

Wioska fabularna

praca dyplomowa
Krzysztofa Kolskiego
i Michała Kamila Kuleszy



Spis treści

Wioska

Wioska tematyczna

Wioska fabularna

Zwyczajny świat

Wezwanie do wyprawy

Sprzeciwienie się wezwaniu

Spotkanie z mentorem

Przekroczenie pierwszego progu – przygoda pierwsza

Przekroczenie pierwszego progu – przygoda druga

Sprawdziany, sprzymierzeńcy, wrogowie

Zbliżanie się do najgłębszej groty

Próba

Nagroda

Droga powrotna

Odrodzenie

Powrót z eliksirem

Zakończenie

Przypisy

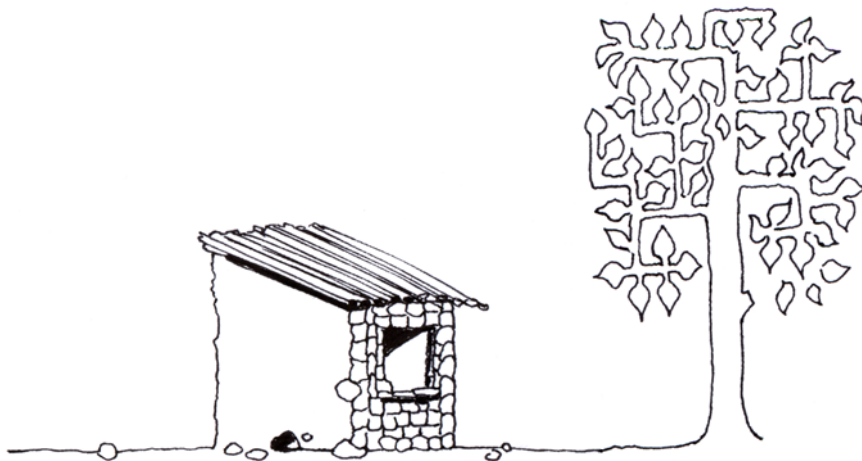
Bibliografia

Koncepcja i tekst – Krzysztof Kolski, Michał Kamil Kulesza

Scenariusz podróży – Krzysztof Kolski

Ilustracje – Michał Kamil Kulesza





Wioska

Bardzo łatwo udowodnić, że Polska wieś potrzebuje modernizacji. Na terenach wiejskich wytwarza się obecnie mniej niż 4% Produktu Krajowego Brutto, chociaż pracuje tam 14% ogółu zatrudnionych w gospodarce. Praca na wsi jest czterokrotnie mniej wydajna niż w miastach, w związku z tym dochody mieszkańców wsi sięgają zaledwie 50% dochodów w dużych miastach¹. Między innymi dlatego nawet 20-25% osób poniżej 30. roku życia decyduje się zmienić miejsce zamieszkania i opuścić wieś². Poprawa tych wskaźników jest trudnym zadaniem.

Raport Polska 2030 wskazuje wykorzystanie potencjału terenów wiejskich jako jedną z szans na skok cywilizacyjny³. Dostosowanie do realiów współczesnej gospodarki wymaga jednak dwóch rzeczy. Z jednej strony – potrzebny jest wzrost konkurencyjności sektora rolnego, z drugiej – zwiększenie znaczenia pozarolniczych źródeł utrzymania⁴. Według twórców raportu należy inwestować w infrastrukturę oraz rozwijać potencjał intelektualny i kreatywny mieszkańców polskiej wsi. „Raport o stanie wsi. Polska wieś 2010” zwraca uwagę na dużą rolę kultury w rozwoju regionów⁵. Poziom kapitału społecznego, czyli wzajemnego zaufania i umiejętności współpracy, jest niski w całej Polsce. To dodatkowa bariera rozwojowa, ale tę barierę najłatwiej pokonać przy pomocy kultury.

Wioska tematyczna

Wieś tematyczna to jeden ze sposobów ożywiania gospodarki na wsi. Idea opiera się na tym, aby mieszkańcy zaangażowali się we wspólne działanie i wybrali dla swojej wioski jeden temat, który będzie wiodący w ich projekcie. Mieszkańcy przestrzeni tematycznej tworzą szereg produktów i usług związanych z tematem wioski, co pozwala im generować przychody w nowy sposób. Wioska tematyczna ma w swojej ofercie nie tylko produkty rolne, ale także doznania i przeżycia⁶.

Gdyby mówić o wiosce tematycznej językiem mediów to byłaby to wioska 2.0. Rozumiemy przez to, że użytkownicy wioski (mieszkańcy) tworzą pewne treści, które są atrakcyjne dla użytkowników innego typu (odwiedzający). W wiosce tworzy się pewna społeczność, która jest zainteresowana zmianą, która tworzy nowe treści i dzieli się nimi. Współpracując buduje wzajemne zaufanie czyli kapitał społeczny. Analogicznie do Internetu, animatorzy wiosek tematycznych starają się znaleźć liderów społecznych, którzy zainspirują innych użytkowników do działania. Idea wioski propagowana jest z wykorzystaniem sieci społecznych. Wioska 2.0 polega również na tym, że jej użytkownicy (odwiedzający) ponoszą część odpowiedzialności za to, co w tej wiosce się dzieje.

Idea Web 2.0 opierała się na wierze w kreatywność ludzi oraz na przekonaniu, że wystarczy dać narzędzie, aby ludzie tworzyli atrakcyjne dla wielu osób treści. Obecnie do głosu dochodzą jednak krytycy takiego podejścia, którzy twierdzą że np. blogerzy nie są w stanie wygenerować lepszych czy choćby porównywalnych treści niż profesjonalni dziennikarze, a materiały wideo tworzone przez amatorów nie mogą dorównać profesjonalnej produkcji filmowej.

Oczywiście nie można przecenić terapeutycznej roli tworzenia wioski tematycznej. Proces ten sprzyja budowie kapitału społecznego, którego tam przeważnie brakuje. Wioska 2.0 i Web 2.0 opiera się jednak na tym samym złudzeniu. Mieszkańcom wiosek tematycznych trudno jest wygenerować treści, które mogłyby konkurować z profesjonalnymi produkcjami w sferze kultury. Jednak profesjonalny obieg treści nie neguje istnienia amatorskich produkcji, dlatego wioski tematyczne mają swój sens.

Wioska fabularna

Celem tej pracy jest pokazanie idei wioski fabularnej. Wioska fabularna dziedziczy problemy obszarów wiejskich, posiada swój temat tak samo jak wioska tematyczna, ale przede wszystkim opowiada unikalną historię.

Postulujemy, aby do tworzenia wiosek fabularnych angażować osoby specjalizujące się w opowiadaniu historii, które wyznaczą pewien kierunek działania mieszkańców. Powinno się to również wiązać ze zwiększeniem nakładów finansowych na tworzenie tego rodzaju projektów.

Od czasu powstania pierwszej wioski tematycznej, w roku 1961⁷, w świecie mediów nastąpiła prawdziwa rewolucja. Wioska fabularna stanowi odpowiedź na warunki, w których się znajdujemy. W niniejszej pracy pokażemy trzy zasadnicze wyzwania, które stoją przed twórcami wiosek fabularnych.

1. Pojawiła się nowa grupa użytkowników mediów, tzw. cyfrowych tubylców, tzn. osób, które nie znają świata bez internetu. Mają oni zupełnie inne oczekiwania wobec mediów – oczekują interaktywności, immersji, nie boją się nowoczesnych technologii. Celem tej pracy jest sprawdzenie, czy możliwe jest takie przygotowanie fabuły wioski, aby była ona atrakcyjna dla tej nowej grupy odbiorców. Czy wioska tematyczna może zawierać elementy oczekiwane przez cyfrowych tubylców?
2. Jeszcze nigdy tak wiele podmiotów nie starało się konkurować o czas i uwagę człowieka. Wszyscy aktorzy na rynku mediów opowiadają teraz jakieś historie. Marki opowiadają, ponieważ chcą nam coś sprzedać. Politycy, ponieważ chcą dostać nasz głos. Zawodowi opowiadacze historii nieustannie dostarczają nam rozrywki na odpowiednim dla nas poziomie. W jaki sposób wioska tematyczna może konkurować na tym rynku?
3. W ostatnim czasie pojawił się w mediach nowy trend: *gamifikacja*, zwana w Polsce także grywalizacją, gryfikacją lub gryzacją. Polega ona na wykorzystaniu mechanizmów znanych z gier na zupełnie innych polach. Np. marketerzy w Polsce i na świecie coraz częściej wykorzystują *gamifikację* do promowania produktów, do związania klientów z marką. Czy *gamifikacja* może być narzędziem, które wzbogaci wioski fabularne? Co zrobić, aby zwiedzenie wioski zamienić na „granie w wioskę”?

Postaramy się udzielić odpowiedzi na postawione powyżej pytania. W tym celu zaprezentujemy wizję wioski fabularnej, składającą się z części graficznej i tekstowej. Opowieść wioski skonstruowana zostanie zgodnie ze strukturą narracyjną opisaną przez Christophera Voglera w książce „Podróż autora”⁸.

Wspomniana wyżej opowieść fabularna wyznacza pewien porządek pracy. Tam, gdzie to potrzebne dla lepszego objaśnienia naszej idei, wzbogacimy scenariusz fabularny o informacje na temat *storytellingu*, *gamifikacji* i struktur narracyjnych. Tam, gdzie nie jest to niezbędne, pozostawimy miejsce dla wyobraźni czytelnika.

Szczegółowa bibliografia znajduje się na końcu pracy.

Zwyczajny świat

Rozejrzyj się dookoła. Dobrze znasz to miejsce. Tu mieszkasz, uczysz się lub pracujesz. Dzisiaj stanie się tylko to, co już się zdarzyło. Poruszasz się po świecie drogami, które wydeptałeś już wcześniej. Codziennie wykonujesz te same czynności.

Masz wiele rozrywek. Słuchasz muzyki, oglądasz filmy, grasz w gry komputerowe. Jesteś aktywnym uczestnikiem kultury. Orientujesz się w trendach, znasz nowinki techniczne. Naprawdę trudno cię czymś zaskoczyć.

Zwyczajnym światem nazywam otoczenie bohatera w chwili, w której go poznajemy.⁹

„To jest problem, z którym styka się wielu graczy. Nie jesteśmy tak dobrzy w życiu jak w grach” *Jane McGonigal¹⁰*

Wezwanie do wyprawy

Wysłuchaj się w sobie. Być może chcesz doświadczyć czegoś nowego? Być może chcesz oderwać się od dobrze znanego świata? Możliwe, że przeczytałeś o wiosce tematycznej w gazecie? Możliwe, że usłyszałeś o niej w radiu albo ktoś znajomy zaproponował Ci udział w wyprawie? Bardzo dobrze! Każdy powód jest dobry, aby przeżyć przygodę!

Wezwanie do wyprawy może się pojawić w formie przysłanej wiadomości albo w osobie samego posłańca. Może to być jakaś nowa sytuacja, np. wypowiedzenie wojny, przybycie telegramu oznajmującego, że przestępca właśnie uciekł lub został wypuszczony z więzienia i w samo południe przybędzie pociągiem do miasta, aby zabić szeryfa. Wezwanie może się pojawić jako działanie postępowania prawnego: nakaz sądowy, wezwanie, ostrzeżenie.¹¹

Może usłyszałeś o niej w radiu albo ktoś znajomy
zapropoŃował Ci udział w wyprawie?



Sprzeciwienie się wezwaniu

Wioski tematyczne? Pewnie nigdy nie słyszałeś o czymś takim. Myślisz sobie, czy to na pewno mi się spodoba? Czy taka wioska może opowiedzieć jakąś ciekawą historię? Czy może być tak wciągająca jak film? Może jednak lepiej pójść do kina albo do teatru? Włączyć grę? Spotkać się ze znajomymi...? Jest przecież tyle fajnych rzeczy do zrobienia.

Kiedy przygotowujecie się do wielkiej wprawy, Zwyczajny Świat jest w jakiś sposób tego świadom i stara się was zatrzymać. Chce was skusić swoim najśłodszyim śpiewem, jak syrena próbowała zwabić na skały Odyseusza i jego towarzyszy. Gdy tylko będziecie chcieli ruszyć, nagle pojawi się tysiąc drobiazgów do załatwienia i wydarzeń rozpraszających waszą uwagę.¹²

„Gdy wchodzisz do gry, pojawia się wokół ciebie dużo osób, które ufają, że poradzisz sobie z misją ratowania świata”

Spotkanie z mentorem

Zdecydowałeś się pojechać do wioski, ale wciąż nie bardzo rozumiesz o co w tym wszystkim chodzi. Jesteś z przyjaciółmi. Na skraju wioski wita was jeden z organizatorów. To mentor. Jest nim chłopiec z dużym, czerwonym balonem.

U niego wymieniacie pieniądze na walutę używaną w wiosce. Otrzymujecie także zestaw składający się ze słuchawek i mikrofonu, które zawsze musicie nosić. Dzięki temu organizatorzy zabawy będą mieć z wami kontakt. Będziecie mogli komunikować się ze sobą, nawet przebywając w różnych częściach wioski.

Podania ludowe pełne są opisów spotkań bohaterów z magicznymi opiekunami, którzy ofiarowują im dary i prowadzą w podróży. Były elfy pomagające szewcowi, zwierzęta broniące małych dziewczynek w lesie, siedmiu krasnoludków oferujących Królowie Śnieżce schronienie, kot w butach, dzięki któremu jego panu udało się zdobyć królestwo. Wszystkie te figury to projekcje archetypu Mentora wspierającego i prowadzącego bohatera.¹³

Na skraju wioski wita was
jeden z organizatorów.
To mentor



Przekroczenie pierwszego progu – przygoda pierwsza

Mentor zawiązuje wam oczy czarną przepaską. Idziecie przez wioskę na ślepo. Żeby się nie pogubić, trzymacie się za ręce. Mentor czuwa nad wami. Droga jest prosta i szeroka, nie grozi wam upadek ani zderzenie. Jesteście podekscytowani, zaniepokojeni, zaciekawieni. Do czego to wszystko prowadzi?

W końcu docieracie na miejsce. Zdejmujecie opaski z oczu i okazuje się, że stoicie przed ogromnym drzewem, na którym zbudowano domek. To właśnie w nim będziecie mieszkać. Do domku prowadzi długa, ale szeroka, mocna i stabilnie umocowana drabina. Krok po kroku wchodzicie na górę...

W tajnych stowarzyszeniach obowiązuje pewna zasada inicjacyjna: dezorientacja prowadzi do uległości. Dlatego nowicjusze tak często mają zakryte oczy i prowadzeni są przez ciemności – dzięki temu są podatni na wpływy, łatwiej poddają się rytuałom ustanowionym przez grupę. W praktyce opowiadania tego rodzaju, zwodzenie odbiorców i zaburzanie ich przyzwyczajęń percepcyjnych może wzmocnić ich koncentrację, uczynić bardziej podatnymi na bodźce. Widz zacznie ulegać opowieści, odrzuci wątpliwości i niewiarę, chętniej zanurzy się w rzeczywistości Niezwykłego Świata, w fantazji.¹⁴

**„Nie ma siedzenia z założonymi rękami.
Zawsze jest coś ważnego i wyjątkowego
do zrobienia”**

Przekroczenie pierwszego progu – przygoda druga

W domku znajdujecie XIX-wieczne stroje – tak ubierają się ludzie w tej wiosce. Zakładacie je na siebie, aby zbytnio nie rzucać się w oczy. Jesteście gotowi. Chcecie zejść na dół, lecz tu czeka was rozczarowanie. Nie ma drabiny. Czy jesteście w pułapce?

Przed wami pierwszy sprawdzian. Ktoś zabrał drabinę, ale ustawił dla was... trampolinę / poduszkę strażacką / basen z wodą wcześniej zakryty/ rurę strażacką. Być może nigdy wcześniej nie skakaliście z tej wysokości... Być może czujecie strach, ale też ogromną ochotę, aby skoczyć. Decyzja należy do was.

Skok w nieznane łączy bohaterów szczególną więzią. Przekroczenie progu symbolizuje gotowość bohaterów do wspólnego eksplorowania świata.¹⁵



Stoicie przed ogromnym drzewem,
na którym zbudowano domek

To właśnie w nim będziecie mieszkać

Sprawdziany, sprzymierzeńcy, wrogowie

W pobliżu domku bawią się dzieci. Grają w klasy, kopią piłkę, chowają się. Dzieci szybko dostrzegają, że nie macie drabiny. Przyglądają się uważnie temu co zrobicie, ale nie pozostają obojętne. Dzieciaki kibicują, zachęcają do skoku. To wasi sprzymierzeńcy. A jeśli w grupie nie znajdzie się nikt na tyle odważny, aby skoczyć na trampolinę, to dzieci przyniosą wam drabinę, jeśli tylko umiejętnie je o to poprosicie. Schodzicie na dół i wyruszacie na zwiedzanie wioski.

„Jest dużo pomocników, jest ta inspirująca historia i to pozytywne oddziaływanie świata na nasze samopoczucie”

Zaskoczenie! Kiedy przechodzicie obok studni, ona wybucha gromkim śmiechem. Podchodzicie bliżej, słuchacie – tak, to ze studni wydobywają się głosy. Z głębin dobiega śmiech. Jeśli zapytacie studnię o coś, co dzieje się w wiosce – ona zwykle wam odpowie „tak” lub „nie”. Nie zawsze odpowiada, ale wielu rzeczy możecie się dowiedzieć. Docieracie do drzewa, na którym rosną dziesiątki kapeluszy. Chodzicie po schodach, które chlupią zamiast skrzypieć...

Teraz bohater rzeczywiście wkroczył do tajemniczego, niezwykłego świata, który Joseph Campbell nazwał nierzeczywistym krajobrazem marzeń sennych, pełnym zadziwiająco płynnych nieokreślonych kształtów, gdzie musi stawić czoła rozmaitym wyzwaniom i przejść cały ciąg niesamowitych prób. To dla bohatera nowe, czasem budzące strach doświadczenie. Niezależnie od tego, ile lekcji i nauk przeszedł, tutaj jest nowicjuszem.¹⁶

Chodźcie po schodach,
które chlupią zamiast skrzypieć



Kiedy przechodźcie obok studni,
ona wybucha gromkim śmiechem

Zbliżanie się do najgłębszej groty

Wśród wielu osób napotkanych w wiosce jest dwóch mężczyzn. Pierwszy z nich nie chce wychodzić z domu. Mieszkańcy wioski proszą was, żebyście z nim porozmawiali. Wchodźcie do małego pokoju, ale drogę zagradza wam szyba od podłogi aż po sufit – nie możecie przejść dalej. Oprócz tego, pokój w którym się znaleźliście przedzielony jest kurtyną. Jest tam także niecodziennie uformowana podłoga – pokój nie jest równej wysokości. W miejscu gdzie jesteście pokój ma normalną wysokość, ale po drugiej stronie jest już znacznie niższy. Cały pokój możecie oglądać tylko okiem kamery. Widok na monitorze łudzi was optycznie – za kurtyną stoi mężczyzna, który wydaje się znacznie większy niż jest w rzeczywistości. Mężczyzna nigdy nie opuszcza swojego pokoju. Nikt nie przechodzi również na drugą stronę kurtyny. Bohaterowie mogą poznać jego historię.

„Grając ewoluujemy, potrafimy lepiej współpracować i jesteśmy bardziej serdeczni. To prawda, ja w to wierzę”

Drugi z napotkanych bohaterów nieustannie wędruje pomiędzy dwoma domami położonymi na dwóch krańcach wioski. Mężczyzna, co dziwne, chodzi tylko w jedną stronę. Nikt nigdy nie widział, aby wracał do siebie, mimo to po dłuższej chwili znowu idzie z pierwszego domu do drugiego. Nikt z mieszkańców wioski nie wie, jak to jest możliwe. Technicznie – pomiędzy domami jest przejście podziemne, które pozwala mu przemieszczać się niezauważenie w drugim kierunku. Fabularnie – mężczyzna miał kiedyś takie marzenie, aby móc swobodnie chodzić do swojej dziewczyny, z którą rodzice zabronili mu się spotykać. Bohaterowie mogą poznać jego historię. Powoli zaczynacie sobie uświadamiać, że w tej wiosce dzieje się coś dziwnego. Ale co? Na razie nie jesteście tego w stanie tego powiedzieć.

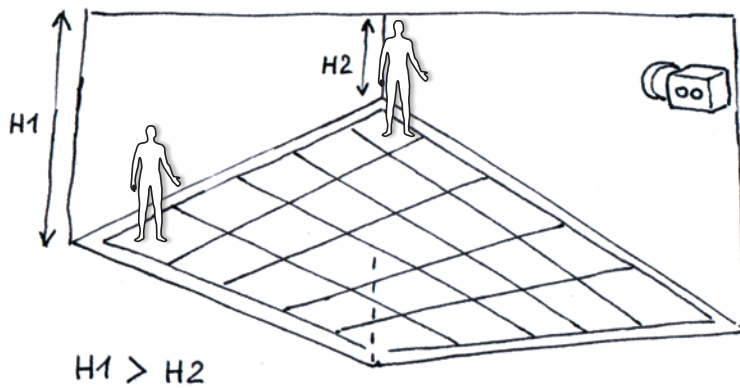
Oto bohaterowie zbliżają się do najgłębszej groty, obszaru najdziwniejszego i najmroczniejszego w całym niezwykłym świecie. Teraz trzeba dopełnić ostatecznych przygotowań przed najważniejszą próbą tej wyprawy.¹⁷

Bohaterowie zdają sobie sprawę, że za chwilę staną przed ogromną próbą i że powinni przygotować się do niej najlepiej jak się da.¹⁸

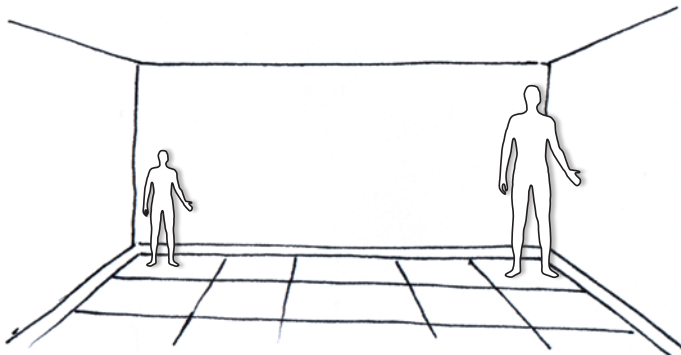
Nie daj się zwieść złudzeniom.¹⁹



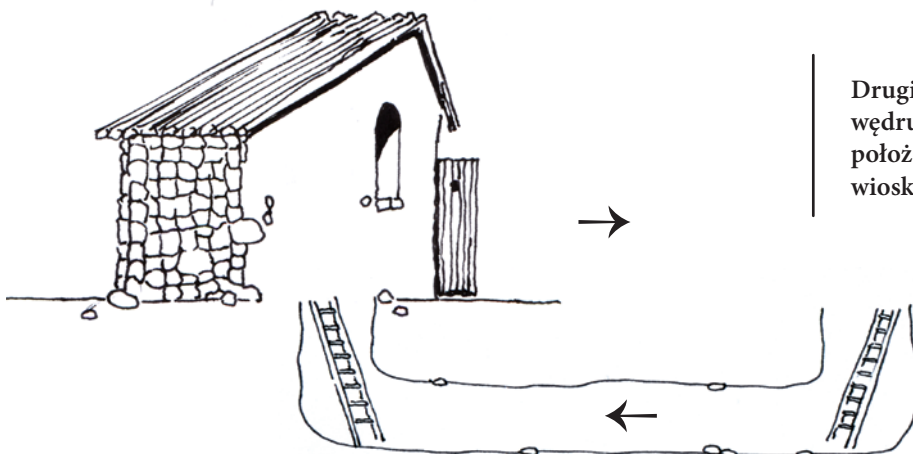
Pierwszy bohater nie chce wychodzić z domu



Niecodziennie uformowana podłoga – pokój nie jest równej wysokości



Widok na monitorze ludzi was optycznie



Drugi bohater nieustannie wędruje między domami położonymi na krańcach wioski

Próba

Znajdujecie liścik, w którym ktoś daje wam wskazówkę. Należy iść do jednego z domów, bo stanie się tam coś ważnego. Idziecie na miejsce. Drzwi, tak jak było napisane w liście, są otwarte. Wchodzicie do środka i sami nie możecie uwierzyć w to, co widzicie. Wszystko w tym domu jest na odwrót. Meble przyczepione są do sufitu i zwisają w dół. Z podłogi wyrasta żyrandol. Przechodzicie przez kolejne pokoje, aby dokładnie wszystko obejrzeć... w tym czasie jednak, ktoś zamyka drzwi wejściowe. Jesteście uwięzieni!

„Moim celem na następne dziesięciolecie jest sprawić aby ratowanie świata było tak proste jak w grach sieciowych”

Waszym zadaniem jest wydostać się z domu. W tym celu musicie przejść mini-grę „*point and click*”. W odróżnieniu od gier, które znacie, tutaj wszystko dzieje się analogowo. Kiedy zbliżacie się do punktu, który jest aktywny, słyszycie cichy szum w słuchawkach. Im bliżej jesteście, tym szum staje się bardziej intensywny. To ma was naprowadzić na właściwe miejsca w tym domu, które są w jakiś sposób interaktywne. Do dyspozycji macie kilka krzeseł, na których możecie stanąć, aby sięgnąć do mebli powieszonych na suficie.

W domu znajdujecie sejf, który możecie otworzyć, jeśli znajdziecie w tym domu specjalny kod. Część drzwi w domu jest pozamykana – trzeba odnaleźć klucze do nich. Na podłodze dużego pokoju zamocowany jest żyrandol, który świeci bardzo mocnym białym światłem. Jeśli wyjdziecie poza schemat i zgasicie światło, to będziecie mogli przeczytać pierwszą ze wskazówek... Ale najpierw musicie sami na to wpaść, naprowadzeni szumem w swoich słuchawkach! Pomocne są tu również informacje, które wcześniej słyszeliście od mieszkańców wioski.

Punkt krytyczny w połowie wyprawy bohatera jest jak dział wodny, jak granica między kontynentami – oznacza, że podróżnik znajduje się na środku swej marszruty. Poszczególne etapy wędrówki w naturalny sposób organizują się wokół tego centralnego punktu. Wszystko co się dotąd wydarzyło prowadziło właśnie do tego momentu, a wszystko co nastąpi potem będzie stanowić powrót do domu.²⁰



Meble
przyczepione
są do sufitu
i zwisają w dół

W domu znajdujecie sejf,
który możecie otworzyć,
jeśli znajdziecie kod

Nagroda

Udało wam się! Prawdopodobnie pierwszy raz braliście udział w takiej zabawie. W tym wszystkim chodziło o to, aby odkryć w sobie dziecko, i naturalną radość z poznawania nowych rzeczy, z obcowania ze światem, który jest dla nas całkowicie nowy. To wasza nagroda emocjonalna.

Nagrodą fabularną jest to, że przeżyliście przygodę i przeszliście ważny test.

Idziecie zjeść kolację do wioskowego baru – spotykacie przed wejściem mężczyznę zięjącego ogniem. Mówi wam, że jedzenie jest tu pyszne, ale żeby nie wybierać *chilli con carne*, bo jest piekielnie ostre... i ponownie zięje ogniem!

Czasami na tym etapie bohaterowie urządzają sobie ogromną biesiadę, podczas której konsumują część owoców swojego zwycięstwa. Muszą odzyskać energię, którą utracili w czasie prób i potyczek.²¹

W wielu filmach pojawia się na tym etapie scena przy ognisku – bohater i jego kompani zbierają się wokół ognia lub jego odpowiednika, aby przemyśleć ostatnie wydarzenia.²²

W chwilach refleksji i bliskości mamy szansę lepiej poznać bohaterów. Scena tego rodzaju możliwa jest tylko dzięki bliskości, która wytworzyła się przy wspólnym przejściu przez próbę.²³

„Uczucie napięcia, trochę strachu, ale też silna koncentracja (...). Gracz jest na skraju czegoś co nazwiemy epickim zwycięstwem”

Droga Powrotna

Jeden z mieszkańców prosi was o pomoc oraz zdradza nieznane wam fakty dotyczące wioski. Wy już odzyskaliście wolność, ale większość mieszkańców wioski... nadal jest uwięziona! Postanawiacie im pomóc.

Siłą napędową może być jakieś nowe wydarzenie lub informacja, która drastycznie zmienia bieg opowiadania. Czasem jest to kolejny moment kryzysu, który każe bohaterowi podążać nową i ostateczną już drogą prób.²⁴



Mówi wam, że jedzenie
jest tu pyszne, ale żeby nie
wybierać *chilli con carne*

Odrodzenie

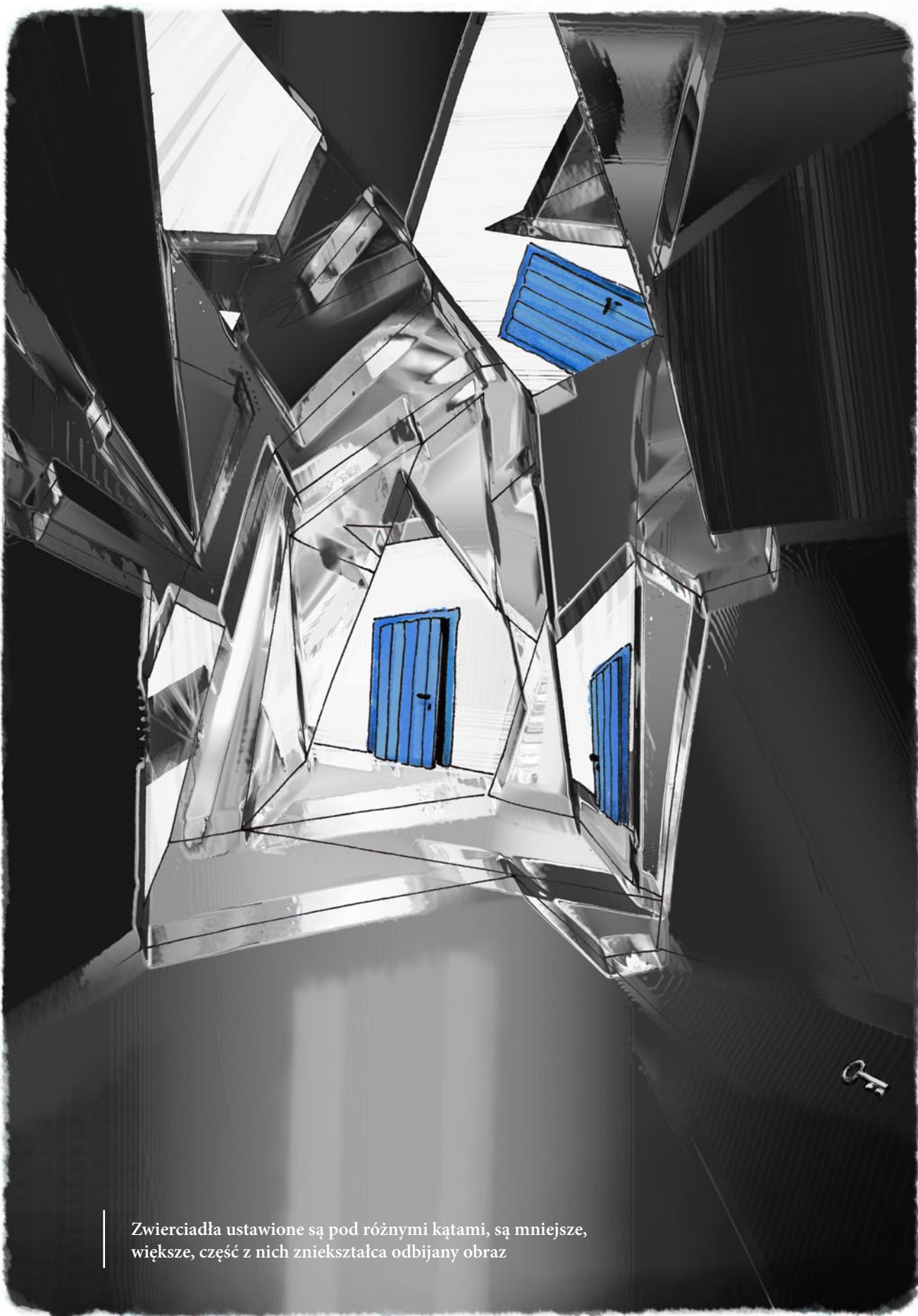
Wchodzicie do labiryntu luster w jednym z pomieszczeń gospodarczych. Zwierciadła ustawione są pod różnymi kątami – są mniejsze, większe... część z nich zniekształca odbijany obraz. Wszystko służy temu, abyście spojrzeli na siebie trochę z innej strony, w inny sposób. Abyście nabrali dystansu do siebie. W labiryncie umieszczono wiele kluczy do domów w wiosce. Jeśli je pozbieracie, uda wam się uratować mieszkańców wioski. Wioska nie poddaje się jednak łatwo i cały czas próbuje przeszkodzić graczom. Do labiryntu można wchodzić tylko pojedynczo – dla każdego uczestnika jest osobne wejście.

„W grze stajemy się lepszą wersją siebie samych, jesteśmy pomocni i konsekwentni w rozwiązywaniu problemów”

Różne słowa, które gracze wypowiedzieli w czasie przygody – mówili je do mikrofonu – zostały nagrane przez moderatora, a teraz moderator odtwarza niektóre z nich, zupełnie wyrwane z kontekstu. Żeby zbyt szybko się to nie wydało, głos nie trafia do wszystkich bohaterów. Nikt nie słyszy swojego głosu, ale trafia on do innych graczy. Moderator może wyłączać komunikację głosową pomiędzy określonymi graczami. Część wypowiedzi przychodzić będzie z opóźnieniem. Bohaterowie słyszą także inne dźwięki, które potęgują ich dezorientację. W związku z tym gracze zaczynają działać na opak. Być może przez chwilę przestaną ze sobą współdziałać, być może nawet się pokłócą. Ten stan będą wzmacniać nierealne wrażenia z labiryntu luster. Dopiero po pewnym czasie gracze odkryją, że byli manipulowani. O to właśnie chodzi!

W ten sposób prosta – choć atrakcyjna wizualnie – przygoda w labiryncie luster zyska zupełnie nowy wymiar. Gracze będą musieli odnaleźć się w nowej sytuacji. Czy się pokłócą? Czy mimo wzajemnego wprowadzania się w błąd uda im się wypełnić tę trudną misję?

To kulminacja, ostatnie i najgroźniejsze spotkanie. Zanim bohaterowie na nowo wkroczą do Zwyczajnego Świata muszą zostać ponownie oczyszczeni. Autor powinien uważać, aby nie przegadać tej sceny, ale raczej ukazać jak wpływa na zachowanie czy wygląd postaci.²⁵



Zwierciadła ustawione są pod różnymi kątami, są mniejsze, większe, część z nich zniekształca odbijany obraz

Powrót z eliksirem

Wszystkie klucze zostały zebrane, domy otworzone! Mieszkańcy wioski odzyskują wolność. Wszyscy wychodzą z domów, ustawiają się pod waszym domkiem na drzewie. Przynoszą jedzenie, wino. Ktoś wyciąga gitarę i zaczyna śpiewać. Wioska świętuje swoje odrodzenie. Ta noc będzie wielką pochwałą wolności i współpracy. Jesteście traktowani przez mieszkańców z honorami, jak prawdziwi herosi. Udało wam się uratować wioskę!

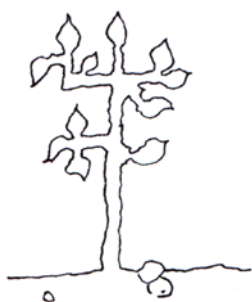
Zanim wyruszyście w drogę otrzymacie jeszcze dar od mieszkańców wioski. Staliście się honorowymi obywatelami, ambasadorami wioski na świecie. Mieszkańcy zapraszają was na coroczne święto – wtedy przyjeżdżają tu sympatycy wioski, wszyscy którzy przeszli tę przygodę.

**„Gramy aby uciec od tego wszystkiego
co jest popsute w rzeczywistym świecie.
Tak być nie musi...”**

Wyjeżdżacie, to koniec zabawy. Wracasz do swojego świata. Być może przeżyłeś w tej wiosce jakąś przemianę, zainspirowała Cię do czegoś, pozwoliła Ci bardziej zintegrować się z przyjaciółmi. Być może ta przygoda pomogła Ci podjąć decyzję, na którą wcześniej brakowało Ci odwagi. Mamy nadzieję, że tak się stało.

Najpopularniejszym wzorem konstrukcyjnym jest forma kulista bądź zamknięta, w której narracja powraca do punktu wyjścia. Stosując tę strukturę można doprowadzić bohatera dokładnie do tego miejsca, z którego wyruszył w podróż. Kłistość ta może być zasygnalizowana za pomocą środków wizualnych: powtórzony zostaje jeden z pierwszych obrazów fabuły albo jakiś dialog czy sytuacja z aktu pierwszego. To jeden ze sposobów powiązania wszystkich luźnych nitek i dopełnienia historii.²⁶





Zakończenie

Rzeczywistość jest popsuta. Dlaczego gry sprawiają, że stajemy się lepsi i jak mogą zmienić świat? To tytuł książki Jane McGonigal, który był jednym z motywów przewodnich naszej pracy. Jeśli zauważyliście, że na każdej stronie jest kilka pogrubionych liter, które czytane po kolei, składają się w słowa, odczytaliście właśnie ten tytuł. Ponieważ wierzymy w to, że zabawa może być również na poważnie i w ważnym celu, nie wahamy się użyć szyfru jako formalnego zabiegu, wzmacniającego przekaz naszej pracy.

Jane McGonigal twierdzi, że grając można naprawiać świat²⁷. Potwierdzeniem tych słów jest dynamicznie rozwijający się rynek tak zwanych *serious games*, które służą nie tylko rozrywce. *Serious games* mogą być powiązane z takimi tematami jak: edukacja, badania naukowe, obronność, zarządzanie kryzysowe, planowanie miasta, inżynieria, religia i polityka²⁸. Na Uniwersytecie Waszyngtońskim powstała gra, w której punkty dostaje się za stworzenie nowego białka. Jest to narzędzie, dzięki któremu internauci z całego świata mogą pomagać w badaniach naukowych. Użytkownikom Fold.it w ciągu kilku dni udało się ustalić strukturę krystaliczną enzymu retrowirusa odpowiedzialnego za powielanie się wirusa HIV. Serwis mindbloom.com, który służy rozwojowi osobistemu, wyposażono w wiele mechanizmów znanych z gier. Tego typu projekty dotarły również do Polski, ze środków UE powstaje w tej chwili gra, która bada predyspozycje zawodowe dzieci w różnym wieku²⁹. Znanych jest już wiele zastosowań tego typu gier. Wciąż jednak odkrywane są nowe.

Przedstawiliśmy koncepcję wioski fabularnej. To zupełnie nowa idea, bazująca na potrzebach polskiej wsi oraz na doświadczeniach twórców wiosek tematycznych, a wiążąca się bezpośrednio z tematyką *serious games*. Jednocześnie jest to jednak idea wynikająca z wiedzy o nowych mediach, o cyfrowych tubylcach, o grach i strukturach narracyjnych. Nie jest to idea, która zmieni cały świat od razu, ale wierzymy w to, że odpowiednio rozwijana może zmieniać lokalne społeczności. Od czegoś trzeba zacząć.

Wioska fabularna może korzystać z wiedzy o strukturach narracyjnych. Podróż po wiosce, mimo że nie jest liniowa, może być zaprojektowana w taki sposób, aby gość doświadczył wszystkich niezbędnych do jego maksymalnego pobudzenia bodźców. Tak skonstruowana opowieść bardziej zapadnie w pamięci odbiorcy, zostanie przez niego lepiej przyswojona, stanie się bardziej skuteczna.

Mechanizmy gamifikacyjne – dbanie o harmonię wioski, dążenie do wywołania maksymalnego poczucia immersji, angażowanie jak największej liczby zmysłów, umiejętne operowanie wyzwaniem i nagrodami – są najlepszym sposobem przekształcenia wiosek tematycznych w wioski fabularne.

W czasie pisania tej pracy udało nam się przenieść – w teorii – rzeczy znane tylko ze świata wirtualnego do świata rzeczywistego, i ubrać je w mechanizmy znane z gier. Gra typu *point and click* w świecie rzeczywistym to przykład właśnie takiego działania. Zostało ono zresztą antycypowane przez japońską kulturę popularną. W filmie „Symbol” jeden z bohaterów zostaje uwięziony w tajemniczej sali pełnej przycisków. Żeby wydostać się z opresji musi wypróbować wiele przycisków w różnych kombinacjach³⁰. Natomiast „Gra” to film rozgrywający się w tzw. *pervasive reality*. Świat rzeczywisty jest pomieszany ze światem nawet nie tyle wirtualnym (bo wszystko się dzieje naprawdę) co raczej fikcyjnym, bo na normalną rzeczywistość zostaje nałożona fabuła gry³¹. Skoro takie pomysły mają już scenarzyści opowiadający historię dla milionów, to szybko pojawi się grupa pasjonatów, która będzie chciała otrzymać takie produkty. Taka społeczność prawdopodobnie już jest – osoby gotowe na tego rodzaju produkty. Przyszłość już nadeszła, lecz jest jeszcze nierówno rozdysponowana³².

Przedmiotem naszej pracy był pewien nowy trend na rynku mediów. Może się tak zdarzyć, że wioski fabularne nadejdą i będą wykorzystywane do wielu różnych celów. Atarashiki Mura to japońska wioska, która odwzorowuje idealne społeczeństwo, nie ma tam miejsca na zabawę. To wioska-gra, która powstała jako miejsce testowania pewnej utopii. Możliwości wykorzystania wioski jest jednak znacznie więcej. Może ona się stać laboratorium testowania pewnych rozwiązań z przyszłości. Wyobraźmy sobie wioskę pełną wynalazków. Wioskę, gdzie testuje się nowe przepisy ruchu drogowego. Albo taką, w której dzieci nie chodzą do szkoły, ale korzystają z jakiegoś innego systemu edukacji. Jesteśmy pewni, że takie wioski gdzieś już funkcjonują lub będą funkcjonować w najbliższym czasie.

Przypisy

- ¹ *Polska 2030, strona 253*
- ² *Polska 2030, strona 87*
- ³ *Polska 2030, strona 24*
- ⁴ *Polska 2030, strona 254*
- ⁵ *Raport o stanie wsi. Polska wieś 2010, strona 327*
- ⁶ *Wacław Idziak, Wieś tematyczna, 2005.*
<http://www.witrynawiejska.org.pl/strona.php?p=455>
- ⁷ *ibidem*
- ⁸ *Christopher Vogler, „Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy”, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2009*
- ⁹ *ibidem, strona 100*
- ¹⁰ *Wszystkie pogrubione cytaty są z przemówienia Jane McGonigal „Gaming can make a better world” dla TED, które wygłosiła w lutym 2010, tłumaczenie własne (Michał Kamil Kulesza).*
- ¹¹ *Christopher Vogler, „Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy”, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2009, strona 116*
- ¹² *ibidem, strona 128*
- ¹³ *ibidem, strona 137*
- ¹⁴ *ibidem, strona 99*
- ¹⁵ ?
- ¹⁶ *ibidem, strona 155*
- ¹⁷ *ibidem, strona 165*
- ¹⁸ *ibidem, strona 169*
- ¹⁹ *ibidem, strona 168*
- ²⁰ *ibidem, strona 185*
- ²¹ *ibidem, strona 204*
- ²² *ibidem, strona 204*
- ²³ *ibidem, strona 205*
- ²⁴ *ibidem, strona 219*
- ²⁵ *ibidem, strona 227*
- ²⁶ *ibidem, strona 249*
- ²⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Jane_McGonigal
- ²⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game
- ²⁹ *Talentgame.pl*
- ³⁰ <http://www.imdb.com/title/tt1410261/plotsummary>
- ³¹ <http://www.imdb.com/title/tt0119174/>
- ³² ?

Bibliografia

Christopher Vogler, „Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy”, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2009

Przemówienie Jane McGonigal „Gaming can make a better world” dla TED, które wygłosiła w lutym 2010, tłumaczenie własne.

Raport o stanie wsi. Polska wieś 2010

Wacław Idziak, Wieś tematyczna, 2005

