



 **PO²JUTRZE2.0**
HISTORIE
INNOWATORÓW

Fundacja na rzecz
Wielkich Historii

Rozmowa z Wojciechem Surałą, Innowatorem, członkiem Zespołu tworzącego grę "Wolna Elekcja"

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI W POPOJUTRZE 2.0

Spotkaliśmy się w pracy, na pomysł udziału w projekcie Popojutrze 2.0. wpadł nasz szef Marek. Bardzo chciał żebyśmy stworzyli grę, która będzie opowiadała o ważnym momencie polskiej historii. Wybraliśmy wolną elekcję czyli rok 1587, w którym to na władcę został wybrany Zygmunt III Waza. Przenosimy graczy do tego momentu kiedy wybieramy władcę. Opowiadamy im przez karty, przez rozgrywkę o tym jakie mechanizmy polityczne miały wpływ na elekcję w tamtych czasach. Oczywiście przejawiamy niektóre rzeczy, aby bardziej wkręcić ich w rozgrywkę. Gracze używają na przykład podstępów politycznych, przekupstwa, oczerniają kontrkandydatów. Uczestnicy gry reprezentują dane stronnictwa, jest kilka klas postaci. Celem jest zdobycie jak największej ilości złota i prestiżu, no i oczywiście doprowadzenie do wyboru kandydata, którego popiera stronnictwo reprezentowane przez gracza. Rozgrywka od początku angażuje wszystkich uczestników. Czasami są smutni, zawiedzeni, że nie są magnatami, ale kiedy okazują się, że wygrywają partię – jest radość. Każdy może wygrać. Mechanizm gry jest taki, że może być prowadzona w całej klasie, jednocześnie może grać około 30 osób. Nikt nie jest wyłączony z rozgrywki, co pozwala na jej płynne przeprowadzenie.



POCZĄTKI PRACY

Na początku zrobiliśmy spotkanie warsztatowe, w którym wzięły udział 4 osoby z naszego zespołu. Rozmawialiśmy o tym, czego oczekujemy od gry. Później zastanowiliśmy się nad tym, gdzie gra miałaby się rozgrywać. Ostatecznie cofnęliśmy tło wydarzeń o 200 lat wcześniej, niż zakładaliśmy – chcieliśmy to pierwotnie zrobić w uniwersum XVIII-wiecznym, a robimy XVI-wiecznym.

Potem Marek, który jest pomysłodawcą gry, po prostu zamknął się w bibliotece. Korzystając ze źródeł oraz z naszego doświadczenia grania w gry, czerpiąc z różnych mechanizmów, inspirował się nimi, a nie kopiując, opracował mechanizm gry. Zajęło nam więc kilka tygodni zaprojektowanie gry tak, aby była ona grywalna. Ta grywalność jest obecna od samego początku. Oczywiście były momenty zawieszenia w trakcie gry, ale od samego początku udawało się przejść całą rozgrywkę, co świadczy o tym, że mechanizm działa.





TESTOWANIE W WYJĄTKOWYCH WARUNKACH

Naszym największym sukcesem było przeprowadzenie testów w formie zdalnej. My byliśmy tutaj w Warszawie, a w grę grano w Gorzowie Wielkopolskim. Przed testowaniem gry wysłaliśmy jedynie instrukcję, scenariusze i film do nauczycielki, która zgodziła się poprowadzić rozgrywkę w swojej klasie. Bardzo nam zależało na tym aby zrobić przed rozgrywką taki film demonstracyjny i instruktażowy, był dobry pomysł bo udało się testy przeprowadzić w zupełnie innym mieście bez naszego udziału. Czekaliśmy tylko na telefon, że bez nas chwyciło i rozgrywka została rozegrana. Wyniki przerosły nasze oczekiwania, testująca nauczycielka była bardzo zadowolona z rozgrywki. Mimo, że kilku uczniów przeszkadzało, to jednak większość bardzo pozytywnie oceniła grę.

W testach prototypu gry wzięło udział ponad 100 osób i było naprawdę nieźle. Odbiór gry jest bardzo pozytywny - ponad 90 % uczniów gra się podoba. W uwagach często mamy wskazanie, że gra wymaga zbyt dużej liczby graczy. Jednak dla nas to dobra informacja, ponieważ od początku chcieliśmy zrobić produkt, który będzie dostępny dla całych klas. Obecnie nie ma takich rzeczy - mamy gry planszowe czy gry karciane, które przewidują zaangażowanie 10 osób maksymalnie. W przypadku naszej gry, rozgrywka przy 10 osobach nie jest tak płynna jak przy 30 uczestnikach - co jest właściwie paradoksem.

ZESPÓŁ

Wojtek

”

Zajmuję się dokumentacją projektu, między innymi raportami. Właśnie siedzę nad raportem ponieważ zbyt dużo rzeczy chcieliśmy przetestować i mam do opisanie dużo wskaźników. Pomagam też w organizacji testów. Jestem historykiem z wykształcenia. Zamiłowanie do historii wzięło się z filmów, książek. Mój ojciec był historykiem, z nim właśnie oglądałem "Sensacje XX Wieku" Wołoszańskiego po nocach. I tak się zainteresowałem historią, takie banalne wytłumaczenie. Nie jest to jakaś romantyczna historia, po prostu ciekawiły mnie zawsze ciągi przyczynowo-skutkowe.

“

Olek

Jestem scenarzystą gry. Opracowałem jej zasady, tło fabularne, a także prowadziłem rozgrywkę w czasie testów. Była to niesamowita frajda – nigdy wcześniej nie miałem okazji napisać własnej gry. Oczywiście sporo grałem – i na komputerze i w planszówki, ale tworzenie własnego świata, a potem obserwowanie, że stworzony przeze mnie mechanizm działa, a gracze są zadowoleni, to ogromna satysfakcja.

Ukończyłem historię i filozofię i chyba to w dużym stopniu opisuje moje zainteresowanie przeszłością – ciekawi mnie to jak można interpretować i rozumieć nasze dzieje, jakie mechanizmy nimi rządzą. Interesuje się też literaturą, dlatego też możliwość "wczucia się" w jakąś opowieść z innych czasów jest jedną z rzeczy, które najbardziej lubię w swojej pracy.



Maciek

Jestem pomysłodawcą gry. Pierwszy raz o niej pomyślałem wiosną 2020 roku, gdy w Polsce trwało zamieszanie związane z określeniem formy i terminu wyborów prezydenckich. Chciałem stworzyć grę, która z jednej strony pokaże ciemną stronę polityki, a z drugiej pokaże od jakich czynników zależy wybór najważniejszej osoby w państwie. Studiowałem historię i scenariopisarstwo. Od zawsze pracowałem z opowieścią, słowem i obrazem, byłem dziennikarzem, redaktorem, wydawcą, producentem.

Magda



Brałam udział w warsztatach Zespołu, w czasie których powstał pomysł na scenariusz gry. Później już brałam udział w pierwszych testach gry jako uczestniczka i obserwatorka.

To fascynujące doświadczenie bycia w różnych rolach w procesie tworzenia gry, obserwowanie jak od pomysłu przechodzi ona fazę uszczegółowienia, konkretnych rozwiązań po fazę testów i prac nad udoskonalaniem mechaniki gry, tworzenia grafik i końcowego produktu.

Z wykształcenia jestem polonistką i nauczycielką. Rozumiem więc, jak wielkie znaczenie dla edukacji ma tworzenie angażujących procesów i lekcji. Cieszę się, że mogłam brać udział w tym procesie i obserwować, jak pomysł przeradza się w konkretną, emocjonującą i wciągającą rozgrywkę.

INNE DZIAŁANIA FUNDACJI

Ostatnio, w weekend organizowaliśmy piknik dla mieszkańców dzielnicy Wawer "Letnie ostatki". 100 lat temu Janusz Korczak stworzył na Wawrze dom letniskowy dla dzieci z warszawskich sierocińców. Podczas pikniku opowiadamy piękną, ale tragiczną historię ośrodka "Różyczka".

Przygotowujemy też projekt, będący pomocą dla nauczycieli, skierowany również do pasjonatów historii: Wirtualne Muzeum Państwa Podziemnego. Równocześnie przez lata robiliśmy projekt o Oświeceniu, stąd też pomysł naszej gry o wolnej elekcji, który istnieje teraz jako osobny projekt w ramach Popojutrze.



Action

Organizujemy też konkursy literackie i fotograficzne. Właśnie zakończył się konkurs literacki, w odpowiedzi na który wpłynęło ponad 190 prac (!) z całej Polski, więc stosunkowo dużo. Tematem konkursu była "Szkoła życia". Prosiliśmy profesjonalistów i amatorów, aby napisali co ich ukształtowało, co było tą metaforyczną szkołą. Ponadto robimy podcasty historyczne, a także rozmowy o "Szkołe życia".

W tym roku z okazji 100-lecia narodzin Jana Kamila Baczyńskiego organizujemy duży konkurs poświęcony poecie. Uczniów szkół podstawowych i średnich prosimy o fotograficzne interpretacje poezji Baczyńskiego. Konkurs nazywa się Baczyński bez filtra.

Mamy też taki punkt, do którego mieszkańcy dzielnicy mogą przynosić stare VHSy, zdjęcia i my możemy je kopiować aby zostały zachowane. Można powiedzieć, że mamy do wyboru, do koloru historycznych rzeczy. I to jest fajne, lubimy taką historię żywą, a nie nudną, przyswajaną tak nieprzyjemnie tylko z podręczników albo na wykładach. To znaczy ją taką też lubię, ale nie wymagam od innych, żeby się tym fascynowali.

Te wszystkie działania realizujemy w 8-osobowym zespole, bo tyle osób pracuje na co dzień w Fundacji na rzecz Wielkich Historii.

CIĘŻKA PRACA INNOWATORÓW

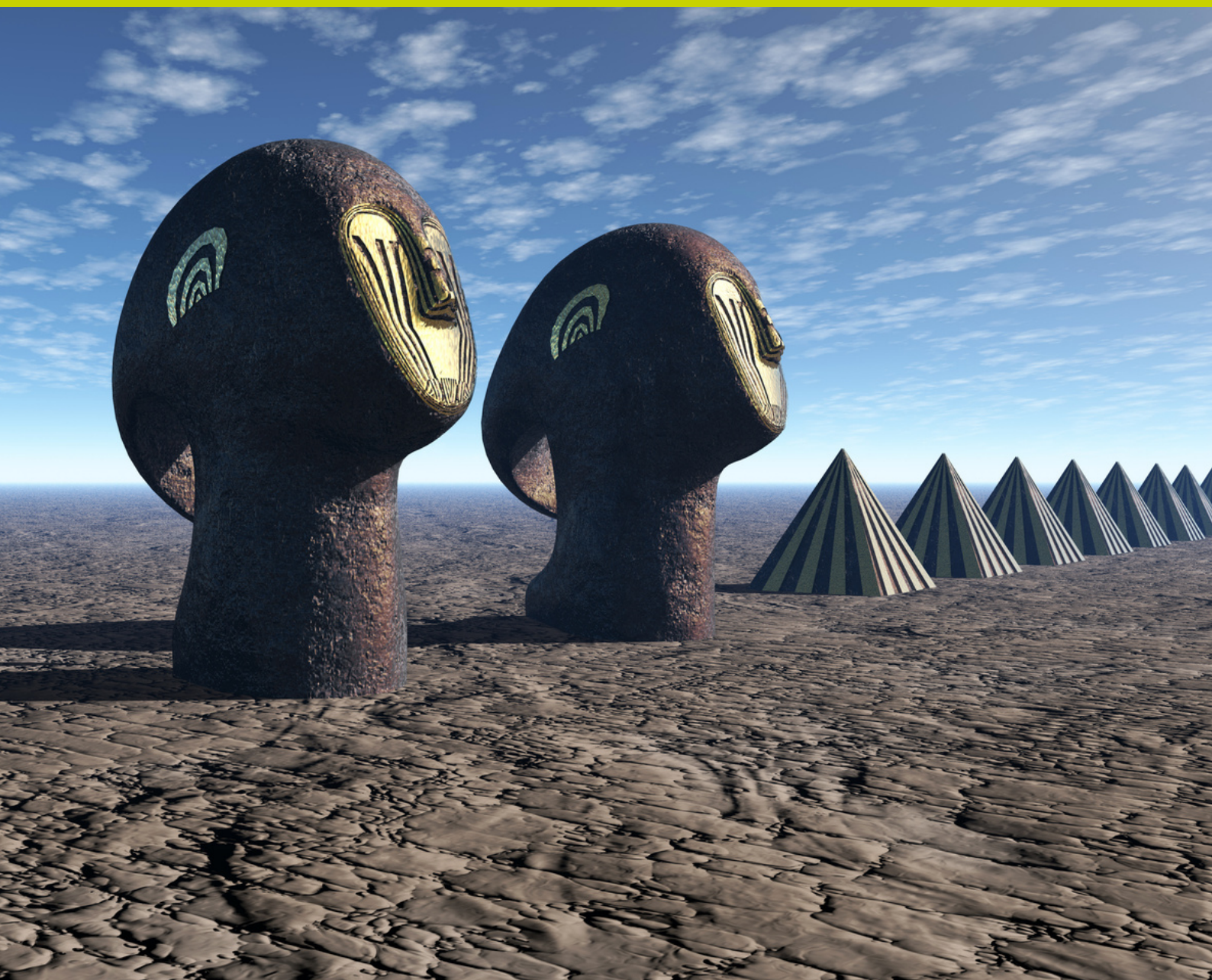
Myślę, że nie jest to nasza pierwsza i ostatnia innowacja. Jednak po pracy w inkubacji mam nieco przemyśleń, na pewno nie złożyłbym tak szczegółowo rozpisanych zadań i wskaźników na Etapie I. Po prostu przesadziłem i sam sobie narzuciłem, jako osoba odpowiedzialna za dokumenty, zbyt ambitną sprawozdawczość. Wynika to zapewne z tego, że jest to nasza pierwsza innowacja, wcześniej nie robiliśmy tego typu projektów. Po testach w Gorzowie mam do zeskanowania ponad 300 stron (!) dokumentacji, pokazuje to, że dużo tego. Założyliśmy, że szybciej zrobimy więcej rzeczy, a nie do końca się to udało. I chyba więcej grup miało zapewne problem z tym, że w pewnym momencie się ocknęli, że muszą jeszcze doszlifować wskaźniki. Wszystko jednak jest do zrobienia.



PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

Chcielibyśmy prowadzić rozgrywki na podstawie gry Wolna Elekcja w szkołach, bo jest fajnie przygotowana. Chyba dobrze nam to idzie. Zrobiliśmy też testy ze starszymi graczami, nawet 30-latkowie grali z nami i też się dobrze bawili. Daliśmy im też do rozwiązania test z wiedzy historycznej. Mieli problem z niektórymi odpowiedziami, a gra pozwoliła sobie je przypomnieć. Zebraliśmy ekipę ok. 10 osób, ale najlepiej rozgrywa się w 25 osób, to jest właśnie optymalna i bardzo przyjemna rozgrywka. O to nam chodzi właśnie, żeby nasza gra była jak najbardziej uniwersalna.

Ponadto chcemy się skupić na lokalnej tematyce, prowadzić kolejne działania na Wawrze w Warszawie. Cieszymy się, że historie lokalne stają się atrakcyjnym tematem. Uważam, że właśnie na tym polega historia. Poza tym chcielibyśmy wykorzystać VR i nowe technologie do pokazywania wydarzeń historycznych, mieliśmy już z tym doświadczenie i na pewno nie jest to nasze ostatnie słowo.



Fundacja na rzecz Wielkich Historii

Od założenia w roku 2008 działa na rzecz edukacji historycznej. Angażujemy, integrujemy i popularyzujemy. Fundacja w ramach swoich projektów przygotowuje wystawy online, prowadzi zajęcia lekcyjne, tworzy produkty edukacyjne, a także zajmuje się digitalizacją dokumentów i archiwów społecznych. Sposób prowadzenia zajęć, a także łączenie przez animatorów Fundacji zabawy z nauką sprawia, że stale współpracujemy ze szkołami przy okazji organizacji zajęć dodatkowych.

Od początku 2020 roku prowadzimy Digipunkt – pierwsze tego typu miejsce w Warszawie. Wszyscy mieszkańcy miasta mogą w nim zupełnie za darmo przesłuchać i przegrać do współczesnych formatów cyfrowych swoje prywatne archiwa – filmy VHS, zdjęcia, książki, listy, pamiątniki i inne. Po roku działalności zdigitalizowaliśmy ponad 150 prywatnych archiwów, na które składa się kilkanaście terabajtów danych.

INNOWACJA: Wolna elekcja

Projekt polega na stworzeniu i teście autorskiej karcianej gry symulacyjnej pod tytułem "Wolna elekcja" – pomocy edukacyjnej do nauki historii oraz wiedzy o społeczeństwie. Jej celem jest przedstawienie złożoności procesu wyborów demokratycznych, na przykładzie mechanizmów wolnej elekcji, pierwszych w nowożytnym świecie wyborów częściowo demokratycznych. Uczniowie liceów, wcielając się w postaci historyczne i różne warstwy szlachty, będą mieli za zadanie wybrać króla Rzeczypospolitej. Ich zadaniem będzie uzyskanie maksymalnych korzyści dla siebie, przy jednoczesnym dbaniu o dobro wspólne.

Przedstawiony projekt stworzy interesującą i angażującą pomoc dydaktyczną, która pozwoli uczniom, poprzez zabawę, poznać najistotniejsze pojęcia i postaci historii polski z przełomu XVI i XVII wieku. Jednak nie ma być pomocą do klasówek. Jej głównym celem jest budowanie świadomości obywatelskiej, pokazywanie dylematów i napięć nieodłącznie związanych z demokracją, nauka dochodzenia do kompromisu i troski o dobro kraju ponad podziałami. Przenosząc się w odległe, historyczne realia, ułatwiamy jednocześnie nieskrępowaną i wolną od politycznych emocji edukację w zakresie tego, co to znaczy być obywatelem i jak wiele zależy od nas wszystkich – głosujących.