

Jan Wypiański

Monopol na Chińczyka? Nie, dziękuję.

Czym (nie) są dziś gry planszowe?

Wyobraźmy sobie przechodnia w godzinach szczytu, przy jednej z bardziej ruchliwych ulic większego miasta. Jakiej odpowiedzi udzieliliby zapytany, czym są dla niego gry planszowe? W większości przypadków nie pokusiliby się o sformułowanie, nawet potocznej, definicji. Z reguły odpowiedź zmierza w stronę przykładów „takich jak”, czyli, „to na pewno chodzi o Chińczyka, Monopoly”. Bardziej dociekliwi, ambitniejsi dorzucą do wymienionych tytułów jeszcze szachy i warcaby. Sprytniejsi, chcąc zablanszować oryginalnością, wspomną bierki lub przypomną „kapsle”. Wszystkie powyższe, zaprojektowane przeze mnie odpowiedzi w ustach potencjalnego respondenta są prawidłowe, lecz brzmiące archaicznie, jeżeli chcielibyśmy mówić o współczesnych grach. Wspomogę się ciekawostką: kiedy została stworzona gra „Monopoly”? Założę się, że niektórzy celują w lata osiemdziesiąte ubiegłego stulecia. Inni postawiliby na dekady po II wojnie światowej – lata pięćdziesiąte, może bardziej sześćdziesiąte. Prawidłowa odpowiedź: gra została opatentowana w 1935 roku, w USA. Za 13 lat najbardziej stereotypowa odpowiedź z sugerowanych dożyje setki. Jeszcze bardziej stereotypowy „Chińczyk” powstał na podstawie hinduskiej gry „pachisi”, w Niemczech, na przełomie 1907 i 1908 roku. Z jednej strony świadczy to o tym, jak bogatą historię ma świat gier planszowych, z drugiej – wiek wyżej wymienionych tytułów pozwala nam nazywać je klasykami, znajdującymi się na osi historii w wielkim dystansie od współczesności. Ilu osobom dziś zapala się lampka w głowie, gdy słyszą takie nazwy jak: „Catan”, „Kolejka”, „Wsiąść do Pociągu”, „Dixit”?

Niedoprecyzowana pozostaje jeszcze jedna kwestia: jak traktować gry planszowe? Tutaj przychodzi z pomocą spojrzenie oczami przedsiębiorcy. Przez brak własnego kodu PKD, gry planszowe są bardzo często stawiane na jednej półce z zabawkami i to dosłownie. W krajach zachodnich, jak Niemcy czy Francja, w których kultura grania w planszówki jest bardziej rozwinięta, gry postrzegane są jako rozrywka bliższa książkom, filmom

czy muzyce, toteż często naturalnie sąsiadują właśnie z takim asortymentem.

Czym są współczesne gry planszowe?

Zacznijmy od wzięcia się za barki z próbą doprecyzowania definiensa. Gdy zasady gry wydają nam się niejasne, warto zajrzeć do angielskojęzycznej wersji – objaśnienie bywa prostsze, bardziej zrozumiałe. A więc w języku angielskim „planszówki” możemy znaleźć pod dwoma terminami: „boardgames” oraz coraz częściej spotykanym „tabletop games”, co w dosłownym tłumaczeniu oznacza „gry stołowe”. Dlaczego w ten sposób? Stwierdzenie gry planszowe niejako z definicji wymaga obecności planszy. Dzisiejsze gry, które rozkładamy na równych i płaskich powierzchniach, nie zawsze zawierają ten element. Obszar rozgrywki może znajdować się na kartach fizycznie położonych na stole lub bezpośrednio w naszej wyobraźni. Elementy, z których składają się omawiane gry, zazwyczaj zawierają:



pionki, kostki, znaczniki, żetony, karty, plansze, notesy. Co nie oznacza, iż sztandarowa planszówka musi zawierać wszystkie pozycje. Zazwyczaj jest to wybór elementów, pasujący do mechaniki znajdującej się w grze, połączony

ze zmysłnym, artystycznym (i użytecznym!) projektem, jak najlepiej oddającym immersję w świat przedstawiony.

Spoiłem w przypadku większości tytułów jest fakt, że możemy się nimi cieszyć analogowo – bez prądu. Istnieją oczywiście wyjątki, w których gra jest wspomagana aplikacją elektroniczną, w nielicznych sytuacjach – nierozzerwalnie. Nie możemy tu mówić o trendzie, a raczej o subgatunku, który ma swój skrawek przestrzeni.

Na polskim rynku funkcjonuje około sześćdziesięciu wydawców, publikujących około pięćset tytułów rocznie¹, co daje nam 1½ gry wypuszczanej każdego dnia. Jak odnaleźć się w tym gąszczu wydawniczym? Kiedyś kluczowym wskaźnikiem było określenie minimalnego wieku oraz liczba graczy. Dziś też są to pewne sugestie, mogące oddawać poziom skomplikowania, jako pierwszy filtr zwracając naszą uwagę. W drugiej kolejności jednak należy zabrać się za właściwy gatunek, a jest z czego wybierać:

- **Abstrakcyjne gry strategiczne:** szachy, warcaby, go, młynek, Tryktrak (backgammon) – klasyka sięgająca swoją historią o wiele dalej niż omawiana współczesność. Z pewnością zasługuje na osobną analizę.
- **Eurogry** – nazwa nawiązuje do miejsca powstania. Są to gry z czytelnymi, średniozaawansowanymi zasadami, bardziej abstrakcyjnym powiązaniem mechaniki wraz ze światem przedstawionym. Czas gry jest relatywnie krótki. Interakcja między graczami zazwyczaj jest na znikomym poziomie. Punkty, prowadzące do zwycięstwa, są zdobywane w indywidualny sposób. Pojawia się też element losowy, taki jak rzut kośćmi czy wylosowanie karty modyfikującej reguły danej tury. Przykłady: Catan, Puerto Rico, Carcassonne, Wysokie Napięcie, Agricola.
- **Ameritrash** – gry, w których od razu zauważalne jest bogactwo formy wykonania. Z reguły zawierają wiele elementów: pięknie wykonane figurki, z dbałością o detale zaprojektowane karty i żetony. Celem Ameritrashy (zwanym w skrócie Ameri) jest maksymalne przedstawienie świata, w którym przebiega rozgrywka, jak najgłębsze „oddanie” przygody. W większości przypadków zawierają

sporą liczbę zasad oraz duży element losowy. Najczęściej wydawane przez wydawnictwa amerykańskie. Stąd nazwa. Przykłady: Arkham Horror, Talisman, Zombicide.

- **Gry imprezowe** – zawierają proste zasady. Rozgrywane są w relatywnie najkrótszym czasie spośród wszystkich gatunków. Elementem nadrzędnym jest dobra zabawa w drodze po zwycięstwo. Znajdziemy tam szeroki wachlarz projektów: od symbolicznego, prostego i czytelnego designu, na dziełach popkultury kończąc.
- **4X** (z ang. Explore, Expand, Exterminate, Exploit) – najłatwiej byłoby nazwanie tego gatunku grami strategicznymi. Cechują się najbardziej rozbudowanym poziomem zasad oraz najdłuższym czasem gry. Przykłady: Eclipse, Twilight Imperium, Sid Meier: Civilization, Runewars.
- **Legacy** – przez złośliwych nazywane grami jednorazowymi. Są to tytuły, w które gra się kampanijnie. Oznacza to, że przebieg przeżywanej opowieści jest odgórnie zaprojektowany wraz z jej wszystkimi, możliwymi zakończeniami. Zrozumienie ułatwi porównanie do komputerowych gier role playing, których spora reprezentacja oscyluje wokół tego samego rozwiązania, co w świecie planszowym. Czas gry pojedynczej przygody nie przekracza w większości przypadków dwóch godzin, natomiast ukończenie całej gry zależy od ilości przygód. Niektóre tytuły mogą zająć miesiąc, a inne rok, zakładając regularne spotkania przy stole.
- Coś pomiędzy? Tak – **powieści i komiksy paragrafowe!**

Przedstawiona klasyfikacja jest na tyle płynna, że wraz z rozwojem branży może doprowadzić do powstania kolejnych szuflad gatunkowych. Należy również pamiętać o hybrydowości. Opatentowanie mechaniki w dzisiejszych grach planszowych jest praktycznie niemożliwe. Dzieje się tak z prostego powodu. Mnogość rozwiązań powoduje przenikanie się nawzajem innowacji ze sprawdzonymi metodami, dając nowe jakościowo doświadczenie. Przez to część nowego dzieła może pozostawać cytatem starego.

¹ <https://quantify.pl/analiza-ryнку-gier-planszowych-w-polsce/> (dostęp: 16.11.2022)

Warto poświęcić chwilę na walor edukacyjny. Stworzona przez Karola Madaja na zlecenie IPN „Kolejka”², poza świetną zabawą, poprzez przystępną mechanikę pozwalała wcielić się w społeczeństwo deficytów i kombinowania lat osiemdziesiątych. Gra okazała się hitem sprzedażowym, a jej dodruki do dzisiaj zapełniają wirtualne i fizyczne półki sklepowe. Planszowa adaptacja „This War of Mine” daje nam poczucie dotknięcia piekła, walki o przetrwanie na zapleczach terenów „przemielonych” przez front wojny. Ciekawostka: komputerowy pierwowzór planszowej adaptacji o tym samym tytule, trafił w tym roku do kanonu nieobowiązkowych lektur szkolnych³.

W co najchętniej grają Polacy?

Badania zrealizowane przez Sotrender na zlecenie Narodowego Centrum Kultury potwierdzają największe zainteresowanie grami planszowymi. Za nimi znajdują się gry elektroniczne obu konsol poprzedniej generacji (Xbox, PS4), a dopiero na samym końcu gry komputerowe na PC. Jak się to ma do przedstawionych poprzednio przeze mnie gatunków? Jak widać Polacy najchętniej sięgają po coś, co będzie przystępną przygodą dla wszystkich, jednak pozwalającą się zmierzyć w skodyfikowany sposób. Wszelkie inne formy rozrywki elektronicznej zostały zdeklasowane przez analogowego faworyta.

Spróbujmy się zastanowić: skąd ta przewaga nad elektroniczną rozrywką? Dziś gry planszowe są doskonałym pomostem między pokoleniami. Pozwalają na róż-

nych zasadach komunikować się młodszym i starszym odbiorcom. Mogą uczyć i bawić w tym samym momencie. Warto wspomnieć, że trudno jest wskazać zgubny, nalogowy wpływ gier planszowych. Stanowią przystępną, modną, a w konsekwencji dobrze sprzedawalną formę obcowania z kulturą. Różnorodnością i kunsztem przekazu nam subtelną, niebezpośrednią wiadomość.



foto. Justyna Sawczuk

Dospołeczniająca rola planszówek wzrosła w dwóch ostatnich latach. Czy stało się to przez pandemię, Internet, kryzys intensywności relacji „face to face”? A może gry planszowe stały się narzędziem do przelamywania nieśmiałości w kontaktach i formą intelektualnych wyzwań? Te pytania to już zupełnie inny temat...

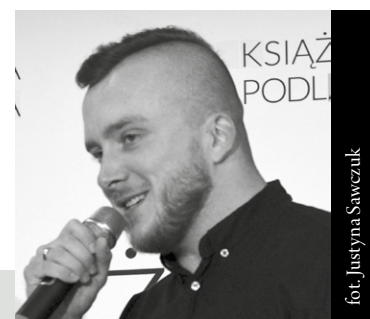


foto. Justyna Sawczuk

JAN WYSPIAŃSKI

– od dziecka pasjonat przygody życia, jaką są dla niego gry pod wszelką postacią. Prezes fundacji Grający Białystok Johnny’ego, odpowiedzialnej za największe spotkania z planszówkami na Podlasiu. Prowadzący audycję „GameCast”, serwującej solidną porcję wiadomości wokół gier, technologii i popkultury. Z wykształcenia socjolog, z praktyki akademickiej kognitywista. Po godzinach podróznik motocyklowy, praktykujący sporty walki.

² <https://edukacja.ipn.gov.pl/edu/materialy-edukacyjne/gry/gry-planszow/93066,Kolejka.html> (dostęp: 16.11.2022)

³ <https://www.gov.pl/web/grywedukacji/this-war-of-mine> (dostęp: 16.11.2022)