



 PO²JUTRZE2.0
HISTORIE
INNOWATORÓW

Bartosz Tyrcha
Łukasz Tyrcha

POCZĄTKI WSPÓLNEGO DZIAŁANIA

Są kuzynami, dobrymi kumplami i mimo mocnych związków z tworzeniem gier, działali do tej pory raczej równolegle niż wspólnie. Dopiero od jakiegoś czasu tworzą wspólnie. Sporo rozmów za nimi w kontekście bardziej światopoglądowym, kilka demonstracji – tych bardziej i mniej rozczarowujących. Przez chwilę pracowali nawet razem w tej samej korporacji. Dziś mieszkają obok siebie, ich życia mocno się przeplatają, w ramach Popojutrze 2.0 tworzą karcianą grę kooperacyjną "Kraina Plagi Błagi", której mechanika odzwierciedla pewne procesy psychiczne i społeczne modelując u grających osób postawy dociekliwości i życzliwości. Ich gra ma rys RPG, bo gracze wcielą się w postaci i rozwijają je. Jest grą narracyjną, ale nie ma tutaj mistrza gry. Są karty, na których zapisana jest losowa fabuła, krótkie historyjki.

Wybierają grafiki i ilustracje, korzystają z domeny publicznej i rzeczy ogólnodostępnych. Takie jest ich założenie przy tworzeniu gier, w ten sposób działają. W temacie rysowania i obróbki graficznej dobry jest Bartek, a z kolei tematem mechaniki gier zafascynowany jest Łukasz.

Od 4 lat grają w RPG, które Łukasz prowadzi. Jest jeszcze dwóch kolegów, wszyscy są lekko odjechani i doskonale o tym wiedzą. Gra jest szyta na miarę, Łukasz zna cechy wszystkich uczestników i są one zachowane w grze. Są zgodni co do tego, że takie gry mają super potencjał terapeutyczny i jest to absolutnie świetna rzecz.





BRAKUJE NAM NUDY

Robieniem gier zajmowałem się chyba od dziecka. Wkręciłem się kiedyś w klasyczną grę Talizman. Lata temu moi rodzice kupili na Kaszubach działkę w miejscu, gdzie jest Park Krajobrazowy – jest totalnie dziko, bardzo mało bodźców, nie ma prądu i jest NUDNO. Generalnie mam wrażenie, że brakuje nam nudy, a rozrywki mamy pod dostatkiem. A właśnie z tej nudy mogą wychodzić fajne rzeczy, bo mózg sam sobie wtedy szuka rozrywki. Działkę obok kupili Czesi i zakumplowałem się z chłopakiem, który był rok młodszy ode mnie. Miałem wtedy chyba 8 lat. I to właśnie on miał wersję Talizmana po czesku. Przy okazji łyknąłem sporo czeskiego, a gra mnie urzekła. Później chłopak wyjechał ze swoją grą, a ja musiałem zrobić swój Talizman i zacząłem go ulepszać. Dołączył Bartek i też zaczął zapisywać swoje pomysły.

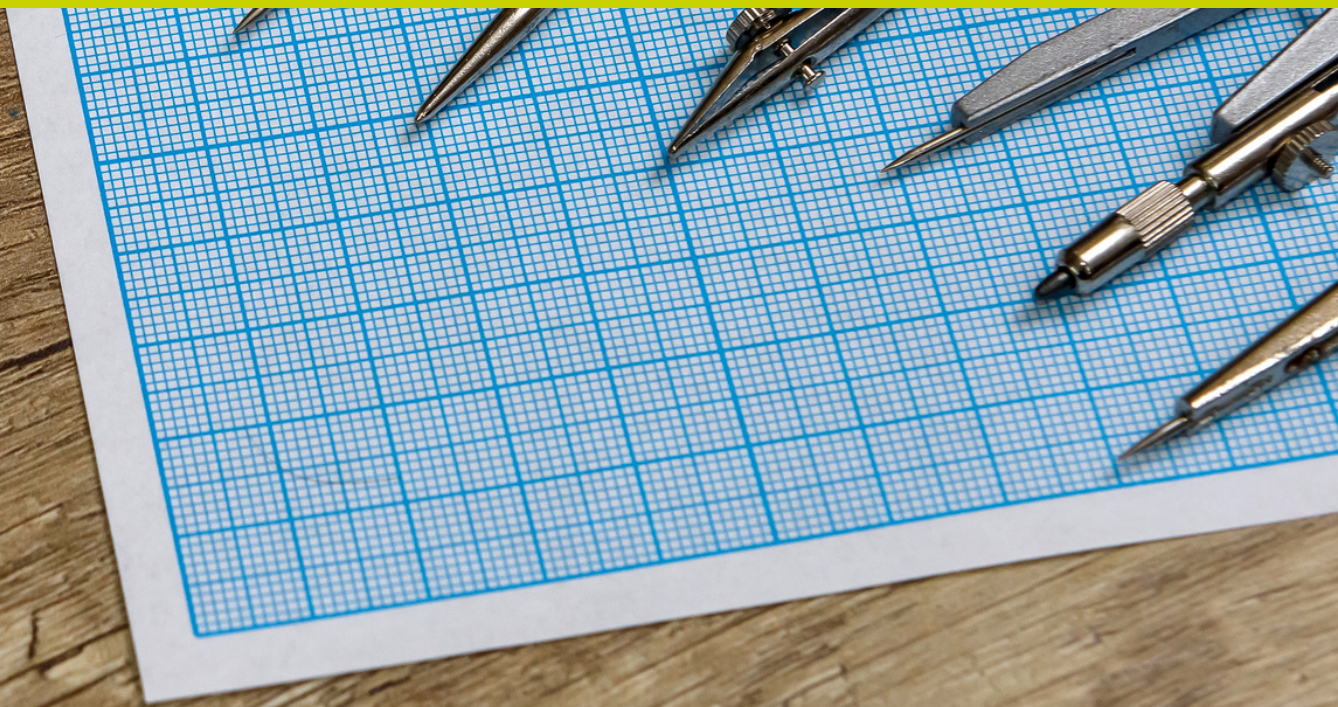
Działam w grach już ponad 20 lat, przez jakiś czas bardziej hobbystycznie, a teraz chciałbym zacząć działać bardziej pro. Zamierzam wydać RPG, nad którą teraz pracuję. Nie jestem jeszcze na ostatniej prostej, kilka tych prostych jeszcze przede mną, ale finalnie na pewno ją wydam.





PIERWSZE GRANIE

W latach 80 miałem kumpla i czasami mogłem sobie u niego pograć w Prince of Persia. Nie miałem za bardzo dostępu do komputera więc rozrysowywałem na papierze milimetrowym, jak postać mogła się poruszać. Później robiłem też coś bitewnego, ale z nastawieniem bardziej na proces, niż na efekt. W ramach harcerstwa robiliśmy też gry terenowe. Wyskakiwały czasem błędy, a grę terenową jest znacznie trudniej przetestować, bo trzeba dużo biegać. Później zrobiliśmy też grę polityczną "Zmajstruj ustrój", gdzie były różne partie, a na studiach grałem w "Ojca chrzéstnego" o mafii mięsnej. Z dekadę temu chciałem też zrobić grę o chrześcijańskiej kolonizacji terenów niechrześcijańskich i nawet poszedłem na studia antropologiczne, żeby zgłębić ten temat. Sprawdzić, czy może można było zadziałać tam mniej przemocowo i jaka była ta kultura wcześniej. W ramach antropologii mieliśmy też różne gry, żeby wcielić się w różne sytuacje polityczne. Były to bardzo otwierające doświadczenia i zupełnie inne, niż czytanie artykułów.



BLISKO TEMATU EDUKACJI

Dużo gier, które są dostępne na rynku uczą zasad i tak naprawdę niczego więcej. Uczą też, że jeżeli się komuś przywali, to jest fajnie. Są ogromne deficyty psychowiedzy w społeczeństwie i w związku z tym też kondycja psychiczna społeczeństwa jest nie najlepsza. Przykładowo w podstawówce nie ma w ogóle słowa o psychologii, nie ma takiego przedmiotu. Historia też mogłaby wyglądać inaczej, niż charakterystyka husarza.

Są bardzo blisko tematu edukacji. Łukasz ma za sobą rok edukacji domowej, co było ciężkim wyzwaniem, ale też bardzo rozwojowym. Z kolei Bartek zaangażował się kiedyś w równościowy edukacyjny projekt, w ramach którego założona została wolnościowa szkoła, do której trafiały dzieci z edukacji domowej, by umożliwić im sieciowanie.



“Zobaczyliśmy, że przemoc społeczna w szkole szybko skapuje. Nawet w szkołach bardziej społecznych, jeśli ludzie są zamknięci w czterech ścianach i są zmuszeni niejako do bycia razem, a nie chcą, to przemocy się nie uniknie. Podobnie jest z hierarchią. W poprzedniej grze zrobiliśmy zestawienie badań Sapolskyego wśród pawianów i innego badacza w hierarchicznym układzie urzędników brytyjskich – jedno i drugie dotyczyło reakcji stresowych. Pawianom wystarczyły trzy godziny, by zdobyć odpowiednią ilość kalorii, reszta dnia była ich czasem wolnym. Niestety spędzały go dokuczając sobie – samce alfa znęcały się nad innymi, później oni nad kolejnymi i działało to właśnie na zasadzie teorii skapywania przemocy. Żerując na śmietniku zjadły stare mięso, co jest wyjątkowo niebezpieczne zwłaszcza w ciepłym klimacie. Jako pierwsze jadły osobniki najmocniejsze, nie podzieliły się z pozostałymi i umarły. Sapolsky myślał, że hierarchia się odbuduje (co zdarza się przykładowo u kur – gdy nie ma koguta, to kura uważana za najważniejszą zaczyna dominować). Okazało się jednak, że społeczność pawianów była na tyle zmęczona całą sytuacją, że doszło do zmiany ich stylu życia – zaczęły funkcjonować trochę bardziej jak np. szympansy bonobo (pokojowo). I nawet samce, które dołączały do tej grupy, zaczynały funkcjonować w nowym systemie. Ich kultura uległa zmianie. To daje pewne nadzieje, co do świata.

Też trochę po to robimy gry, by poznać te wszystkie historie. Jeśli mielibyśmy tworzyć kolejną rozrywkę, której i tak jest za dużo, byłoby to dla nas nudne. W korporacji już pracowaliśmy. Wiemy, że nakłady finansowe na produkcję i dystrybucję gier rozrywkowych tworzonych na bazie seriali, książek, komiksów są ogromne. “Chcielibyśmy robić coś innego – coś, co może dać odbiorcy więcej niż samą rozrywkę, wesprzeć w czymś, albo przynajmniej nie szkodzić proponowaniem kolejnego dystraktora.”



Łukasz

ŻYCIE ZAWODOWE

Z wykształcenia jestem pracownikiem socjalnym. Zacząłem robić strony internetowe, działałem jako freelancer, później jako web developer. W tej chwili raczej tego unikam. Jak muszę, to coś zrobię, przede wszystkim żeby mieć środki na utrzymanie. Staramy się raczej nie robić rzeczy, których nie lubimy i nie tracić życia na zarabianie pieniędzy tylko dla samych pieniędzy.



Bartek

Ja zająłem się ogrodnictwem. Robię teraz permakulturową działkę. Chciałbym trochę pracować fizycznie – tak 1-2 dni w tygodniu. Po 11 latach w korpo miałem trochę oszczędności i teraz muszę się z powrotem trochę odnaleźć. Żyjemy raczej oszczędnie. Przykładowo mam pokrzywy w ogródku i robię sobie kaszę z pokrzywą. Dbam o relacje. Moja mama opiekowała się kiedyś starszą panią, którą teraz ja wspieram i aktywizuję. Kiedyś w ogóle nie wstawiała, teraz normalnie wstaje, rozmawia. Gram jej na instrumentach, czytam jej Yaloma. Lubię obserwować, jak się zmienia w wyniku tych interakcji. Dla mnie jest to bardzo budujące.





NIE PIERWSZA I NIE OSTATNIA INNOWACYJNA GRA

W ramach pierwszego Popojutrze robiliśmy już grę o stresie. I jeszcze jedną, w innym inkubatorze. Teraz chcemy zadziałać z publikacją Plagi jako print and play za darmo i publikacją wersji papierowej. Poprzednia gra, którą stworzyliśmy jest teraz średnio dostępna, a żeby ją namierzyć trzeba wpisać słowa kluczowe. Tak naprawdę mało kto będzie w ten sposób szukał, a nie chcemy żeby trafiła do szuflady. Chcemy tym razem zadziałać z promocją. Mamy świadomość, że jeśli chcemy dotrzeć do szerszego grona odbiorców, to sami musimy podjąć kroki na rzecz promowania. Chcielibyśmy się skupić na grze, która teraz powstaje. Gra o stresie wyszła fajnie, ale to co powstaje teraz jest zdecydowanie bardziej obiecujące.

Łukasz Tyrcha

– autor gier planszowych i terenowych, systemów RPG i scenariuszy do gier fabularnych, webdeveloper. A poza tym: opiekun dwóch dorosłych osób z niepełnosprawnością intelektualną i zastępczy tata, mąż barokowej (acz wciąż nieźle się trzymającej) klawesynistki, praktyk NVC (porozumienia bez przemocy), uliczny grajek, konstruktor i współkonstruktor: dwóch kamperowych zabudów do starych dostawczaków, dwóch łóżek i jednego klawikordu.

Bartosz Tyrcha

– wegański, postwzrostowy kucharz, cyfrowo-analogowy malarz, miłośnik Blendera (otwarty program 3D), antypedagog, antropolog, ćwierć-psycholog (CBT, ACT), permakulturowy ogrodnik, budowniczy geo-kopuła, himalajski tragarz i jogin, muzykoterapeuta 96-letniej pani. Na skrzypkach gra mizernie, ale robi coraz lepsze gry z zakresu psychoedukacji (consent-board.info). Rozczarowany aktywista ciągle jednak marzący o świecie bez granic, rzeźni, reklam i planowego postarzania produktów.

KRAINA PLAGI BLAGI

“Kraina Plagi Błagi” to karciana gra kooperacyjna, której mechanika odzwierciedla pewne procesy psychiczne i społeczne modelując u grających osób postawy dociekliwości i życzliwości.

Z ŁUKASZEM I BARTKIEM ROZMAWIAŁA

AGATA PAKIEŁA

TUTORKA W POPOJUTRZE 2.0