

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Na początku września Narodowe Centrum Kultury wydało grę planszową „Ojczysty”. W dużym skrócie rozgrywka wygląda tak: rozgrywający ciągnie z talii sześć kart, na których znajdują się słowa z dawnej i współczesnej polszczyzny. Następnie losuje, które z nich będzie trzeba w danej rundzie odgadnąć. Pozostali gracze na podstawie losowych i dość enigmatycznych wskazówek obstawiają, jakie słowo rozgrywający ma na myśli. Wynik przekłada się na liczbę pól, o które przesuwiają się ich pionki. W grę zagrałam z recenzentką z portalu gamesfanatic – Joanna Kozłowska-Pięcek. A w dalszej części odcinka zapraszam na rozmowę z twórcą „Ojczystego” – Karolem Madajem.**

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Gościem Audycji Kulturalnych jest Joanna Kozłowska-Pięcek, recenzentka gier planszowych z portalu gamesfanatic. Dzień dobry.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Dzień dobry.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Spotkałyśmy się, żeby zagrać w grę planszową. Właśnie gra planszowa „Ojczysty” wydana przez Narodowe Centrum Kultury. Jak czytam z tyłu, na opakowaniu, gra imprezowa, w której polszczyzna zaskakuje swoim bogactwem. Zastanawiam się czy to oznacza, że w tej imprezie powinni brać udział poloniści.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Nie. Absolutnie nie. To jest gra dla każdego. Dla każdego, dlatego że wynosimy z niej po prostu wiedzę i dobrą zabawę.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: To w takim razie spróbujemy. Nie ma wśród nas polonistów chyba.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Nie.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **Nie ma.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Więc mamy wylosowanych sześć słów. Tym razem jest to szata, sztubak, antycypować, kołczować, challenge i bulwers. W sumie, które słowo będę podpowiadać. Pięknie.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **A teraz losujemy karty, które pomogą nam te słowo wprowadzić.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Ja jestem gotowa. Podpowiadam jedno to będzie przeciwne.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **Budzi litość na diabełka.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Tak jest. A na aniołka położymy najbardziej zielone.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **I teraz ja odgaduje o jakie słowo może chodzić. Po dłuższym namyśle obstawiam dwa słowa, bo nie jestem pewna czy to jedno czy to drugie, ale obstawiam, że wśród tych dwóch powinno się znaleźć to słowo, którego szukamy. Obstawiam dwójkę i trójkę, czyli sztubak i antycypować.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Jest! Tak to jest antycypować.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **I w ten sposób otrzymuje punkty i poruszam się moim pionkiem po planszy w kierunku mety. Jak już miałyśmy okazję się przekonać gra nie jest łatwa i trudno jest czasem odgadnąć co ma na myśli ta osoba, która próbuje w jakiś sposób nam podpowiedzieć o jakie słowa chodzi.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Jest to ciekawe dlatego, że okazuje się, że znamy zupełnie inne słowa. Tak jak ja sporo grałam z dziećmi to one nie znały słów, które ja znałam i odwrotnie. Ja się bardzo dziwiłam temu, że coś, co dla mnie było zupełnie z kosmosu, co widziałam po raz pierwszy w życiu, a dla nich to była normalka. Oni się dziwili, że ja w ogóle nie wiem o co chodzi i że muszę doczytywać, jeszcze się dopytuje

ich. Mnie to sprawiało frajdę. Dzięki temu, że te podpowiedzi są takie szerokie i bardzo często też kiepsko pasują do tych słów to sprawia, że nie dajemy prostych podpowiedzi i naprawdę gracze nie są pewni tego co zgadują i wtedy jest po prostu adrenalina tak, bo nawet jeżeli dałabym podpowiedzi, które jednoznacznie wskazują na dane słowo to praktycznie nie byłoby emocji, albo większość, albo wszyscy by zgadywali. Wszyscy by punktowali i tak samo, na maxa, a tak po prostu mamy zabawę i jedni zgadną, inni nie zgadną. Tak naprawdę nie chodzi o to, żeby tutaj rywalizować i żeby wygrywać, bo to nie jest tego typu gra tylko żeby bawić się słowami i to, że tak naprawdę nie wiemy i każde słowo może pasować i zastanawiamy się jakim torem szło to myślenie podpowiadającego. To jest po prostu ciekawe. Jeżeli to byłyby bardzo proste, dopasowane odpowiedzi do słów to nie byłoby tych emocji.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Odpowiedzi są też losowe, co dodatkowo utrudnia zadanie bo nie zawsze możemy użyć tej odpowiedzi, której najbardziej potrzebujemy. A jakie plusy i minusy tej gry zauważyła pani podczas rozgrywek?**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: To może zacznę od minusów, bo jest ich mniej. Trzeba to czytać, po prostu jest ten moment, kiedy wykładamy karty na planszę i trzeba się zapoznać z tymi słowami. Bardzo rzadko jest tak, że wykładamy sześć słów i naprawdę wszystkie znamy, więc jest ten moment na zastanowienie, na przeczytanie. To jest ten minus. Czasami są tacy, którzy chcieliby żeby ta gra była bardzo dynamiczna, a to dynamiczne nie jest. Też zdarzają się przestoje, tu tak jak pani zauważyła, nawet nam się zdarzyły. W pewnym momencie zaczynamy się zastanawiać, jaką dać podpowiedź. Zaczynamy się zastanawiać, co tak naprawdę ta podpowiedź może znaczyć, więc bywają takie sytuacje, że następuje zastój i oczekiwanie i to właściwie są jedyne minusy.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: W swojej recenzji jeszcze zwracała pani uwagę na to, że tych słów kontrowersyjnych nie ma w grze zbyt wiele.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Tak, ale to trochę żartobliwie, bo na pewno byłoby tam bardziej pikantnie, gdyby tych słów czerwonych było dużo, ale to chodzi przede wszystkim o to, żebyśmy wzbogacali nasz język, bo i tak jeżeli ktoś nadużywa danego słowa, ja na przykład nadużywam słowa „masakra”. To tak w zasadzie po tej grze, nie sądzę żeby nagle się oduczył, może przyjąć do wiadomości, może popracować, ale może też się tak zdarzyć, że w pewnych sytuacjach tych słów byłoby bardzo dużo to nagle byśmy zaczęli używać tego, czego nie powinniśmy używać.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Ale myślę, że łatwiej będzie w tej sytuacji odwrotnie, czyli kiedy poznajemy słowa nowe dla nas. One gdzieś tam chyba na dłużej z nami zostaną. Jakby tutaj ta zmiana jest albo powinna być widoczna. Poznamy nowe, ciekawe słowo i będziemy, być może, go używali.**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Tak, zdecydowanie. To jest właśnie wielki plus tej gry, że możemy rozszerzać swoje słownictwo i tak jak zrobiliśmy to pierwszej rozgrzewce, po jednym zetknięciu ze słowem to trudno żeby tak nam zapadło, ale generalnie po kilku partiach słowa się przewijają. Po raz kolejny spotkamy się z tym słowem to ono w jakiś tam sposób zapada w nas. Ja się np. nauczyłam słowa pewex. Kiedyś usłyszałam te słowo i byłam bardzo zdziwiona, że te słowo używane jest jako pewnik. Ja to znałam jeszcze sprzed trzydziestu lat, kiedy się chodziło po prostu do pewexu, tak. Więc właśnie np. tego się nauczyłam, a moje dzieci się nauczyły tego, że były pewexy. Tą grę wykorzystuje również na zajęciach ze studentami i też wydaje mi się, że całkiem nieźle się bawili. Plusem tej gry jest, że można się bawić aż do ośmiu osób. Większość gier jest tak do czterech i jak przyjdzie piąta osoba, szósta, nie wiadomo, co robić. Dzielić się, albo coś na siłę, tutaj mamy tą grę, która daje możliwość zabawy do ośmiu osób i jest to na pewno ciekawe. Absolutnie nie trzeba się czuć mocnym z polskiego. Ja np. w ogóle się nie czuję mocna z polskiego. Języka polskiego nie lubiłam, a z tą grą się czuję dobrze. Natomiast osoby, które szukają rywalizacji, móźdzenia, przesuwania się pionkiem to nie. Raczej takim osobom bym nie poleciła, natomiast osobom, które lubią luźne rozgrywki, niekoniecznie takie żeby grać, aby wygrać, tylko żeby się przy tym bawić, którzy mniej zwracają uwagę na tą sprawiedliwość punktacji. Na to czy wygrają czy przegrają to jak najbardziej. To są zalety tej gry, że nie gramy żeby wygrać, więc np. można z powodzeniem grać z takimi osobami, które sobie kiepsko radzą z przegraną. Po prostu cały przebieg gry jest emocjonalny, a nie sama końcówka.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Po ilu rozgrywkach powiększy nam się zasób słów?**

JOANNA KOZŁOWSKA-PIĘCEK: Ooo, nie wiem. Myślę, że jest to tak wielce osobnicza sprawa, że trudno powiedzieć.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Gościem Audycji Kulturalnych jest pracownik Instytutu Pamięci Narodowej i twórca gier – Karol Madaj. Dzień dobry.**

KAROL MADAJ: Dzień dobry.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: A właściwie chyba powinniśmy powiedzieć twórcą gier planszowych w Instytucie Pamięci Narodowej. Czy to byłoby lepsze określenie?**

KAROL MADAJ: Możemy po prostu powiedzieć projektant gier planszowych, gier edukacyjnych, gier dla różnych instytucji. Pracuje na co dzień faktycznie w IPN-ie, natomiast zdarza mi się współpracować z bardzo różnymi instytucjami. Przede wszystkim z Narodowym Centrum Kultury. Efektem tego jest między innymi gra „Ojczysty”, ale też inne gry, które razem zrobiliśmy, czyli np. „Pestka”, „Dom z cukierek”, „Strajk”, „Skok ku wolności” i jeszcze parę innych, ale i z Polską Akcją Humanitarną współpracowałem robiąc grę i z muzeum Poli, także różne, różne mam na koncie gry, które przeważnie łączy to, że są grami edukacyjnymi i tak też jest w przypadku gry „Ojczysty”.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: I zanim przejdziemy do głównego bohatera naszego odcinka, czyli właśnie gry „Ojczysty” zastanawiałam się kiedy to się stało i jak to się stało, że instytucje typu właśnie Instytut Pamięci Narodowej czy Narodowe Centrum Kultury zdecydowały się swoją misję edukacyjną realizować poprzez gry planszowe?**

KAROL MADAJ: Gdyby tak sięgnąć do początków to wydaje mi się, że pierwsi byli „Mali Powstańcy”. To była gra, która ma już chyba ponad dziesięć lat w tej chwili, albo coś koło tego, zresztą rynek gier planszowych wtedy w Polsce dopiero się zaczynał rozwijać i powstała gra, która była wspaniałą grą, taką rodzinną właśnie, a jednocześnie przekazywała jakieś wartości edukacyjne. Tam było sporo wiedzy też zawartej. Wydała to wtedy firma EDMUND przy współpracy z Muzeum Powstania Warszawskiego i to chyba była taka pierwsza gra, która odniosła sukces. Taka gra edukacyjna z większym sukcesem, także ja zaczynając z kolei w IPN-ie projektować gry takie edukacyjne, co pierwszą grę wydaliśmy w dwa tysiące dziewiątym roku, czyli to już prawie dziesięć lat temu, tak sobie pomyślałem, że można by właśnie wykorzystać tą formę do przekazywania wiedzy, że przecież przy innych grach, powiedzmy fantasy, gracze zapamiętują statystyki tych potworów czy innych postaci, które są jakby w ogóle z punktu widzenia takiego edukacyjnego mało istotne, to czemu mieliby nie zapamiętać właśnie czegoś istotnego. Czy to jakichś wydarzeń

historycznych czy mechanizmów, które rządzą historią. Czy też jak w przypadku gier na inne tematy właśnie czy to słów, które wychodzą z użycia, czy jeszcze jakichś innych faktów. Tak pomyślałem i tak zacząłem działać, żeby stworzyć gry, które będą przekazywać jakąś wiedzę i z czasem inne instytucje, bo to w zasadzie równolegle Narodowe Centrum Kultury i IPN tworzyły gry, bo chyba odkryliśmy to wspólnie, że jest to po prostu skuteczna forma edukacji i że młodzież czy uczniowie tak, bo te gry edukacyjne są głównie skierowane właśnie gdzieś tam do szkół, grając towarzyszą temu emocje, które skłaniają do tego, żeby zapamiętywać fakty, które są podane w grze. Także jest to zupełnie na innym poziomie zaangażowanie niż powiedzmy w czytaniu podręcznika, który się po prostu czyta i zapamiętuje ile, kto zdoła. Tutaj trzeba zdobyć wiedzę w trakcie gry, żeby wygrać, to to nas mobilizuje do zdobywania wiedzy, bo z kolei zła gra edukacyjna według mnie to jest taka, która wymaga tej wiedzy na początku. To potem te instytucje też podchwyciły i takich gier w Polsce powstało dużo i powstają cały czas nowe.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: I musimy jeszcze wspomnieć o tym, że te gry edukacyjne, o których rozmawiamy to nie są te gry edukacyjne, które pamiętamy z naszego dzieciństwa, bo jak ja byłem mała i byłem taką grą obdarowywana to nie pamiętam żebym jakiś szczególny entuzjazm przejawiała z tego powodu, a np. „Małych Powstańców” mam w domu i grałam w nich wielokrotnie i ciągle jestem tą grą zachwycona. Tutaj też się dokonała duża zmiana. Może mniej tej misji, a więcej grywalności, bo kiedyś te gry edukacyjne to miały tę edukację wypisaną wielkimi literami i przez to albo było za trudno w nie grać, albo po prostu ta grywalność była tak znikoma, że po pierwszym razie już się odechciewało sięgania po tę grę po raz kolejny.**

KAROL MADAJ: To prawda. Takie gry niestety cały czas powstają. Takie mało atrakcyjne gry edukacyjne, przez co są też mniej edukacyjne właśnie, bo dokładnie jest tak, że jeżeli chcemy sięgać po te gry ponownie to ten efekt edukacyjny się mnoży, a jeżeli grę przerywamy w połowie i stwierdzamy, że nas to nudzi i więcej nie chcemy grać to niewiele z tej gry wyciągniemy. Myślę, że to jest zasługą tych nowych jakby mechanizmów, które pojawiają się w grach planszowych i w ogóle. Gry planszowe się bardzo rozwijają ostatnio. Powstają nowe pomysły, co można jeszcze zrobić przy pomocy papieru, drewna, takiej formy bardzo klasycznej. Co jeszcze można ciekawego graczom zaprezentować. I też to, że te stare gry edukacyjne, mam wrażenie, że one nie dawały wyborów graczom, tylko mówiły rzuć kostką, przejdź ileś tam pól, przeczytaj kartę, zrobisz coś, ewentualnie wykonasz jakieś zadanie, ale tak naprawdę chodziło o to żeby ten rzut kostką był tylko pretekstem żeby jak najwięcej przeczytać, więc to był rodzaj książki czytanej pod wpływem rzutów kostką. Trudno się dziwić faktycznie, że tamte gry nie cieszyły i nie były popularne wśród młodzieży, tak. Może nauczyciel jeszcze gdzieś tam chciał je wyciągnąć. Natomiast gry, które dają graczom możliwość wpływu na rozgrywkę, to znaczy mówią im, że wygrasz, jeżeli

wykażesz się jakimiś umiejętnościami, czy to zręcznością, czy sprytem, czy umiejętnością planowania czy wykonywania optymalnych ruchów. Takie gry dają satysfakcję z tego, że wygrała dlatego, że faktycznie podejmujemy jakieś dobre decyzje w trakcie rozgrywki i tak jest właśnie w „Małych Powstańcach”, nie wiem w „Kolejce”. Tak też jest w „Ojczystym”, gdzie to od gracza zależy w dużej mierze jak dopasuje wypowiedzi do słów. Wiadomo, że tu musi być jakiś element losowy, że to nie mogą być gry takie jak szachy, gdzie nie ma żadnej ukrytej informacji, nie ma żadnego elementu wzrostowego, więc zawsze wygrywa lepszy. To jest jakby taka druga skrajność powiedzmy, między grą w stu procentach losową, a grą taką całkowicie zależną od graczy. Tam też może być z kolei nudno, bo jeżeli wiem, że jestem od kogoś gorszy to już nigdy z nim nie wygram, tak. Dopóki nie przeczytam książek o tym, jak zagrać w szachy lepiej, albo nie wiem, będę dużo trenował. Także takie rozwiązanie ma swoje wady. Dzisiaj dobra gra edukacyjna jest gdzieś po środku, że ma jakiś element losowy na który gracze nie mają wpływu, a ma też jakieś takie ciekawe decyzje do podjęcia i oczywiście musi być dobrze opracowana merytorycznie, żeby tutaj nie było żadnych wątpliwości, że ta gra przekazuje rzetelną wiedzę.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: A jak to wygląda z perspektywy twórcy, kiedy zabierasz się za tworzenie jakiejś gry. Myślisz tylko, jaka ma być tematyka, czy ma być mniej więcej pomysł. Czy jeżeli mówimy o „Ojczystym” jest to gra językowa. Czy w takim wypadku trzeba dojść do niej jakoś inaczej? Jak wyglądał ten proces od samego początku? Kiedy pojawił się w ogóle pomysł, żeby zrobić grę, która właśnie tak się będzie nazywała?**

KAROL MADAJ: Na początku się w ogóle ucieszyłem, bo praktycznie do tej pory robiłem głównie gry historyczne, które opowiadały jakąś historię, natomiast tutaj mieliśmy zupełnie nowy temat. Właśnie grę językową, a ja sam osobiście bardzo lubię gry językowe i gram w nie w domu, czy to w scrabble, słowo twory. Jest takich tytułów więcej. Trzeba sobie ustalić pewne założenia wstępne. Dla kogo jest ta gra, czego ona ma tak naprawdę uczyć, co przekazywać. Stwierdziliśmy, że jest to gra dla ludzi, którzy trochę w języku polskim obozowania już mają, jakby lubią czytać powiedzmy profil Narodowego Centrum Kultury „Ojczysty”. Interesują się tym tematem i żeby oni mogli czy między sobą pograć czy też wprowadzić nowych graczy właśnie w ten świat polszczyzny. I potem się trzeba było zastanowić, jakie dobrać mechanizmy ze współczesnych gier, bo nie jest jakby tajemnicą, że tych mechanizmów jest około pięćdziesięciu i w zasadzie wszystkie gry, także gry edukacyjne, jeżeli wykorzystują nowoczesne mechanizmy, korzystają jakoś z tych pięćdziesięciu mechanizmów, więc tak naprawdę każda nowa gra jest rodzajem cytatu z poprzednich gier, które już istniały. Bardzo rzadko kiedyś pada na coś zupełnie nowego, jakiś zupełnie nowy pomysł. Ponieważ wiedzieliśmy, że tutaj mamy słowa, że bohaterem gry będą słowa. To nie będzie fabuła jakaś, jakaś historia czy jakaś narracja, którą gracze przechodzą tylko będziemy chcieli poznawać nowe słowa i patrzyłem na różne gry, które

wykorzystują właśnie słowa. Jest taka gra „Tajniacy”. Zresztą znakomita gra, imprezowa, czyli taka, w którą możemy zagrać w dużej liczbie osób, relatywnie szybko i taka, z której wszyscy mają dobrą zabawę. Nawet jeżeli przegrywają to też się dobrze bawią i w takie właśnie tutaj celowałem. Wychodząc od tego pomysłu myślałem o tym, jakie słowa tutaj chcę przekazać, czyli słowa, które wyszły już z użycia. Słowa, które chcemy jakby przypomnieć, birban, trychło, to są słowa, które wymagają pewnego namysłu, pewnej koncentracji, co z kolei mnie skierowało w stronę gry „Dixit”. Tam są trochę surrealistyczne obrazy baśniowe i trzeba dobrać skojarzenia do obrazów i te słowa, które mamy tutaj w grze, one bardziej mi przypominały właśnie nawet nie, że takie proste słowa typu krzesło, mikrofon, plecak czy cokolwiek, tylko właśnie mi przypominały takie baśniowe słowa, czy baśniowe obrazy jak w „Dixicie”. Stwierdziłem, że tych słów musi być mniej żeby gracze mogli się skupić na znaczeniu tych słów, żeby mogli trochę się tak podelektować, po rozgryzać te słowa w myślach i żeby mogli połączyć te słowa z odpowiednią podpowiedzią, ale właśnie w taki sposób bardziej może świadomy. Czasem może odwołując się do swojej świadomości języka, do takiego wyczucia językowego. Też do tego, co inni gracze mogą zrozumieć z tej mojej podpowiedzi, także jest to taka zabawa, która właśnie nie koniecznie musi wyłonić zwycięzcę, który będzie się cieszył, że wygrał, bo był najlepszy tylko bardziej chodzi o to, żeby cieszyć się tymi słowami, żeby je poznawać. Tu naprawdę jest takie bogactwo w tej talii kart, a jest tylko sto czterdzieści słów, ale naprawdę nie ma nikogo, kto by chyba te wszystkie słowa znał, bo nawet jeżeli ktoś zna wszystkie dawne słowa, które tutaj użyliśmy w tej grze, to na pewno nie zna tych słów młodzieżowych i to jest kolejny element ciekawy w tej grze, że ta gra, prawdopodobnie jak moja wcześniejsza gra „Kolejka”, ona łączy pokolenia. Najfajniej się gra, jeżeli właśnie siadają do stołu starsi i młodszy.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Ta dyskusja o tych słowach właśnie wydaje mi się, że one stanowią trzon tej gry, bo w pewnym momencie przestaje mieć znaczenie kto o ile pul przesunął się pionkiem i właśnie czy wygrał, czy nie wygrał, bo to nie tylko są dyskusje międzypokoleniowe nad znaczeniem słów, ale również można dyskutować nad tym, czy one aby na pewno są we właściwej kategorii, bo niektóre słowa, które są w tej czerwonej, czyli zastrzeżonej, według niektórych, którzy często z nich korzystają, powinny trafić co najmniej do neutralnej.**

KAROL MADAJ: Chodzi właśnie jakby w tej grze, żeby dyskutować, żeby badać samemu swoje jakby normy językowe. My np. nie używamy tych słów, które tutaj zostały zaliczone do kategorii faktycznie czerwonej, czyli słów, które wolelibyśmy, żeby w języku Polskim nie było, żeby raczej używać jakichś zamienników np. to nie wiem, jest słowo przeforładować, albo brif. Słowa, które jakby wchodziły powiedzmy przez taki też może trochę żargon korporacyjny do języka, ale na który mamy po prostu lepsze słowo polskie, które byśmy mogli zastąpić. Natomiast faktycznie problematyczne jest



czasem to, że są to słowa, które już zadomowiły się, są np. pochodzenia angielskiego, ale już nie da rady ich z polszczyzny wyjąć np. spam. Spam tutaj został zaliczony do kategorii takiej już potocznej, bo nie ma lepszego słowa. To słowo jakby już obce trafiło. Tak było przecież na przestrzeni czasu. Inne słowa też trafiają do polszczyzny i tam one się przyjmowały. To był wybór pani dr Kopczyńskiej, która jest odpowiedzialna za merytoryczną oprawę tej gry i była konsultantką. Na pewno dobrze mi się z nią pracowało i udało nam się ten skład słów, w tej talii stu czterdziestu, ułożyć w taki sposób, aby to były słowa maksymalnie takie pojemne, które będą przyjmowały różne podpowiedzi, bo taki jest mechanizm gry, że trzeba na nie gracza nakierować.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Zastanawiam się dla jakiego grona polecałbyś tę grę. Czy to powinno być grono rodzinne, gdzie mniej więcej znamy sposób myślenia wszystkich graczy i łatwiej będzie nam spróbować wejść w ich umysły i odgadnąć, co próbują za pomocą tych abstrakcyjnych podpowiedzi powiedzieć właśnie. Czy fajnie jest kiedy spotkamy się z ludźmi, z którymi nie znamy się aż tak dobrze, więc tutaj jest jeszcze ta dodatkowa trudność, że możemy mieć zupełnie inne skojarzenia na ten sam temat i czy zawsze w takim gronie powinien być polonista?**

KAROL MADAJ: Na pewno polonista nie jest niezbędny i wcale nie jest tak, że polonista tu będzie wygrywał. Myślę, że ta gra się dostosuje do różnych odbiorców. Może to być rodzina, natomiast nie z małymi dziećmi. Tutaj trzeba już nie tyle umieć czytać, odczytać jakby w ogóle te słowo, tylko trzeba je jeszcze jakoś tak przyporządkować na swojej mapie słów gdzieś tam w głowie, więc raczej takie powiedzmy dzieci pod koniec podstawówki i starsze mogą myśleć tak w pełni się cieszyć z tej rozgrywki dopiero. Więc to jest na pewno jedna grupa ludzi. Natomiast ja tak myślałem o ludziach raczej młodych, dorosłych, studentach. Ludziach, którzy chcą się spotkać w gronie ludzi, którzy raczej się znają i co do których mają więcej możliwości odniesienia się do jakiejś relacji między nimi, w tych podpowiedziach nawet. Do znajomości siebie nawzajem.

**DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Bo tam jest np. taka podpowiedź, która brzmi mniej więcej „zdarza mi się pomyśleć, ale na pewno tak nie powiem”. Czyli jeżeli wiemy, kto jakim językiem się posługuje na co dzień, to łatwiej nam będzie wtedy odgadnąć do jakiego słowa to może się odnosić.**

KAROL MADAJ: Dokładnie. Czyli, jeżeli powiedzmy gramy z dziadkami, to jeżeli babcia powie taką podpowiedź to pewnie mogłaby użyć tego słowa, jako swojego, może nawet wiemy, że to jest jakieś babci powiedzonko. Natomiast, jeżeli tą samą podpowiedź, tą samą kartę położy młoda osoba, to my się możemy domyślać, że ona

tego słowa np. by nie powiedziała. Nie użyła by na co dzień. Natomiast, jeżeli znamy współgraczy to tym bardziej możemy przewidzieć, jakich oni słów używają i z tego spróbować wywnioskować, także to jest ten dodatkowy poziom gry, który otwiera się dopiero wtedy, gdy gramy z bliskimi tak, z ludźmi z którymi mamy dużo kontaktów. Także ja bym raczej powiedział, że to jest gra dla tych, którzy się znają. Być może, że w gronie ludzi, którzy, też tak testowałem w takich przypadkowych trochę grupach, tam też się dobrze bawili, ale czasem właśnie, zwłaszcza w tych grupach, była długa dyskusja kto, jakby po pierwszej rundzie, dlaczego użyłeś tego słowa, przecież to słowo zupełnie znaczy coś innego. Ja tego użyłam zupełnie inaczej. Nie wiem, może u ciebie gdzieś tam skąd jesteś mówi się tak, czy z tej rodziny, ale my tak zupełnie nie mówimy. Co jest z kolei takim dodatkowym elementem integracyjnym, czyli takim, który może też służyć aby poznać się nawzajem tak, żeby zagrać właśnie w jakiejś imprezie czy w jakimś innym takim spotkaniu i potem jakby mieć nowe przeżycia. To jest dla mnie bardzo cenne w grach planszowych, że one tworzą wspomnienia. Potem jakby, kto wie, może nawet tworzą jakiś język i to było moje największe marzenie. Gdyby gracze po takiej powiedzmy jednej rozgrywce, jakby przywitali salwą uśmiechu jakieś słowo, czy jakąś podpowiedź do tego słowa, bo tak zdarzało się w czasie moich testów i potem żeby właśnie widząc tą osobę mogli sobie przypomnieć tą zabawną sytuację z partii gry „Ojczysty” i żeby ta jakby tworzyła nowe relacje, tak. Nowe wspomnienia, do których można się będzie odwołać, co rzadko dają inne formy rozrywki. To jest właśnie wyjątkowe w grach planszowych.

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **Materiał przygotowała Magdalena Miszewska.**

♪[PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie