

## CZY WOJNA W GRACH MUSI BYĆ ZABAWNA? O WYBRANYCH GRACH PLANSZOWYCH Z PERSPEKTYWY POETOLOGICZNEJ

KRZYSZTOF BRENSKOTT

Wydział Polonistyki UJ  
Faculty of Polish Studies, Jagiellonian University  
kbrenskott@gmail.com  
ORCID: 0000-0001-9582-5491

Piotr Kubiński we wstępie do wydanej w 2016 roku monografii *Gry wideo. Zarys poetyki* pisał, że gry wideo można badać „jako swoisty tekst kultury, który z jednej strony wytwarza własną poetykę i którego poetyka – z drugiej strony – oddziałuje również na inne teksty kultury”<sup>1</sup>. Wydaje się, że postulowane przez Kubińskiego otwieranie się narratologii i poetyki na ten nowy przedmiot refleksji już się w Polsce dokonało, czego dowodem może być ciągle rosnąca liczba publikacji poświęconych grom cyfrowym – w ostatnich latach ukazały się takie tomy, jak np.: *Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych*<sup>2</sup> (2017), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*<sup>3</sup> (2018) czy *Dyskursy gier wideo*<sup>4</sup> (2019). Akademickiej uwadze wciąż umykają jednak starsi krewni gier wideo: gry analogowe. Niniejszy artykuł stawia sobie za cel – z powodu ograniczonego miejsca dość pobieżne i powierzchowne – zademonstrowanie możliwości badania tak zwanych „planszówek” z perspektywy poetologicznej. Przyjęte w tej pracy rozumienie poetyki zapożyczam od Ewy Szczęśnej:

<sup>1</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 14-15.

<sup>2</sup> *Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych*, red. Ł. Androsiuk, Lublin 2017.

<sup>3</sup> M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018.

<sup>4</sup> *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K. Maj, Kraków 2019.

Poetyka, zajmująca się właściwościami strukturalnymi dzieła, regułami jego tworzenia, sposobami generowania znaczeń, dostarcza narzędzi opisu wszelkiej tekstualności<sup>5</sup>.

Przy opisywaniu „sposobów generowania znaczeń” przez gry planszowe, nie będziemy starać się wypracować uniwersalnych kategorii przydatnych w analizach wszystkich gier, a proponujemy jedynie refleksję nad kilkoma wybranymi tytułami. Skupimy się na tym, jak niektóre planszówki wykorzystywały swoją specyfikę dość unikalnego medium, żeby powiedzieć nam coś o wojnie.

W przywoływanej już rozprawie Kubiński pisze, że gry wideo można badać „także jako medium”<sup>6</sup>. W przypadku gier analogowych należy jednak poczynić kilka uwag. Gra planszowa oczywiście nie może być rozumiana jako medium, lecz stanowi – powtarzając za Aleksandrą Mochocką i Michałem Mochockim – „transmedialny system narracyjny”<sup>7</sup>. Badacze opisali w ten sposób gry RPG, jednak zaproponowany przez nich termin wydaje się równie adekwatny w stosunku do gier planszowych nastawionych na tworzenie opowieści (*story-driven games*). Gry planszowe są w istocie skomplikowanym systemem, na który składają się różne elementy oraz – co istotne – interakcje zachodzące między tymi elementami. Oznacza to, że dana gra jest czymś więcej niż tylko sumą wykorzystanych elementów. Jak pisze Marcin Petrowicz:

Jednakże system rozgrywki nie jest zaledwie zbiorem jego składników. Gry wykazują się emergencją: proste elementy, wchodząc ze sobą w interakcje, tworzą złożone systemy rozgrywki, których nie można zredukować do sumy tychże elementów<sup>8</sup>.

---

<sup>5</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007, s. 36.

<sup>6</sup> P. Kubiński, op. cit., s. 14.

<sup>7</sup> A. Mochocka, M. Mochocki, *Tabletop RPG: transmedialny system narracyjny*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 337.

<sup>8</sup> M. Petrowicz, *Dynamiki w grach – definicje i wykorzystanie w analizie*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 178.

Petrowicz do opisu gier wykorzystuje koncepcję formalnego zamkniętego systemu zasad, którą pożyczca od Katie Salen i Erica Zimmermana. Sięgając po wypracowany przez Robina Hunicke'a, Marca LeBlanca i Roberta Zubeka model MDA, badacz dzieli system gry na: mechaniki, rozumiane jako „zespół zasad operacyjnych nadbudowanych na zasadach konstytutywnych, regulujący działanie systemu gry i możliwe działania graczy”<sup>9</sup>, dynamiki, które definiuje jako powtarzalne serie interakcji, w jakie wchodzi ze sobą mechaniki podczas rozgrywki<sup>10</sup>, i doznania, czyli emocjonalne odczucia, jakie gra wzbudza podczas rozgrywki<sup>11</sup>. Innymi słowy: skodyfikowane zasady rozgrywki tworzą statyczną mechanikę („zaprojektowane reguły interakcji”<sup>12</sup>), z których wynikają powtarzalne pętle interakcji, uruchamiane najczęściej przez gracza i aktualizujące się w trakcie gry, czyli dynamiki. Te ostatnie, odpowiadając za przebieg rozgrywki, oddziałują na doznania graczy. Tak opisywany system formalny jest dla badacza systemem emergentnym (Petrowicz sięga do pracy *Rules of Play* Katie Salen i Erica Zimmermana), a więc takim, w którym dodawanie kolejnych elementów „zwiększa złożoność w sposób nieliniarny”<sup>13</sup>, co wynika z przyjętego modelu MDA – jeżeli podstawą gry planszowej są interakcje między elementami i pętle interakcji, to wnioski nasuwają się same: wprowadzenie jednego nowego elementu generuje szereg interakcji ze wszystkimi innymi elementami.

Aleksandra Mochocka wymienia pozajęzykowe i językowe elementy gry planszowej (warstwę fizyczną, szatę graficzną, przekaz werbalny), elementy ludzkie (zasady gry) i niematerialny komponent gry, czyli *gameplay* „powstający na styku wszystkich tych elementów”<sup>14</sup>. Rozważania te rozbudowuje, wykorzystując klasyfikację przestrzeni książki Andrzeja Drózdza: gra w tym ujęciu posiada więc zewnętrzną przestrzeń trójwymiarową

<sup>9</sup> A. Mochocka, *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans*, „Biblioteka Postscriptum Polonistycznego” 2015, nr 5, s. 42.

<sup>10</sup> Ibidem, s. 185.

<sup>11</sup> Ibidem, s. 182.

<sup>12</sup> M. Petrowicz, *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, s. 40.

<sup>13</sup> M. Petrowicz, *Dynamiki w grach...*, s. 181.

<sup>14</sup> A. Mochocka, op. cit., s. 40.

(ciężar, wielkość etc.), zewnętrzną przestrzeń dwuwymiarową (elementy typograficzne, ilustracje znajdujące się na kartach, na pudełku, w instrukcji etc.) oraz przestrzeń wewnętrzną, czyli zasady gry i nadbudowany na nich *gameplay*<sup>15</sup>. Ujęcie badaczki uzupełnia wiedzę o działaniu gry, którą czerpiemy z modelu MDA, o dodatkowe warstwy lub – jak woli Mochocka – przestrzenie. Mechaniki i dynamiki stanowić będą bowiem tylko przestrzeń wewnętrzną – fenomen gry zostaje więc poszerzony o namysł nad wykorzystywanymi przez system mediami (ilustracje, tekst etc.). Ujawnia to skrajnie transmedialny charakter systemu, jakim jest gra planszowa.

Świadomość sposobu działania medium to jedno. Czym innym jest pytanie o możliwość budowania narracji przez gry planszowe. Wydana w 2018 roku książka Marca Arnauda *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today* w sposób kompleksowy omawia to zagadnienie. Narracja, zdaniem Arnauda, powstaje poprzez synergię zasad gry, materialnych komponentów i działań podejmowanych przez gracza<sup>16</sup> – opowieść ta jest dynamiczna i rozwija się w trakcie rozgrywki. Badacz mówi o interaktywnym doświadczeniu narracyjnym<sup>17</sup>, które powstaje w przypadku gier specjalnie nastawionych na tworzenie narracji. Nie wszystkie z omawianych w niniejszym tekście gier będzie można zaliczyć do tej kategorii. Warto jednak pamiętać, że w przypadku gier zorientowanych na tworzenie narracji trudno jest odróżnić grę rozumianą jako formalny system zasad od gry rozumianej jako system znaków, ponieważ tworzenie narracji jest elementem wynikającym z zasad i to często kluczowym. Zasady są zaprojektowane w ten sposób, by umożliwić powstawanie opowieści. Forma i treść idą ramię w ramię, a treść *staje się gameplayem*. W grach zorientowanych na narrację rozgrywka jest ich lekturą. Jon Dovey i Hellen Kennedy zauważają, że tekst byłby w grze rozumiany jako „złożona interakcja pomiędzy graczem a grą, określana mianem rozgrywki (ang. *gameplay*)”<sup>18</sup>. Odbiór takiego tekstu nie polega już tylko na aktywności

<sup>15</sup> Ibidem, s. 42.

<sup>16</sup> M. Arnaudo, *Storytelling in the Modern Board Game. Narrative Trends from the Late 1960s to Today*, Jefferson, North Carolina 2018, s. 8.

<sup>17</sup> Ibidem, s. 43.

<sup>18</sup> J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011, s. 7.

intelektualnej, a na fizycznej ingerencji w sam jego kształt. Gry planszowe zbliżone byłyby do literatury ergodycznej.

Czym ona jest? Jak pisze Espen Aarseth: „dzieła ergodyczne wymagają nietrywialnego wysiłku i dopiero on pozwala czytelnikowi przechodzić przez tekst”<sup>19</sup>. Zaliczenie gier wideo w poczet dzieł ergodycznych nie budzi większych wątpliwości – pisze o tym chociażby Marcin Pisarski, zauważając, że gry, podobnie jak hiperteksty, „zapraszają czytelnika do wykonania »nietrywialnego wysiłku«, czyli np. uruchamiania mechanizmu, na którym osadzono tekst”<sup>20</sup>. Gry analogowe nie powinny być traktowane inaczej: Arnaudo opisuje je przecież jako „leniwe maszyny, które wykonują prace dopiero przez aktywne manipulowanie ich fizycznymi komponentami przez graczy”<sup>21</sup>.

Jeżeli gry planszowe są zdolne do tworzenia narracji, to prawdopodobnie mogą również generować znaczenia. Przyjrzyjmy się temu, jak gry planszowe wykorzystują znane figury i chwytły dla budowania znaczeń i czy wypracowują rozwiązania nowe, nieobecne w innych rodzajach dzieł. Choć sporadycznie sięgać będziemy po inne przykłady, to dla uspoźnienia wywodu skupimy się na tematyce wojennej. To o niej w sposób następujący pisali twórcy *This War of Mine*:

Gdy pracowaliśmy nad grą, spotykaliśmy się z ciekawym i powtarzającym się zarzutem: że tak się gier nie robi i nie powinno robić [...], że gry planszowe „do tego” nie służą, że zawsze mają być tylko i po prostu zabawą [...], że gry planszowe nie powinny mierzyć się z treścią jak książka, ba, nie powinny nawet próbować, bo gry planszowe nie są po to, żeby ludzie się nad czymś zastanawiali [...]. Oraz że nawet wojna w grach powinna być zawsze zabawna, bo przecież to właśnie gry – takie mają być. Bo wojna to, jak mówią niektóre reklamy, po prostu świetna zabawa, a pole bitwy to plac zabaw”<sup>22</sup>.

<sup>19</sup> E. Aarseth, *Cybertekst. Perspektywy literatury ergodycznej. Wstęp: literatura ergodyczna*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, [http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html) [dostęp 10.01.2020].

<sup>20</sup> M. Pisarski, *Ergodyczność*, <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/teoria/ergodyzm.htm> [dostęp 10.01.2020].

<sup>21</sup> M. Arnaudo, *Storytelling in the Modern...*, s. 9.

<sup>22</sup> M. Oracz, J. Wiśniewski, *Księga skryptów*, [w:] *This War of Mine*, Galakta, 2017.

Zobaczmy więc, czy wojna jest w grach planszowych zawsze „zabawna” i czy są one w stanie „mierzyć się z treścią jak książka”. Zacząć należy od zauważenia faktu, że nowoczesne, hobbystyczne gry wojenne są nierozzerwalnie splecione z przesłaniem pacyfistycznym już od samych swoich początków. Wydany w 1913 roku przez Herberta Georgea Wellsa zbiór zasad do gry *Little Wars: A Game for Boys From Twelve Years of Age to One Hundred and Fifty and for That More Intelligent Sort of Girl Who Likes Boys' Games and Books* można uznać za początek tego gatunku. W przeciwieństwie do niemieckich systemów *Kriegspiel Little Wars* były przeznaczone nie dla profesjonalistów i nie miały za zadanie uczyć strategicznego myślenia, a dostarczyć rozrywki szerszym rzeszom zwykłych cywili, bez względu na wiek (i do pewnego stopnia płeć, o czym informuje tytuł). Oczywiście spełnienie tego celu było możliwe z powodu dużej dostępności produkowanych masowo ołowianych żołnierzy, które Wells w swojej grze wykorzystywał. Co jednak ciekawe, po opisie zasad pojawia się w instrukcji krótki rozdział zawierający refleksje autora na temat wojny – zarówno tej symulowanej, jak i tej prawdziwej. Autor *Wojny światów* pisze, że w *Little Wars* również można poczuć dreszczyk i napięcie spowodowane osiągnięciem zwycięstwa lub poniesieniem klęski, „ale bez zmiażdżonych i zakrwawionych ciał, bez zniszczonych budynków i zdewastowanych krajobrazów, bez małostkowych okrucieństw [...], które my, wystarczająco starzy, by pamiętać prawdziwą współczesną wojnę, znamy jako rzeczywistość wojenną”. Pisarz dodaje również, że on i większość ludzi na całym świecie chcą zobaczyć męskość (*manhood*) w czymś lepszym niż „małpowaniu małych ołowianych zabawek, które nasze dzieci kupują w pudełkach”. Swoją grę „ofiarowuje” on „pyszałkowatym monarchom”, rozgorączkowanym „patriotom” i „wszystkim praktykującym *Welt Politik*” i zaprasza ich do „Świątyni Wojny z wieloma małymi drzewami i małymi domami do przewracania, i miastami, i fortcami, i nieskończoną liczbą żołnierzy”, gdzie będą mogli „wieść życie takie, jakie chcą, z dala od nas”. Na końcu stwierdza, że jego gra „jest równie dobra, jak ich, nawet rozsądniejsza z powodu swych rozmiarów” i kontrastuje swoje ołowiane małe wojny z Wielką Wojną (*Great War*), „nie tylko najdroższą grą we wszechświecie, ale również nieproporcjonalnie wielką”<sup>23</sup>. Wells przedstawia więc swoją

---

<sup>23</sup> Tłumaczenie własne. Zob. H.G. Wells, *Little Wars: A Game for Boys From Twelve Years of Age to One Hundred and Fifty and for That More Intelligent Sort of Girl Who*

grę jako alternatywę dla prawdziwej wojny, alternatywę o odpowiedniej skali – infantylnie przedstawieni monarchowie i patrioci mogą toczyć swoje dziecięce boje dziecięcymi zabawkami, nie niszcząc przy tym prawdziwych domów i nie zabijając ich prawdziwych mieszkańców. W przeciwieństwie do jego małych wojen ta prawdziwa, nazwana wielką, jest nieproporcjonalnie duża i droga, choć pozostaje równie niepoważna. Wojna jest zabawą dla chłopców, mężczyźni powinni zająć się czymś pożytecznym, pisze Wells rok przed wybuchem Wielkiej Wojny. Warto więc mieć na uwadze, że to właśnie twórczy namysł nad wojną leżał w sercu planszowych gier wojennych. Faktem jest jednak też to, że namysł ów pojawił się w dziele Wellsa w ustępie dołączonym do zasad, a nie wyłaniał się w żaden sposób z samej rozgrywki – pisarz zachęcał do zabawy w wojnę, mając nadzieję, że ta zabawa zastąpić

---

*Likes Boys' Games and Books*, London 1913, s. 96-100. Tekst oryginału: „Here is the premeditation, the thrill, the strain of accumulating victory or disaster—and no smashed nor sanguinary bodies, no shattered fine buildings nor devastated country sides, no petty cruelties, none of that awful universal boredom and embitterment, that tiresome delay or stoppage or embarrassment of every gracious, bold, sweet, and charming thing, that we who are old enough to remember a real modern war know to be the reality of belligerence. This world is for ample living; we want security and freedom; all of us in every country, except a few dull-witted, energetic bores, want to see the manhood of the world at something better than apeing the little lead toys our children buy in boxes. We want fine things made for mankind—splendid cities, open ways, more knowledge and power, and more and more—and so I offer my game, for a particular as well as a general end; and let us put this prancing monarch and that silly scare-monger, and these excitable ‘patriots’ and those adventurers, and all the practitioners of Welt Politik, into one vast Temple of War, with cork carpets everywhere, and plenty of little trees and little houses to knock down, and cities and fortresses, and unlimited soldiers—tons, cellars-full—and let them lead their own lives there away from us. My game is just as good as their game, and saner by reason of its size. [...] You have only to play at Little Wars three or four times to realise just what a blundering thing Great War must be.

Great War is at present, I am convinced, not only the most expensive game in the universe, but it is a game out of all proportion. Not only are the masses of men and material and suffering and inconvenience too monstrously big for reason, but—the available heads we have for it, are too small. That, I think, is the most pacific realisation conceivable, and Little War brings you to it as nothing else but Great War can do”.

będzie mogła prawdziwe wojny. Małe wojny zamiast tej dużej. Sam autor zdawał sobie z tego sprawę, o czym świadczą jego późniejsze słowa:

Do 1914 żywo interesowałem się graniem w grę wojenną, z zabawkowymi żołnierzami i bronią... Lubię myśleć, że wyrosłem z tej fazy gdzieś między 1916 a 1920 rokiem i zacząłem myśleć o wojnie tak, jak powinien to robić odpowiedzialny dorosły<sup>24</sup>.

O tym, że wojna – nawet ta planszowa – nie jest zabawą, przekonuje z kolei dużo późniejsza gra wojenna *I Will Fight No More... Forever* z 1979 roku. Pierwszym, co zwraca uwagę, to kontrast między gatunkiem (gra wojenna) a pacyfistycznie brzmiącym tytułem. Ów rozdzźwięk staje się jeszcze większy, jeżeli weźmiemy pod uwagę regrywalność, czyli „pojęcie określające, czy gra pozostaje atrakcyjna dla jej uczestników po rozegraniu większej liczby partii”<sup>25</sup>. Wielokrotne rozgrywanie bitew, wynikające z gatunku i specyfiki gry, stoi w sprzeczności z tytułem. Ten zaś jest fragmentem przemowy Indianina, Wodza Józefa, po przegranej bitwie z wojskami amerykańskimi w 1877 roku („Jestem zmęczony walką [...]. Moje serce jest smutne i chore. Od tej chwili, kiedy słońce stoi w tym miejscu, nie będę już walczył, po sam koniec końców”<sup>26</sup>). Wybór cytatu nie jest przypadkowy, gra bowiem pozwala graczom odtworzyć potyczki między Indianami z plemienia Nez Percé a Armią Stanów Zjednoczonych. Przedstawienie historii Wodza Józefa, umieszczenie jego podobizn w oprawie graficznej gry, a w końcu przywołanie głęboko pacyfistycznego przesłania jego przemowy, doprowadza do personifikowania przez graczy niektórych elementów gry. Żetony, przedstawiające siły amerykańskie i indiańskie, przestają być

<sup>24</sup> Tłumaczenie własne. Zob. H.G. Wells, *Experiment in Autobiography: Discoveries and Conclusions of a Very Ordinary Brain (Since 1866)*, London 1934, s. 102. Tekst oryginału: „Up to 1914, I found a lively interest in playing a war game, with toy soldiers and guns... I like to think I grew up out of that stage somewhere between 1916 and 1920 and began to think about war as a responsible adult should”.

<sup>25</sup> M. Mijal, A. Postuła, *Ograniczenia w kooperacji na przykładzie gier planszowych i symulacyjnych*, „Management and Business Administration. Central Europe” 2014, nr 1, s 94.

<sup>26</sup> B. Mooney, *100 największych przywódców*, tłum. M. Urbański, Warszawa 2008, s. 228.



bowiem tylko żetonami, a zostają utożsamione z konkretnymi, realnymi ludźmi, którzy brali udział w tamtych starciach. Strata żetonu w trakcie rozgrywki to nie tylko utrata możliwej przewagi nad rywalem, ale śmierć człowieka walczącego o wolność. *I Will Fight No More... Forever* wytwarza znaczenie poprzez budowanie rozdzwieku między ludycznym (gra wojenna) a narracyjnym (historia plemienia Nez Percé) aspektem gry. Jest to o tyle skuteczne, że – jak już ustaliliśmy – gry planszowe wymagają bezpośredniej ingerencji gracza w kształt opowiadanej historii. Staje się on nie tyle widzem, obserwatorem wydarzeń, co ich bezpośrednim sprawcą i to na nim ciąży pełna odpowiedzialność.

Personifikowanie elementów reprezentujących wojska ma miejsce również w innych klasycznych grach wojennych. Za przykład może posłużyć *Ambush!* (1983), w którego instrukcji zawarto niespodziewany zapis. Instrukcja gry, jak pisze Kamila Zielińska, jest tekstem użytkowym, służącym wyjaśnianiu zasad i mechanizmów danej gry<sup>27</sup>. Stanowi, zdaniem badaczki, komunikat dydaktyczny<sup>28</sup>, a uczestnicy zachodzącego aktu komunikacji nie są równi, „ich relacja przypomina tę na linii mentor-uczeń”<sup>29</sup>. W instrukcji do gry *Ambush!* znaleźć można jedną zasadę, która ogranicza ruchy możliwe do wykonania przez gracza w trakcie rozgrywki, ale ograniczenie to nie wynika z mechaniki gry i jej ludycznego aspektu. Gracz nie może celowo doprowadzać do śmierci przejętych jeńców wojennych. Ruchy, które z perspektywy mechaniki gry są możliwe do wykonania (a więc np.: przesunięcie na planszy kontrolowanego oddziału na pole minowe), są zabronione jako nieetyczne. Jest to – po raz kolejny – konsekwencja przypisywania cech ludzkich żetonom, a więc znaczne podkreślanie ich roli reprezentacyjnej. Ciekawa w tej perspektywie okazuje się również *Pax Britannica* wydana w 1985 roku, w której gracie wcielają się w światowe potęgi (Wielką Brytanię, Francję, Stany Zjednoczone, Niemcy, Austro-Węgry, Włochy, Rosję i Japonię) w latach 1880-1916. Rozgrywka kończy się albo w 1916 roku, albo – jeżeli doprowadzą do tego akcje podejmowane

<sup>27</sup> K. Zielińska, *Język i komunikacja w instrukcjach strategicznych gier planszowych*, [w:] *Język i kultura w komunikacji społecznej*, red. A. Drabina-Różewicz, A. Momot, Wrocław 2018, s. 92.

<sup>28</sup> Ibidem.

<sup>29</sup> Ibidem, s. 95.

przez graczy – w momencie wybuchu Wielkiej Wojny. Tę ostatnią powoduje zbyt duże napięcie pomiędzy państwami kontrolowanymi przez graczy. Jeżeli do tego dojdzie, główni odpowiedzialni są karani – tracą dużą liczbę punktów. Co ciekawe, wszyscy inni gracze również tracą punkty, choć nie tak wiele. Dlaczego? Ponieważ ich bierność doprowadziła do wybuchu jednej z najkrwawszych wojen w historii ludzkości. W ten sposób *Pax Britannica* pokazuje, że odpowiedzialność spoczywa na wszystkich, a brak reakcji jest godny potępienia. Samo serce rozgrywki i ludycznego aspektu gry, czyli liczenie zdobytych punktów i wyłanianie zwycięzcy, generuje – dzięki mechanice wybuchu Wielkiej Wojny – znaczenie: przez wojnę wszyscy tracą (punkty). Po raz kolejny to właśnie interaktywność gier i ich ergodyczność wzmacniają ich wymowę. Podobny zabieg pojawia się w wydanej w 2012 roku grze *CO<sub>2</sub>*. W instrukcji przeczytać możemy, że:

W trakcie gry gracze będą zarządzali firmami energetycznymi i na swój sposób będą odpowiadać na rządowe zapytania o nowe, zielone elektrownie. Celem gry jest powstrzymanie wzrostu zanieczyszczenia atmosfery przy jednoczesnym zagwarantowaniu pokrycia rosnącego zapotrzebowania na energię i oczywiście zarabianiu na tej działalności. Do budowy ekologicznych elektrowni potrzebne są: odpowiedni poziom doświadczenia, pieniądze oraz zasoby technologiczne. Organizowane na całym świecie kongresy energetyczne nie tylko promują globalną świadomość, ale dają również firmom możliwość wymiany doświadczeń<sup>30</sup>.

Mimo iż gracze rywalizują ze sobą i osobno zbierają punkty, to we wprowadzeniu określony zostaje jasny i wspólny wszystkim grającym cel: powstrzymanie wzrostu zanieczyszczenia atmosfery. W sekcji instrukcji poświęconej obliczaniu ilości zdobytych punktów pojawia się następujący zapis:

Jeśli globalny poziom zanieczyszczenia *CO<sub>2</sub>* wzrósł do 500 ppm lub powyżej. W takim przypadku wszyscy gracze przegrali grę. Liczenie punktów nie ma sensu: teraz musicie znaleźć nową planetę do zasiedlenia<sup>31</sup>.

---

<sup>30</sup> Instrukcja gry, [w:] V. Lacerda, *CO<sub>2</sub>*, Lacerta 2013.

<sup>31</sup> Ibidem.

Okazuje się więc, że rywalizacja jest pozorna, gdyż tak naprawdę wszyscy jesteście odpowiedzialni za stan naszej planety.

Powróćmy jednak do tematyki wojennej. Interesujące jest też to, co o wojnie mogą powiedzieć gry innego gatunku niż gry wojenne. *Imperial* z 2006 roku z pozoru przypomina *Pax Britannicę*. Gra znów traktuje o I wojnie światowej i pozwala symulować starcia wielkich mocarstw. Jednak tym razem gracze nie wcielają się w przywódców państw, a w inwestorów, którzy – poprzez obligacje wojenne – kontrolują politykę sześciu państw. *Imperial* jest bowiem grą ekonomiczną. W związku z tym obraz I wojny światowej wyłaniający się z gry jest inny niż ten z *Pax Briatnnica*. Przytoczmy fragment instrukcji:

Państwa wznoszą fabryki, budują floty i wysyłają do walki armie. Inwestorzy liczą zyski.

Ponieważ państwa Europy są pod zmieniającym się wpływem inwestorów, wciąż na nowo zawiązują się sojusze i wybuchają wojny<sup>32</sup>.

Mechaniki gry umożliwiają występowanie sytuacji, w których gracze kontrolujący – poprzez kapitał – politykę danych państw mogą zmusić je do wyniszczającej wojny, która nie tylko osłabi ich siłę i pozycję, ale również doprowadzi do utraty wielu jednostek (reprezentowanych przez małe drewniane elementy). Takie rozwiązanie może okazać się opłacalne dla inwestorów, których nie obchodzi ani los poszczególnych państw, ani – tym bardziej – żołnierzy ginących na froncie. Dla gracza-inwestora wojna to jedynie bilans zysków i strat oraz szansa na pomnożenie kapitału. Jak informuje opis gry, państwa „wysyłają do walki armie”, a „inwestorzy liczą zyski”. Przedstawienie tego samego tematu, ale przy wykorzystaniu innego gatunku, generuje inne znaczenia i ujawnia nowe sensy – tym razem wysuwa na pierwszy plan nie etyczny i polityczny, a ekonomiczny wymiar wojen i wskazuje, że przyczyna konfliktów może leżeć nie w polityce, a w ekonomii właśnie. Warto również w tym miejscu przywołać nowszy tytuł: *Clinic* (2014), w którym celem graczy jest budowa i sprawne zarządzanie szpitalem. Uzależnienie przychodu od stanu zdrowia leczonego pacjenta (im gorszy stan zdrowia, tym więcej pieniędzy dostaje się za jego leczenie) doprowadza

<sup>32</sup> Instrukcja gry, [w:] M. Gerdt, *Imperial*, PD-Verlag 2006.

do sytuacji, w której nierzadko opłacalną strategią jest przetrzymywanie pacjentów w szpitalu, a niebezpieczne choroby oznaczają większy zysk. Gracz mimowolnie zderzony więc zostaje z pytaniami o np. konsekwencje różnych rodzajów finansowania służby zdrowia czy o zalety i wady prywatyzacji szpitali.

Wróćmy do tego, co (i jak) o wojnie mogą powiedzieć gry inne niż wojenne. Wspominana już kooperacyjna planszówka *This War of Mine* (2017) zmusza graczy do wcielenia się w mieszkańców okupowanego miasta – gracze współpracują, próbując utrzymać swoje postaci przy życiu. Przyjęcie perspektywy konkretnego bohatera (a nie całego państwa, jak w np. *Pax Britannica*), osoby, która nie bierze aktywnego udziału w starciach, pozwala grającym poznawać rzeczywistość wojenną od innej strony – nie jako walkę z wrogiem, a walkę o własne przetrwanie. Wrogiem nie jest drugi gracz, a sama gra i przedstawiany przez nią świat. Jak wspomniałem wyżej, autorzy w trakcie pracy nad grą spotykali się z komentarzami wątpliwymi w możliwość mierzenia się przez gry planszowe z treścią właściwą książkom. Jak sami przyznają, szukając sposobu, w jaki dałoby się w grze planszowej „umieścić treści na poziomie filmu czy książki (dźwięki, emocje, wzruszające opisy) w grze planszowej” i szukając odpowiedzi na pytanie: „jak sprawić, by ludzie poczuli ciężar konsekwencji swoich działań?”, wpadli na pomysł stworzenia *Księgi skryptów*, która „stała się dla tej gry odpowiednikiem ekranu, głośników i dysku twardego”<sup>33</sup>. Jest to rozbudowany hipertekst, składający się z niemal dwóch tysięcy leksji, który nieskomplikowaną grę o zarządzaniu zasobami wypełnia treścią. W trakcie rozgrywki gracze będą proszeni (w oparciu o wykonywane przez siebie akcje) o odczytywanie poszczególnych fragmentów. Większość z nich kieruje do jednej lub kilku kolejnych leksji, co pozwala przy każdej nowej rozgrywce stworzyć spójną i niemal niepowtarzalną narrację. Bez względu na to, na co nasi bohaterowie natrafiają i jakie będą tego konsekwencje *gameplayowe*, wszystkie odczytywane ustępy budują świat przedstawiony i pokazują okrucieństwa wojny obserwowane z pozycji przypadkowego cywila. Pozwólmy sobie zacytować kilka z nich:

---

<sup>33</sup> M. Oracz, J. Wiśniewski, op.cit.

Przeszukując szopę – największą, jaką udało nam się zlokalizować – trafiliśmy na coś, co zmroziło krew w naszych żyłach. Gdy tylko otwarliśmy zardzewiałe drzwi, ciało suchotnika wysypało się przez próg, prosto na nas. Za nim kolejne i kolejne. Wygląda na to, że uciekinierzy zostali wepchnięci do szopy, ściśnięci jak sardynki i pozostawieni na śmierć.

Czy warto szukać tu czegoś cennego? Z pewnością nie znajdziemy tu jedzenia

Jedna z pielęgniarek w szpitalu zginęła dziś na moich oczach. Przepiękna dziewczyna o włosach jak płatanina czarnych węży... Dowiedziała się, że do szpitala przynieśli jej ojca. Kiedy pobiegła wtulić się w niego, zobaczyła, że w jego ciele jest wyrwana odłamkami dziura. Znalaziono ją godzinę później, na ulicy, kilka pięter pod otwartym oknem.

Konkurs na miss odbywa się w starych piwnicach, schowanych głęboko pod ziemią. Kandydatki od tytułu wyglądają pięknie. Stroje są skromne, ale skóra czysta. Warstwy makijażu skutecznie maskują ich wojenne rany. W piwnicach cuchnie stęchlizną, widownia składa się z wychudłych ludzi, są tu nawet dzieci, których nikt nie umył na tę okazję, pewnie sieroty. Oklaski pomagają zapomnieć o traumie.

Dziewczyny niepewnym krokiem wychodzą na scenę i próbują uśmiechać się do pojedynczych kamer zagranicznych reporterów. To wszystko jest chyba właśnie dla nich, dla mediów. I dla widzów, którzy obejrzą to jutro czy pojutrze w jakimś dzienniku czy reportażu w tv, między filmem a programem rozrywkowym. Nad sceną wisi transparent „Nie pozwólcie nas zabić”<sup>34</sup>.

Z punktu widzenia niniejszego tekstu interesujący jest jeszcze jeden zabieg zastosowany przez twórców *This War of Mine*. Rozgrywki nie poprzedza bowiem czytanie instrukcji – sięganie do niej jest nawet niewskazane. Dokument, w którym wyłożone są zasady, nazywany jest „dziennikiem”, a na jego okładce gracze mogą przeczytać:

Od razu po przygotowaniu rozgrywki rozpoczniecie swój pierwszy dzień walki o przetrwanie. Każdy dzień składa się z 7 faz, opisanych kolejno w Dzienniku.

Podstawowe reguły i strategie przetrwania poznacie dopiero w trakcie pierwszej rozgrywki. Pierwsza rozgrywka zastępuje potrzebę czytania instrukcji.

<sup>34</sup> Ibidem.

Zasady działania wielu ikon, talii, terminów i innych elementów zostaną wytłumaczone w trakcie gry.

To wszystko. Zaczynamy.

W odpowiednim czasie dowiecie się wszystkiego, co musicie wiedzieć<sup>35</sup>.

Gracz nie wie, czego może się po grze spodziewać, a wszystkich reguł i zasad uczy się dopiero wtedy, gdy mają one zostać wykorzystane. Nie znając zasad np. walki czy pozyskiwania zasobów, nie może się do tych zadań zawnoczu przygotować. Jego sytuacja jest więc w jakiś sposób odbiciem sytuacji, w jakiej znajdują się kontrolowani przez niego bohaterowie – wrzuceni w niebezpieczny i obcy świat, o którym niczego nie wiedzą i na spotkanie, z którym nie mogli się przygotować. *This War of Mine*, gra planszowa, osiąga więc swój cel m.in. poprzez przełamanie schematu uczenia się gier planszowych.

Emergentny charakter opowieści wytwarzanej przez gry planszowe zostaje najlepiej wykorzystany przez gry typu *legacy*, czyli produkcje, w których gracz w trakcie rozgrywki dokonuje permanentnych i nieodwracalnych zmian w komponentach gry. W instrukcji do *Charterstone* (2017) czytamy:

*Charterstone* to gra z kategorii „legacy”, co oznacza, że będziesz dokonywać w niej trwałych zmian, zwykle związanych z pisaniem na planszy i kartach oraz umieszczaniem naklejek<sup>36</sup>.

Marco Aranaudo zauważa, że ingerowanie w komponenty gry może mieć również dużo radykalniejszy charakter – jeżeli jakaś postać w trakcie rozgrywki umrze, należy zniszczyć (np. podrzeć) i wyrzucić przedstawiającą ją kartę czy żeton. Uniemożliwia to powrót danego bohatera do świata gry – śmierć naprawdę staje się permanentna. Dokonywane przez graczy wybory wpływają w sposób znaczący na świat gry: jeżeli w *Charterstone* (grze o budowaniu osady) zdecydujemy się na postawienie w danym miejscu jakiegoś budynku, to naklejamy na odpowiednie pole naklejkę przedstawiającą ten obiekt. Staje się on stałym elementem planszy, który zostanie na niej na zawsze. Po kilkunastu rozgrywkach w *Charterstone* osada, którą współtworzy się wraz z innymi graczami, będzie gotowa i nie będzie dało się już jej zmieniać, a właściciel gry będzie posiadał unikalną grę, inną od reszty

<sup>35</sup> Ibidem.

<sup>36</sup> J. Stegmaier, *Charterstone*, Rebel 2018.

egzemplarzy. Powróćmy jednak do omawianego dotychczas motywu wojny. System *legacy*, unikalny dla gier planszowych i karcianych, pozwala stworzyć narrację bogatą w sensory, które trudno powtórzyć w innych mediach. Za przykład może posłużyć gra *Risk Legacy* (2011), będąca pierwszym tytułem wprowadzającym omawiane rozwiązania<sup>37</sup>. Wykorzystując mechaniki z popularnej serii gier wojennych *Ryzyko*, *Risk Legacy* dodaje do znanych rozwiązań novum, czyli wprowadzanie stałych zmian w fizycznych komponentach gry. Jeżeli gracze w trakcie wojny zniszczyli jakiś region, np. Bliski Wschód, to gra każe im nakleić na planszy w odpowiednim polu naklejkę przedstawiającą ruiny i podrzeć kartę, która opisywała korzyści płynące z podboju tego terytorium. W efekcie dany region jest już na zawsze wyłączony z gry, nawet w przyszłych rozgrywkach. Nim gracze rozpoczną swoją pierwszą rozgrywkę, będą musieli otworzyć pudełko z napisem: „Pamiętaj: co się stało, już się nie odstanie”<sup>38</sup>. Znajdą w nim kartkę z tekstem: „My, niżej podpisani, bierzemy odpowiedzialność za wojny, które wybuchną, decyzje, które podejmiemy i historię, którą napiszemy. Wszystko, co się stanie, stanie się przez nas”<sup>39</sup> i puste pole, w którym każdy z graczy musi się podpisać, biorąc tym samym odpowiedzialność za to, do czego doprowadzą jego działania w świecie gry. Aspekt *legacy* opisywanej gry sprawia, że ta deklaracja nabiera mocy i ewokuje nowe sensory. Gracz, bawiąc się w wojnę, wpływa na kształt świata gry, decyduje o tym, które postaci i regiony przetrwają, a które zostaną raz na zawsze zniszczone – w przeciwieństwie do innych gier analogowych i większości gier komputerowych, jego decyzje mają dosłownie nieodwracalny skutek, ponieważ w ich efekcie niszczone są materialne komponenty gry, a wraz z biegiem czasu, poprzez kolejne wyniszczające wojny, w końcu i sam produkt przestaje być grywalny. *Risk Legacy* rezygnuje z regrywalności, będącej – jak pamiętamy – jednym z ważniejszych wyznaczników atrakcyjności gier – na rzecz jednorazowego, ale zmuszającego do refleksji

<sup>37</sup> M. Arnaudo, op. cit., s. 188.

<sup>38</sup> Tłumaczenie własne. Tekst oryginału: „Note: what’s done, can never be undone”. Zob. R. Daviau, Ch. Dupuis, *Risk Legacy*, Hasbro 2011.

<sup>39</sup> Tłumaczenie własne. Tekst oryginału: „We, the undersigned, take responsibility for the wars that we are about to start, the decisions we will make, and the history that we will write. Everything that is going to happen is going to happen because of us”. Zob. R. Daviau, Ch. Dupuis, *Risk Legacy*, Hasbro 2011.

doświadczenia. Wojna powoduje nieodwracalne zmiany i zniszczenia, a my, grający, ponosimy za jej skutki odpowiedzialność. Umożliwia to również fakt, że gra planszowa to system złożony z szeregu fizycznych elementów, takich jak plansza, żetony czy karty. Materialny (analogowy) charakter planszówek, odróżniający je od gier wideo, coraz częściej staje się jednym z elementów ich poetyki.

Przykład gier typu *legacy* pokazuje, że gry planszowe, a raczej ich twórcy, zaczynają w sposób twórczy wykorzystywać specyficzne cechy tego medium, nawet jeżeli pozornie mogą wydawać się one ograniczeniami. Materialny aspekt planszówek sprawia, że są one mniej rozbudowane i mniej złożone niż gry wideo, jednak pewna samoświadomość medium pozwala na przekucie tej „wady” w atut, czego doskonałym przykładem jest niszczenie komponentów gier. Powieść można przeczytać drugi raz, w grę wideo można zagrać od początku lub w skrajnych przypadkach zainstalować ją ponownie, ale z własnym egzemplarzem *Risk Legacy* czy *Pandemic Legacy* po przejściu kampanii już niczego nie zrobimy – możemy jedynie zachować je na pamiętkę lub wyrzucić. Innych przykładów przejawów swoistej „samoświadomości” w grach planszowych może dostarczyć *Horror w Arkham: gra karciana* (2017). Ze względu na objętość niniejszego tekstu, nie będziemy zagłębiać się w szczegóły rozgrywki, skupmy się tylko na tym, co z punktu widzenia poetyki szczególnie interesujące. Gra składa się z szeregu rozgrywanych po sobie scenariuszy, w trakcie których gracze, wcielający się w typowych bohaterów, znanych z prozy Lovecrafta i jego kontynuatorów, próbują rozwiązać zagadkę tajemniczych zgonów i wydarzeń oraz starają się powstrzymać potwornego antagonistę (każda z dostępnych kampanii opowiada inną historię). Podczas rozgrywki gracze muszą osiągać cele opisane na tak zwanych „kartach Aktów”. Na każdej z nich, poza grafiką i użytecznymi z punktu widzenia mechaniki gry ikonami, znajduje się: nazwa karty (np. *Akt 2a. Nieznajomy*, gdzie litera „a” oznacza awers, litera „b” rewers danej karty), fragment tekstu fabularnego i wymagania, które należy spełnić, żeby móc odwrócić tę kartę na drugą stronę i poruszyć fabułę do przodu, np.:



## Akt 2a. Nieznajomy

*Tajemniczy nieznajomy z „Króla w Żółci” może wiedzieć coś na temat tego, co stało się podczas antraktu. Musisz go znaleźć i przesłuchać, jeśli masz poznać prawdę.*

Cel – Kiedy Mężczyzna w bladej masce miałby zostać odrzucony z gry, talia aktów postępuje<sup>40</sup>.

Postęp talii aktów oznacza przewrócenie karty na drugą stronę, co daje graczom dostęp do dalszej części narracji. Gracze przyzwyczajeni do tej mechaniki w jednej z kampanii dotrą do scenariusza *Ostatni Król*, w którym na karcie *Akt 1a. Odkrywanie prawdy* nie znajduje się informacja o tym, co zrobić, żeby móc tę kartę odwrócić – gracz pozbawiony jest więc wiedzy o tym, jaki jest cel scenariusza i jak może odblokować dalszą część fabuły. Zdezorientowany może w pewnym momencie odwrócić kartę, żeby zobaczyć, co się znajduje na jej rewersie (być może podejrzewając, że na etapie produkcji gry wkradł się błąd – właśnie dlatego brakuje tak kluczowej dla rozgrywki informacji). Ruch taki jest niedozwolony (gracze nie mają prawa obracać kart i czytać ich rewersów, jeżeli nie spełnili wymagań opisanych na kartach aktów), jednak gry planszowe są ograniczonym systemem, którego elementami można dowolnie manipulować – nic nie może więc powstrzymać ciekawego gracza przed odwróceniem karty. Gdy to uczyni – łamiąc zasady – i spojrzy na rewers, to będzie mógł przeczytać:

Akt 1b...?

Szaleństwo; *rzeczownik*, n III.

Stan choroby umysłowej, zwłaszcza poważnej.

- Ekstremalnie nierozsądne zachowanie.
- Stan impulsywnych lub chaotycznych działań.
- Dlaczego patrzysz na tę stronę?
- Nie ma powodu, żeby odwracać na Akt 1b.
- Odwróć na Akt 1a<sup>41</sup>.

Doświadczenie postaci gry, a więc mierzenie się z niezrozumianym szaleństwem, wykracza zarówno poza samą narrację (opowieść o niezrozumiałej

<sup>40</sup> N. French, M. Newman, *Horror w Arkham: gra karciana. Szlak do Carcosy*, Galakta 2017.

<sup>41</sup> Ibidem.

istocie), jak i poza aspekt ludyczny (w grze stan zdrowia psychicznego to pula punktów, których utrata kończy się popadnięciem w obłąd i przegraną) i udziela się samemu graczowi, co burzy czwartą ścianę i daje mu do zrozumienia, że gra jest świadoma własnej specyfiki jako systemu transmedialnego („Nie ma powodu, żeby odwracać na Akt Ib.”). Owa „leniwość” gier planszowych, o której pisał Arnaudo, zostaje tu wykorzystana przez samą grę – twórcy przewidzieli zachowanie gracza i fakt, że nie mogą go powstrzymać przed dowolną manipulacją komponentami. Co ciekawe, nawiązując do pojęć immersji i emersji, które są tak istotne w poetyce gier wideo, *Horror w Arkham* osiąga ciekawy efekt: wykorzystuje emersyjne elementy gry (polecenia skierowane nie do postaci, w którą wciela się gracz, a do niego samego) tak, że stają się immersyjne, to znaczy: pozwalają graczowi zanurzyć się w świat gry i stać jego częścią.

Ten krótki przegląd różnych sposobów, w jaki gry planszowe wytwarzają znaczenia, pokazuje, że poetologiczne badania nad tak niepozornymi dziełami, jakimi zdają się planszówki, może przynieść ciekawe efekty. Nie tylko otwiera bowiem badaczy na nowe zjawisko, coraz mocniej obecne w naszej kulturze, lecz także pozwala podjąć ponowną refleksję nad znanymi chwytami, figurami i zabiegami: czego o nich uczy nas to nowe środowisko? Jak planszówki mogą wykorzystać personifikację? Czy immersja i emersja mogą okazać się kategoriami użytecznymi w badaniach nad tymi „leniwymi maszynami”? Na czym polegać będzie w grach analogowych zabawa z konwencją? Co więcej, rozpoznanie zabiegów unikalnych dla gier planszowych, takich jak choćby wprowadzanie nieodwracalnych zmian w strukturę dzieła, może prowokować do szukania podobnych chwytów – lub ich ekwiwalentów – w literaturze, filmie czy grach wideo.

## Bibliografia

- Marco Arnaudo, *Storytelling in the Modern Board Game. Narrative Trends from the Late 1960s to Today*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina 2018.
- Jon Dovey, Helen W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011.
- Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K. Maj, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2019.
- Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, IBL PAN, Warszawa 2018.
- Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

- Michał Mijal, Agnieszka Postuła, *Ograniczenia w kooperacji na przykładzie gier planszowych i symulacyjnych*, „Management and Business Administration. Central Europe” 2014, nr 1.
- Aleksandra Mochocka, Michał Mochocki, *Tabletop RPG: transemialny system narracyjny*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017.
- Aleksandra Mochocka, *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans*, „Biblioteka Postscriptum Polonistycznego” 2015, nr 5.
- Brian Mooney, *100 największych przywódców*, tłum. M. Urbański, Świat Książki, Warszawa 2008.
- Marcin Petrowicz, *Dynamiki w grach – definicje i wykorzystanie w analizie*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3.
- Marcin Petrowicz, *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2.
- Ewa Szczęсна, *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydawnictwo UW, Warszawa 2007.
- Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych*, red. Ł. Androsiuk, Academicon, Lublin 2017.
- Herbert George Wells, *Experiment in Autobiography: Discoveries and Conclusions of a Very Ordinary Brain (Since 1866)*, Victor Gollancz Ltd, London 1934.
- Herbert George Wells, *Little Wars: A Game for Boys From Twelve Years of Age to One Hundred and Fifty and for That More Intelligent Sort of Girl Who Likes Boys' Games and Books*, Frank Palmer, London 1913.
- Kamila Zielińska, *Język i komunikacja w instrukcjach strategicznych gier planszowych*, [w:] *Język i kultura w komunikacji społecznej*, red. A. Drabina-Różewicz, A. Momot, Wrocław 2018.

### Źródła internetowe

- Espen Aarseth, *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej. Wstęp: literatura ergodyczna*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, [http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html) [dostęp 10.01.2020].
- Mariusz Pisarski, *Ergodyczność*, <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/teoria/ergodyzm.htm> [dostęp 10.01.2020].

### Ludografia

- Rob Daviau, Chris Dupuis, *Risk Legacy*, Hasbro 2011.
- Nate French, Matthew Newman, *Horror w Arkham: gra karciana. Szlak do Carcosy*, Galakta 2017.
- Mac Gerdts, *Imperial*, PD-Verlag 2006.
- Vital Lacerda, CO2, Lacerda 2013.

Michał Oracz, Jakub Wiśniewski, *This War of Mine*, Galakta 2017.  
Jamey Stegmaier, *Charterstone*, Rebel 2018.

## **Playing at War. On Selected Board Games from a Poetological Perspective.**

Marco Arnaudo in *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today* – through the lens of game studies and narratology – explores the synergy of board games, designers and players in story-oriented designs. A story can emerge from board game only in interactive and ergodic way, through synergy of game rules, material components and actions taken by players. The aim of this paper is to show that board games – which can be understood as transmedial narrative systems – could be studied on the grounds of poetics. How board games can use well known figures and methods of generating meaning, such as personification? What new we can learn about them in this new environment? Is it possible to adapt categories of immersion and emersion to board game studies? Recognition of board-game-specific ploys, such as physical changing and even destroying game components, can inspire us to look for similar solutions among literature, cinema or video games.

**Keywords:** board games, poetics, war, narratology

Data otrzymania tekstu: 15.02.2020 r.

Data zakończenia procesu recenzyjnego: 9.01.2021 r.

Data akceptacji tekstu do druku: 18.01.2021 r.