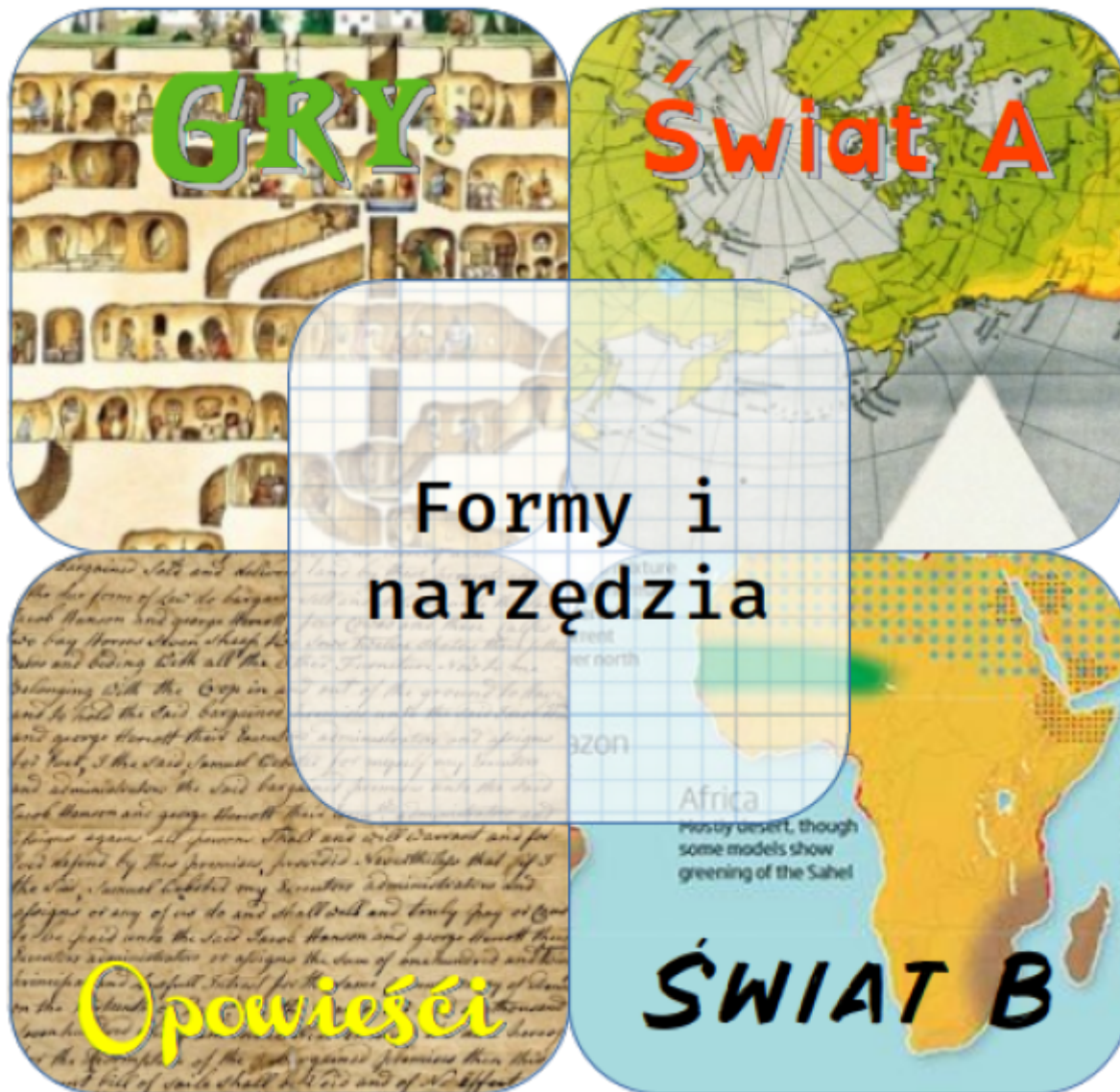


Sukcesja 2051

Opowieści ze świata w przemianie



Świat A, czyli nasza codzienność

To nasza codzienność, [opisana](#) strumieniem informacji naukowej i nie, dynamika naszych emocji i społeczności wokół nas. Docelowo źródłem tego opisu będzie platforma "[Patrzymy w górę](#)".

Świat B, czyli wspólnie opowiadana rzeczywistość

Będzie on [opisem](#) „świata A + ~25 lat”, w konwencji (bardzo) hard SF / Open Science, przede wszystkim w postaci map i infografik.

Dzięki temu będzie on łatwiejszy do przyjęcia dla odbiorców (alibi, zawieszenie niewiary) a zarazem (mamy nadzieję) atrakcyjny dla współautorów opisu (naukowców), bo to fikcja i nie trzeba się bać zarzutów [tu wstaw zarzut]. Będzie to więc miejsce styku akademii z masami i kanał komunikacji treści naukowych.

Opowieści, czyli istota wolności

Świat B pełen jest opowieści. Inaczej niż w świecie A, możemy je sobie wybierać – dołączać do nich, tworzyć nowe, czy choćby ogłaszać swoje pomysły, które inni być może rozwiną. Od wolności wyboru zaczyna się uzdrawianie duszy, odbudowywanie sprawczości i droga ku pełnemu człowieczeństwu.

W ramach Świata B będą tworzone opowieści, w założeniu dokładające aspekty mityczno-fantastyczne do dość suchej warstwy opisu świata. Dadzą one ramy narracyjne interakcjom i przemyśleniom później konkretyzowanym jako gry. Przykładem takiej opowieści/promptu jest [Odyseja 2051](#).

Gry, czyli spotkanie w opowieści

Tu będzie się odbywało osvajanie odbiorców z interakcją społeczną i życiem w przyszłości. Nie określamy z góry rodzaju i konstrukcji gier. Powiernicze osoby będą dbały o zgodność gier i opowieści z etosem #TePeWu, ale wszystkie elementy dzieła będą na licencji CC-BY-SA, więc powstanie forków i klonów nas nie zaskoczy, a nawet ucieszy.

Formy i narzędzia wyrazu, czyli //medium is the message//

Zarówno dla zachowania spójności, jak i dla ułatwienia życia autorów gier, [zbieramy](#) opisy narzędzi tworzenia i prowadzenia gier, dla różnych form wyrazu - od hybrydy karciano-planszowej do Nordic LARPU.

A zaczęło się od tego...

29 lutego 2024 roku złożyliśmy projekt w konkursie Chaos Computer Club o grant na dzieło artystyczne, przedstawiające utopijną wizję społeczności w czasach chaosu.

Z oczywistych powodów uważamy, że [TePeWu](#) właśnie taką wizję tworzy i realizuje. Zadaliśmy sobie więc pytanie, co może się dziać z naszą społecznością w 2051 roku – odpowiedzi zamierzamy udzielić właśnie w formie artystycznej.

Aktualizacja: CCC nie odezwało się do nas, więc jednak nie dostaniemy kasy :(

Z drugiej strony zdejmuje z nas to presję i pozwala podejść do pomysłu jeszcze raz i na świeżo.

Co chcemy stworzyć?

Stworzymy grę narracyjną i wcieleniową w formie [hybrydy karciano-planszowej](#). Dodanie elementów wizualnych i dźwiękowych sprawi, że będzie bardziej wciągająca. Podczas prezentacji na CCC (Chaos Computer Congress) przeprowadzimy rozgrywkę pokazową i zapewnimy pomoc ludziom, którzy zechcą wypróbować ją na miejscu.

Wszystkie wyniki projektu będą dostępne w języku polskim i angielskim, na licencji CC-BY-SA. Gra będzie dostępna za darmo w formie elektronicznej, a także w wersji drukowanej na żądanie.

Co dalej?

Po opublikowaniu gry będziemy nadal rozwijać i pielęgnować świat gry jako cyfrowe dobro wspólne, aktualizując go i udostępniając każdemu do eksploracji oraz tworzenia własnych historii w dowolnej formie.

Świat przedstawiony będzie oparty na (okresowo aktualizowanym) konsensusie naukowym odnośnie sytuacji w latach 2050-2100, przy założeniu scenariusza zapaści cywilizacyjnej „po schodach w dół” i globalnym ociepleniu o około 2,5 stopnia Celsjusza. Do tego każda opowieść doda własną warstwę „realizmu (techno)magicznego”.

W tej rzeczywistości występują dwa rodzaje bohaterów: * społeczności, starające się budować swoje utopie w zmieniającym się świecie, wchodzące w interakcje z innymi społecznościami, * oraz ludzie, uczący się na nowo postaw i umiejętności, zgodnie z dynamiką społeczności, do których dołączają.

Wykorzystamy świat gry, aby pomóc ludziom przekroczyć przepaść między marzeniami a ponurą rzeczywistością, aby nadać ciemności światło i kolor.

Po co to wszystko?

Świat nasz (A) doświadcza konsekwencji głębokich zaburzeń ekologicznych wywołanych ekspansją cywilizacji przemysłowej. Oznacza to wiele trudności dla nas i innych istot. Jako gatunek mamy trzy opcje: wymrzeć, migrować lub przystosować się.

Niezależnie od tego, którą opcję wybierzemy (jeśli mamy taką możliwość), jako istoty samoświadome, wciąż mamy pewne „pole manewru”, aby zrobić to we własnym stylu. Dlaczego nie zrobić z tego naszej utopii?

Niemniej jednak nikt z nas nie może tego zrobić sam. Możemy przekształcić naszą rzeczywistość tylko poprzez działania społeczności, przez interakcje wewnątrz nich i ich interakcje z innymi.

O czym będzie pierwsza opowieść?

[Odyseja TePeWu](#) opowiada o solarpunkoidalnej społeczności, która po 25 latach osiadłej egzystencji zmuszona jest szukać dla siebie nowego miejsca i nowej strefy komfortu...

From:

<https://2051.tepewu.pl/> - **Projekt Sukcesja 2051**

Permanent link:

<https://2051.tepewu.pl/start>

Last update: **2024/05/18 17:15**

