pełnej lwów? Albo król Baltazar, widzący rękę piszącą po ścianie w trakcie wydanej przez niego uczy? W tym przypadku istnieje szansa przeżycia czegoś, co da namiastkę doświadczenia tych i innych sytuacji opisanych na kartach Pisma Świętego. Sposobem realizacji tej idei jest *escape room*, czyli tzw. pokój zagadek.

Escape room to współczesna forma turystyki kreatywnej, która pozwala doświadczyć jej uczestnikom doznań, jakie towarzyszą graczom komputerowym. Akcja gry toczy się w realnym świecie, w czasie rzeczywistym i w specjalnie zaadaptowanym do tego pomieszczeniu. Pomysł tej innowacyjnej rozrywki wywodzi się z Kioto w Japonii¹⁷. Pierwszy pokój zagadek powstał tam w 2007 roku i w pewien sposób spełniał funkcję terapeutyczną. Jego adresatami byli głównie młodzi Japończycy, zwłaszcza studenci, zagrożeni skłonnością do ucieczki w świat wirtualnych gier¹⁸. Rozbudowaną genezę tego zjawiska przedstawia m.in. S. Nicholson, który jako podstawy ukształtowania się *escape rooms* wymienia sześć elementów. Wśród nich wyróżnia: gry fabularne, komputerowe gry przygodowe, poszukiwanie skarbów i podchody, interaktywny teatr i domy strachu, telewizyjne widowiska przygodowe oraz tematyczny pomysł rozrywkowy¹⁹.

Nowa forma niekonwencjonalnej rozrywki szybko znalazła swoich adresatów w Stanach Zjednoczonych oraz Europie, w której pionierem są Węgry²⁰. Pierwszy *escape room* powstał w Budapeszcie w 2011 roku²¹. Od tej pory mamy do czynienia z eksplozją pokoi zagadek, które w krótkim czasie stały się atrakcyjną i popularną

¹⁶ M. Paszkowski, *Odkryj w sobie kreatywność*, Warszawa 2008, s. 20-21.

¹⁷ A. Stasiak, *Escape rooms – nowa oferta sektora rekreacji w Polsce*, w: „Turyzm” (26)2016, nr 1, s. 34.

¹⁸ M. Kubal, R. Pawlusiński, *Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa*, w: „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica” (10)2016, s. 245.

¹⁹ S. Nicholson, *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>, s. 5.

²⁰ A. Stasiak zaznacza w swoim artykule, że w październiku 2014 roku na stronie internetowej Escape Room Directory zarejestrowanych było 514 *escape rooms* na całym świecie, a w czerwcu 2015 roku – 1765. Obecnie, ze względu na ogromny wysyp pokoi zagadek na całym świecie, portal zaprzestał swojej działalności. Ostatni wpis dodany na stronie informuje, że zarejestrowano na niej 7721 *escape rooms*, w tym niecałe sto w Polsce. Obecnie nie da się ustalić jak wiele takich pokoi znajduje się na całym świecie. Zauważyć można jednak, iż tempo ich powstawania jest ogromne, a ich liczba ciągle rośnie.

²¹ M. Kubal, R. Pawlusiński, art. cyt., s. 246.

formą rozrywki także w wielu polskich miastach. Wpisują się one w tzw. przemysł czasu wolnego, któremu odpowiada sektor gospodarki obejmujący usługi rekreacyjne, rozrywkowe, sportowe i turystyczne²².

W Polsce pierwszy pokój zagadek powstał we Wrocławiu w 2013 roku. Założony został przez trzyosobową firmę *Let Me Out*²³. Po trzech latach zarejestrowano ich 594²⁴. W wirtualnej przestrzeni znajdziemy wiele portali internetowych, które umożliwiają zlokalizowanie tego typu obiektów, zapoznanie się z ich tematyką, zabukowanie terminu gry i zapłatę za uczestnictwo w niej²⁵. W Polsce najpopularniejszy jest portal Lockme.pl, który prowadzi ranking pokoi zagadek, a także umożliwia ich ocenianie i komentowanie. Według zawartych w nim danych z dnia 1 listopada 2018 roku, dowiadujemy się, że w Polsce funkcjonuje 359 firm oferujących łącznie 998 pokoi zagadek. Rok później (1 września 2019 roku) liczba ta spada do 541²⁶.

Escape room to gra zespołowa przeznaczona dla kilku graczy. Najczęściej grupa liczy od 2 do 5 uczestników. Ich zadaniem jest wykonanie szeregu rozmaitych czynności, tj.: rozwiązanie łamigłówek, odnalezienie jakiegoś przedmiotu czy wykonanie zadania w wyznaczonym na to czasie. Zazwyczaj wynosi on 60 minut. Prawidłowe rozwiązanie przygotowanych zadań pozwala na dokończenie historii, w której bierze się udział oraz odnalezienie sposobu umożliwiającego wyjście z pokoju.

Przygotowana przez organizatorów koncepcja może mieć różnorodny charakter. Niektóre *escape roomy* opierają się na schemacie liniowym, w którym zagadki rozwiązuje się jedna po drugiej w odpowiedniej kolejności wyłaniającej się w trakcie fabuły gry. Inne pokoje opierają się na schemacie otwartym, gdzie kolejność wykonywania zadań nie ma znaczenia. Zdarzają się i takie, w których historia zdarzeń bazuje na kilku niezależnych od siebie ścieżkach. Na początku poszukiwanie rozwiązań jest zazwyczaj chaotyczne, co zmienia się w toku gry, kiedy uczestnicy odkrywają fabułę oraz panujące w niej zasady.

Najważniejszym czynnikiem przyciągającym klientów jest atrakcyjność *escape roomu*. Wpływa na nią kilka czynników, które wzajemnie się uzupełniają. Wśród nich wyliczyć można: odpowiedni klimat, tematykę, wystrój pokoju, innowacyjność, miejsce zajmowane w prowadzonych rankingach oraz rodzaj i jakość przygotowanych zagadek. Wśród nich mogą znaleźć się zadania manualne lub

²² A. Stasiak, art. cyt., s. 33.

²³ M. Kubal, R. Pawlusiński, art. cyt., s. 246.

²⁴ A. Stasiak, art. cyt., s. 35.

²⁵ Na świecie to m.in.: escapecracker.com, escaperoomhub.com, escapegame.com lub niefunkcjonujący już obecnie escaperoomdirectory.com.

²⁶ Nagły spadek liczby pokoi nie był spowodowany mniejszym zainteresowaniem, wręcz przeciwnie, liczba odwiedzających ciągle rośnie. Przyczyną ograniczenia liczby *escape roomów* był tragiczny wypadek w Koszalinie, czyli pożar, w którym zginęło pięć młodych dziewcząt. Brak zagwarantowania odpowiedniego bezpieczeństwa właściciela budynku doprowadził do tragedii, po której nastąpiły restrykcyjne kontrole.

intelektualne, matematyczne, logiczne, elektroniczne, a czasem nawet multisensoryczne²⁷. Ważnym etapem planowania gry jest odpowiednio dopasowany stopień trudności pokoju, który umożliwia satysfakcję z wykonywanych zadań, przy możliwie małej ilości podpowiedzi, o które gracze mogą prosić zazwyczaj poprzez krótkofalówki, które otrzymują na początku gry. Adresaci mają do wyboru poziom dla początkujących, średniozaawansowanych i doświadczonych graczy.

Motywym przewodnim pokoju zagadek jest jego fabuła. S. Nicholson zauważa, że najczęściej dotyczy ona historii związanych z miejscem lokalizacji *escape roomu*, jego historii, czasów obecnych lub przyszłych²⁸. Zaraz po tym plasują się tematy związane z horrorem, fantasy, nauką, poszukiwaniem zaginionych przedmiotów, rozwikłaniem kryminalnych motywów lub jakichś tajemnic. Zdarzają się także pokoje abstrakcyjne bez wyraźnie zarysowanej historii. W Polsce tematyka nie odbiega od rynku światowego. Przeważają pokoje sensacyjno-kryminalne, horrory, z tematyką literacko-filmową oraz historyczne²⁹. Zdecydowaną rzadkością są *escape roomy* oparte na bazie religijnych motywów. Te, które istnieją, najczęściej dotyczą egzorcyzmów lub opuszczonych miejsc, tj.: cmentarz czy plebania³⁰.

Koszt uczestnictwa w grze najczęściej wynosi około 100 zł, choć może wahać się od 60 do nawet 260 zł. Związany jest on z wynajęciem i zaaranżowaniem pokoju oraz zaprogramowanymi w nim zagadkami. Powstanie pokoju zagadek możliwe jest poprzez wprowadzenie na rynek swojej marki oraz własnych pomysłów lub poprzez franczyzę. Franczyzodawca oferuje swoją nazwę, doświadczenie i koncept³¹. Firma Sir Lock oszacowała wartość sprzętu zainstalowanego w swoim pokoju na 30 tys. zł, choć większość polskich *escape roomów* posiada o wiele mniejszy budżet³². Wszystko zależne jest od kosztów związanych z utrzymaniem i wynajęciem odpowiednich pomieszczeń oraz zdobyciem ciekawych przedmiotów umożliwiających aranżację pokoju. Obecnie istnieją również mobilne pokoje zagadek wykorzystywane podczas imprez firmowych lub plenerowych eventów.

A. Stasiak zauważa, że *escape room* oferuje swoim odbiorcom ciąg wydarzeń angażujących na poziomie emocjonalnym, fizycznym, intelektualnym, a nawet

²⁷ Zagadki mogą polegać np.: na odnalezieniu klucza do kłódki, obliczeniu szyfru, rozpoznawania zapachów lub odgłosów, przejściu przez wąskie pomieszczenia, sprawności manualnej w dotarciu do jakiegoś przedmiotu, rozmagnesowaniu zamkniętego układu itp., itd.

²⁸ S. Nicholson, *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*, Scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf, s. 14-16.

²⁹ A. Stasiak, art. cyt., s. 45.

³⁰ Pokoje o tematyce egzorcyzmów: *Let's play the game* w Bydgoszczy, *Set me free* w Rybniku, *No exit room* w Katowicach, *The game* w Łodzi, *Lost room* w Krakowie, *Horror escape room* w Dąbrowie Górniczej; Pleb'Ania (sic!) Marka zaprojektowana przez *Piwnice zagadek escape room* w andonimierzu; pokoje dotyczące nawiedzonych i zapomnianych cmentarzy: *No escape* w Gdańsku, *Be free* w Sosnowcu.

³¹ A. Stasiak, art. cyt., s. 38.

³² Tamże.

duchowym³³. M. Kubal i R. Pawlusiński podkreślają, że stanowią one przestrzeń kreatywnej współpracy oraz indywidualnego doświadczenia, gdzie gracze pracują nad budowaniem zespołu, komunikacją i umiejętnością współpracy³⁴. Dzieje się to poprzez szereg czynności takich jak: wprowadzenie graczy w inną rzeczywistość, zaangażowanie wszystkich zmysłów, teatralizację przestrzeni, interaktywność, aktywne uczestnictwo oraz współtworzenie doznań własnych i innych graczy³⁵. W tym kontekście pokój zagadek może być ciekawą i skuteczną formą katechezy, w której adresaci poprzez szereg czynności stykają się z przystosowanym do tego tematem z zakresu wiary, doświadczają go osobiście oraz interioryzują przeżyte w nim treści³⁶.

Jedną z pierwszych prób adaptacji pokoju zagadek na grunt katechezy podjął ks. S. Mandrysz, autor niniejszego artykułu, podczas szkolnych rekolekcji wielkopostnych w 1 Liceum Ogólnokształcącym im. 14 Pułku Powstańców Śląskich w Wodzisławiu Śląskim w marcu 2018 roku. W czteroosobowej grupie, razem z Iwoną Jordan, Sławomirem Jordanem oraz Aleksandrą Szewczyk, zaprojektowano pokój na motywie uczyty Baltazara i jaskini lwów ze starotestamentalnej Księgi Daniela. Koncepcję siedmiu zadań, rozmieszczonych w dwóch pokojach, przygotowała firma „Do not enter” z Wodzisławia Śląskiego. Zadaniem graczy było wcielenie się w rolę poszukiwaczy, którzy, przenosząc się do czasów biblijnego Daniela, musieli odnaleźć sprofanowane przez króla sakralne naczynia oraz uwolnić proroka z jaskini pełnej lwów. Na wypełnienie zadania czteroosobowa grupa odkrywców miała 60 minut, po upływie których zaprzepaszczała szansę na powrót do współczesności. Uczestnicy biblijnego pokoju zagadek odkrywali tajemnice historii sprzed ponad dwóch wieków, podążając za fragmentami Pisma Świętego, dzięki którym odczytywali wskazówki do rozwiązywania następujących po sobie zadań. Pokój miał charakter liniowy, a znajdujące się w nim zadania miały poziom przeznaczony dla średniozaawansowanych graczy tak, aby ich wykonanie sprawiało dużo satysfakcji.

Ważnym elementem było wprowadzenie w odpowiedni klimat pokoju. Organizatorzy osiągnęli to poprzez krótką historię wprowadzającą w fabułę, której uczestnicy byli głównymi bohaterami. Następnie w opaskach uniemożliwiających chwilowo obserwację przestrzeni, wprowadzano graczy do pokoju i rozmieszczano ich w odpowiednich miejscach. W pokoju panował ciemny i chłodny klimat dopiero co zakończonej uczyty wydanej przez króla Baltazara. To właśnie podczas niej sprofanowano święte kielichy, które używane były dotychczas do celów liturgicznych. Dla zwiększenia komfortu gry, ale i podtrzymania jej mrocznego

³³ Tamże, s. 48.

³⁴ M. Kubal, R. Pawlusiński, art. cyt., s. 245.

³⁵ A. Stasiak, art. cyt., s. 48.

³⁶ Przykładem tej formy ewangelizacji czy katechezy jest pokój „Lolek” w Szkole Podstawowej w Łochowie opowiadający historię św. Jana Pawła II.

klimatu, uczestnicy mieli do dyspozycji kilka latarek. Przygotowane zadania nie wymagały wcześniejszej znajomości Księgi Daniela, a zakładały jedynie spostrzegawczość, użycie wyobraźni oraz umiejętność logicznego myślenia i podążania za otrzymanywanymi na bieżąco biblijnymi wskazówkami. Przygotowanie obu pokoi zajęło organizatorom trzy tygodnie intensywnej pracy. Koszt projektu zamknął się w kwocie 1500 zł³⁷.

Przeniesienie kreatywnej rozrywki na grunt katechezy jawi się jako wielka szansa na dotarcie do sporego grona odbiorców. Adresatami tej formy katechezy może być młodzież szkolna, osoby przygotowujące się do sakramentu bierzmowania, a nawet całe rodziny. Zaangażowanie się w tok interesującej fabuły jest okazją do poznania wielu ciekawych historii zawartych w Piśmie Świętym lub innych tematów związanych np. z historią parafii czy świętych. Opakowane w atrakcyjny sposób słowo Boże sprzyja rodzinnym dyskusjom na temat wspólnych przeżyć. Pokój zagadek daje także możliwość uczenia się współpracy, wspólnego rozwiązywania problemów, odkrywania i wykorzystania potencjału kreatywności i talentów drzemających w poszczególnych członkach rodziny. Angażując graczy na poziomie fizycznym, emocjonalnym, intelektualnym i duchowym, adresaci pokoju staną się zarówno katechetami, jak i osobami katechizowanymi. Odpowiednio dostosowane zadania pozwolą na zaangażowanie wszystkich graczy niezależnie od wieku, posiadanej wiedzy oraz opanowanych umiejętności. Poszukiwanie rozwiązań zagadek oraz sposobu opuszczenia pokoju gwarantuje zaś radość i satysfakcję ze wspólnie spędzonego czasu.

Słabą stroną projektu jest jednorazowość uczestnictwa w pokoju zagadek oraz koszty, które trzeba ponieść na jego organizację. Wydaje się jednak, że różnorodność religijnych motywów wartych przedstawienia, a także ilość możliwości pozyskiwania finansów nie stoją na przeszkodzie, a sprzyjają poszukiwaniu coraz to nowych form ewangelizacji, które pozwalają na przyjemne szukanie bodźców dających przyczynę i zachętę do pogłębiania wiary i duchowości. Nieodzownym warunkiem adaptacji tej idei jest jednak profesjonalne przygotowanie i przeprowadzenie gry w pokoju zagadek. Tylko wtedy ta niekonwencjonalna forma rozrywki i katechezy zarazem ma szansę odnieść zakładany skutek.

Reasumując, warto podkreślić, że pomimo podzielności zdań na temat myślenia dywergencyjnego i niedokładności pomiarów twórczości, psychologia kreatywności udowadnia, że każdy człowiek jest kreatywny ze swej natury. Poszczególne jednostki różnią się poziomem kreatywności, ale mogą go nieustannie podnosić poprzez edukację w tym zakresie, zdobywanie nowej wiedzy i zdolności, umacnianie motywacji

³⁷ Poniesione koszty dotyczyły wykupienia koncepcji zagadek (200 zł) oraz zakupienia odpowiednich materiałów potrzebnych do adaptacji pomieszczenia (szary papier, stare miedziane naczynia, ciemne materiały, przyrządy do pracy). Większości wydatków udało się uniknąć dzięki życzliwości osób udostępniających sprzęt audiowizualny w postaci kamer, umożliwiających organizatorom kontrolę nad przebiegiem gry, oraz elektromagnesów potrzebnych do wykonania niektórych zagadek.

działań oraz zwalczając środowiskowe przeszkody hamujące jej rozwój. Osoby odpowiedzialne za katechezę powinny wykorzystać ten fakt, pobudzając swoje zdolności do poszukiwań nowych metod katechizacji. Jednym ze współczesnych kreatywnych pomysłów jest pokój zagadek, który w ciekawy sposób łączy ze sobą dobrą zabawę, współpracę, rozwój relacji interpersonalnych, wiedzę, Pismo Święte i ewangelizację w polisensoryczną katechezę. Jej uczestnicy pobudzają swój kreatywny potencjał i w przyjemny sposób interioryzują przeżyte treści. To zupełnie nowa perspektywa dla katechezy, która nie polega na szukaniu zbytecznej inności. M. Paszkowski uważa, że kreatywność nie polega na tym, aby zawsze wszystko robić inaczej lub za wszelką cenę szokować oryginalnością³⁸. Dzięki niej można jednak wyrwać się z rutyny i przyzwyczajień po to, aby spróbować czegoś innego, być może bardziej efektywnego niż tradycyjne lub utarte już schematy. Biblijny, hagiograficzny czy religijny pokój zagadek jest współczesną szansą dla wierzących, w której gracze sami katechizują i są katechizowani.

Streszczenie

Artykuł przedstawia definicję kreatywności jako wewnętrznego potencjału, różnego od twórczości, który umożliwia wykorzystanie zdolności do kształtowania nowych form współczesnej katechezy. Dzięki synektyce, a więc łączeniu pozornie nie związanych ze sobą elementów, jednym z takich sposobów jawi się pokój zagadek. Artykuł zawiera opis tego, kiedy powstała, czym jest i jak funkcjonuje ta współczesna forma rozrywki oraz w jaki sposób można zaadaptować ją w formie katechezy na przykładzie biblijnego *escape room-u*.

Słowa kluczowe: kreatywność, pokój zagadek, *escape room*, katecheza

PSYCHOLOGY OF CREATIVITY VS (VERSUS) CATECHESIS BASED ON THE BIBLE ESCAPE ROOM

Summary

The article presents the definition of creativity as an internal potential, different from creativity, which allows using its abilities to shape new forms of contemporary catechesis. Connecting seemingly unrelated elements enables to create a religious "escape room". The article describes when it was created, what this contemporary form of entertainment is and how it works, and how it can be adapted in the form of catechesis.

Keywords: creativity, puzzle room, escaperoom, catechesis

³⁸ M. Paszkowski, *Odkryj w sobie kreatywność*, Warszawa 2008, s. 22.

PSICOLOGIA DELLA CREATIVITÀ E CATECHESI. SULLA BASE
DI BIBLICO ESCAPE ROOM

Sommario

L'articolo presenta la definizione di creatività come potenziale interno, diverso dalla creatività, che consente di utilizzare le sue capacità per modellare nuove forme di catechesi contemporanea. Il collegamento di elementi apparentemente non correlati consente di creare una „stanza di fuga” religiosa. L'articolo descrive quando è stato creato, cos'è questa forma di intrattenimento contemporanea e come funziona, e come può essere adattato sotto forma di catechesi.

Parole chiave: creatività, puzzle room, escaperoom, catechesi

Bibliografia

- Gwóźdź E., Skowron J., *Synekyka Gordona*, w: *Internetowa Encyklopedia Zarządzania*, https://mfiles.pl/pl/index.php/Synekyka_Gordona, [dostęp: 8.11.2018].
- Kubal M., Pawlusiński R., *Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa*, „*Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica*”(10)2016, s. 244-258.
- Limont W., *Synekyka a zdolności twórcze*, Toruń 1994.
- Nęcka E., *Psychologia twórczości*, Gdańsk 2005.
- Nicholson, S. *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.
- Paszowski M., *Odkryj w sobie kreatywność*, Warszawa 2008.
- Popek S., *Nowe horyzonty i problemy badawcze psychologii twórczości*, w: *Twórczość – kreatywność – innowacyjność*, M. Kuśpit, A. Tychmanowicz, J. Zdybel, Lublin 2015.
- Popek S., *W kręgu aktywności twórczej*, Lublin 2015.
- Stasiak A., *Escape rooms – nowa oferta sektora rekreacji w Polsce*, w: „*Turyzm*” (26)2016, nr 1, s. 33-49.
- Strelau J., *Różnice indywidualne*, Warszawa 2014.
- Zakrzewska I., *Człowiek kreatywny według Richarda Floridy*, w: *Twórczość – kreatywność – innowacyjność*, M. Kuśpit, A. Tychmanowicz, J. Zdybel, Lublin 2015, s. 39-52.