


Katarzyna Kurowska

Uniwersytet Jagielloński  
Wydział Polonistyki

 <https://orcid.org/0000-0002-2224-6074>

## CZY KRYTYKA GIER PLANSZOWYCH JEST MOŻLIWA (I POTRZEBNA)?

### Wstęp

Toczą się dyskusje wokół przemian zachodzących w krytyce literackiej i filmowej. W ostatnim czasie refleksje objęły także stosunkowo nowe zjawisko krytyki seriali, która, choć korzysta z narzędzi krytyki filmowej, wypracowała własny charakter i rządzi się swoimi prawami, co naturalnie wynika ze specyfiki medium. Krytyka zajmuje się również teatrem, muzyką poważną i popularną, sztuką i designem oraz komiksem i grami wideo. Obejmuje zatem dziedziny kultury zarówno te sięgające starożytności, jak i te powstałe w XX wieku. Dlatego główne pytanie, jakie stawiam w niniejszym artykule, brzmi: czy obiektem krytyki mogą być gry planszowe?

W swoich wieloletnich badaniach nad tymi tekstami kultury zaobserwowałam, że gry planszowe są przedmiotem zainteresowań matematyków (analizujących i tworzących matematyczne mechanizmy, na których opierają się zasady rozgrywki<sup>1</sup>), ekonomistów (*Monopoly* stanowi dla nich często ważny punkt odniesienia<sup>2</sup>), historyków (traktujący gry

---

<sup>1</sup> Zob. M. Gardner, *MATHEMATICAL GAMES. The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game „life”*, [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine04/Gardner%20\(1970\)-Games.pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine04/Gardner%20(1970)-Games.pdf) [dostęp: 1.10.2018].

<sup>2</sup> Zob. S. B. Shanklin, C. R. Ehlen, *Using The Monopoly board game as an efficient tool in introductory financial accounting instruction*, „Journal of Business Case Studies” 2007, t. 3, nr 3.

jako artefakty z dawnej epoki) oraz socjologów i pedagogów (gry jako materiał edukacyjny i socjalizujący<sup>3</sup>). Brakuje w tym gronie kulturoznawców, w tym groźnawców, których zainteresowania zostały zdominowane przez znacznie późniejsze od planszówek gry komputerowe. Zaowocowało to tym, że powstałe w XX wieku gry elektroniczne przez ostatnie kilkadziesiąt lat zdążyły wypracować już pewne narzędzia badawcze i model krytyki gier wideo. Dla porównania gry planszowe – twór istniejący od starożytności – nadal nie mają własnej metodologii<sup>4</sup>, która wciąż jest eklektycznym zbiorem wybranych teorii i narzędzi filmoznawców, literaturoznawców, filozofów obrazu i wspomnianych badaczy gier wideo.

Powyższy zarys pokazujący, jaką pozycję mają gry planszowe w naukach humanistycznych, ma też częściowo naświetlić problem (nie) obecności ich krytyki. Należałoby zatem postawić pytanie: „czy mają one krytyczny potencjał?”. Krytyczny potencjał rozumiem tutaj dwójako: „czy planszówki generują treść interesującą dla krytyka?” oraz „czy krytyka gier ma potencjalne grono odbiorców?”. Kolejne pytanie, nad którym warto się zastanowić, to: „jak taka krytyka wygląda – jeśli założymy, że jest obecna – lub powinna wyglądać?”. Odpowiadając na nie, przyjrę się istniejącym tekstom dotyczącym tych gier planszowych, które wyraźnie wykraczają poza pełnienie funkcji czysto rozrywkowej i są osadzone w określonym kontekście (np. historycznym lub popkulturowym). Najszerszą grupę stanowią tu teksty recenzenckie blogerów i vlogerów. Zostaną one zestawione z recenzjami, które ukazały się w czasopiśmie, zarówno tych całkowicie poświęconych planszówkom („Świat Gier Planszowych”, „Kurier Planszowy”, „Rebel Times”), jak i tych podejmujących szerszą tematykę (np. „Pamięć.pl”, w którym recenzje pojawiały się w nieregularnym dziale „Edukacja historyczna

---

<sup>3</sup> Zob. R. Korolczuk, M. Zambrowska, *Pozwólmy dzieciom grać: o wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2014.

<sup>4</sup> Artykuł napisałam przed ukazaniem się książki Paula Bootha, *Board Games as Media*, która stanowi pierwszą monografię z kompleksowym ujęciem metod badań gier planszowych przy wykorzystaniu odpowiednich teorii z wymienionych dyscyplin. Zob. P. Booth, *Board Games as Media*, London 2021.

na planszy”). Zwrócę tu szczególną uwagę na konstrukcję tych tekstów i powtarzające się elementy wypowiedzi, by ocenić, czy znajomość kontekstu, w jakim jest osadzona oceniana gra planszowa, jest ważna dla recenzenta? Na końcu, formułując nie tylko wnioski, ale i postulaty, wskażę przykłady tekstów (m.in. Paula Bootha), które mogłyby służyć za pewien wzór dla rozwoju krytyki gier planszowych, o ile uznamy, że jest ona jeszcze możliwa i potrzebna, mając na względzie zachodzące właśnie przemiany czy nawet próby „uśmiercania” krytyki w ogóle.

### Krytyczny potencjał planszówek

Definicji krytyki jest wiele i z pewnością podane w niniejszym tomie sposoby rozumienia tego pojęcia są różne, ale mają też sporo punktów stycznych. Tu najbliższe jest mi pojęcie oparte na filozofii Kartezjusza<sup>5</sup>, w której podstawowym narzędziem rozumu jest wątplenie, a ono samo jest aktem myśli. A więc krytyka jest przejawem myślenia o poddawanych krytyce dziele, zaprzeczeniem biernego przyjęcia tekstu takiego, jaki jest. Natomiast postawa krytyczna przejawia się podawaniem w wątpliwość wiedzy już poznanej, a co za tym idzie – rozpoznawaniem tego, co jest złudzeniem, a co ma prezentować jakąś prawdę. Innymi słowy, krytyk musi wejść pod powierzchnię tekstu (nie tylko literackiego), aby rozpoznać strategię autora, sposoby manipulowania odbiorcą, odkodować przekaz dzieła i ten odnieść do rzeczywistości, w jakiej powstał tekst bądź obecnej, w wypadku woli nowego, współczesnego odczytania. Dopiero później formułuje się sąd, czyli dokonuje się oceny – co już jest bliższe współczesnemu rozumieniu krytyki. *Słownik Języka Polskiego PWN* wyróżnia z kolei pięć definicji krytyki:

1. „surowa lub negatywna ocena kogoś lub czegoś”
2. „analiza i ocena książki, filmu lub czyichś dokonań”
3. „tekst lub wypowiedź zawierające taką ocenę”

---

<sup>5</sup> Kartezjusz, *Rozprawa o metodzie*, tłum. T. Boy-Żeleński, <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/rozprawa-o-metodzie> [dostęp: 9.05.2021]. Filozof poświęca temu tematowi rozważania głównie w części trzeciej i szóstej.

4. „dział piśmiennictwa obejmujący oceny utworów literackich, muzycznych, dzieł sztuki itp.”
5. „grupa ludzi zajmująca się formułowaniem takich ocen”<sup>6</sup>.

Z powyższych propozycji, druga wydaje się najbliższa krytyce definiowanej przez Kartezjusza i tej, wobec której postawiłam pytania w niniejszym tekście.

Wyjście od takiego pojęcia krytyki nie ma służyć temu, by poniżej analizowane przejawy współczesnej krytyki gier planszowych podsumować odpowiedzią na pytanie: „czy to jest krytyka?”. Raczej ma pozwolić uwypuklić różnice między modelem zarysowanym w definicji krytyki a tekstami krytycznymi o grach planszowych. Różnice te pokażą, z jakimi problemami zmagają się współczesna krytyka w ogóle (skoro pojawiają się stwierdzenia o jej śmierci), bo one znajdują odzwierciedlenie w formach krytyki poszczególnych rodzajów tekstów kultury. To z kolei pozwoli zaproponować wzorcowy model potencjalnej krytyki gier planszowych. Wcześniej jednak należy wyjść od pytań postawionych we wprowadzeniu, począwszy od: „jaki krytyczny potencjał mają gry planszowe?”. Można przypuszczać, że skoro nie doczekały się, w przeciwieństwie do innych rodzajów tekstów kultury, profesjonalnej krytyki – tego potencjału nie mają.

Czy gry planszowe są nośnikami komunikatu, który można osadzić w kontekstach? Niewątpliwie tradycyjne gry planszowe miały mniejszy potencjał krytyczny niż nowoczesne tytuły, także nie we wszystkich obecnie powstających grach da się łatwo dostrzec temat, który można poddać krytyce, dotyczy to na przykład bardzo prostych gier matematycznych, choć i w takich przypadkach można analizować ich walory edukacyjne. Nie można tu jednak zapomnieć o tytułach opartych na dość ogranej i klasycznej mechanice *Monopoly*, które generują interesujące treści dla krytyka, m.in. gra *Stavíme Stalinův pomník*. Nie sposób o niej mówić bez odwołania do czasów, w których powstała i epoki przez nią przywoływanej, co pokazują w swoim artykule Justin l'Anson-Sparks i Maruška Svasek<sup>7</sup>. Z kolei polską edycję gry *Budujemy*

<sup>6</sup> <https://sjp.pwn.pl/szukaj/krytyka.html> [dostęp: 25.09.2018].

<sup>7</sup> Zob. J. l'Anson-Sparks, M. Svasek, „*Post-communist personality cults*”. *The limits of humour and play*, „Etnofoor” 1999, t. 12, nr 2: *Personality Cults*.

*pomnik Stalina* można analizować ograniczając się do uwzględnienia jedynie kontekstu historycznego, jednak świadomość, że planszówka bazuje na czeskosłowackim oryginale, poszerza zakres analizy o aspekty kulturowe czy przekładowe<sup>8</sup>.

W tym miejscu warto pochylić się nad potencjałem nowoczesnych gier planszowych. Większość z nich jest osadzona w kontekstach, które stanowią inspirujący materiał dla wnikliwych esejów krytycznych. Do takich należą gry historyczne – zarówno te odwołujące się do konkretnych wydarzeń, jak i luźno osadzone w jakiejś epoce (spora część planszówek osadzona jest w renesansie) – wobec których można zadać pytania nie tylko o funkcje edukacyjne, ale przede wszystkim o ideologię kryjącą się w ich narracji czy obraz historii, jaki reprezentują, oraz próbować wyjaśnić i ocenić ten wybór. Podobne pytania generują gry fantastyczne, adaptacje literatury lub filmów czy tytuły stanowiące część większego uniwersum – można je zestawić z pierwowzorem, czy nawet z jego źródłami inspiracji, na przykład z mitologiami, lub z innymi elementami uniwersum czy grammi podejmującymi tę samą tematykę. Ponadto można wyjść nie tyle od gry, co od problematyki, której ujęcie w grach wyda się interesujące. I wreszcie sama konstrukcja planszówek, nie tylko nowoczesnych, ma potencjał uruchamiania krytyki natury filozoficznej<sup>9</sup>.

Powyższe możliwości pozwalają częściowo twierdząc odpowiedzieć na tytułowe pytanie, jednak by istnienie i rozwijanie krytyki było w pełni uzasadnione, potrzebuje ona także grona odbiorców. Rosnące zainteresowanie grammi analogowymi, które coraz częściej można znaleźć w kawiarniach i pubach zrzeszających miłośników gier, licznie powstające blogi i vlogi o grach planszowych oraz czasopisma na ich temat – wszystko to może sugerować, że grono zainteresowanych istnieje. Do sceptycznej oceny sytuacji skłaniają losy czasopism

---

<sup>8</sup> Zob. K. Kurowska, *Jedna hra, různé příběhy? Zamyšlení nad kulturním překladem hry Stavíme Stalinův pomník*, „Cesky Lid” 2021, nr 3.

<sup>9</sup> Jeden z artykułów poświęciłam analizie *gameplay* w perspektywie teorii posthumanistycznych. Zob. K. Kurowska, *Gameplay jako metafora prawdziwie humanistycznej relacji człowieka z naturą*, [w:] *Człowiek a natura. Historia, prawo, przemysł*, red. K. Łukomiak, Łódź 2019.

o planszówkach. W połowie pierwszej dekady XXI wieku na polskim rynku pojawiły się takie czasopisma jak „Gry Planszowe”<sup>10</sup>, „Świat Gier Planszowych”<sup>11</sup> i „Rebel Times”, które funkcjonowało z nich najdłużej, bo do 2019 roku<sup>12</sup>, dzięki sprawnie działającemu sklepowi internetowemu z grami. W 2017 roku wyszły trzy numery „Kuriera Planszowego”, które dawały nadzieję na powstanie nowego, ciekawego wydawnictwa poświęconego planszówkom, jednak twórcom zabrakło energii (bo finanse ponownie mogłyby zostać zebrane metodą *crowdfundingu*) na kontynuację, a w pożegnaniu wyrazili nadzieję na to, że może znajdzie się jakiś profesjonalny wydawca, który przejmie tytuł<sup>13</sup>. Taki się jednak nie pojawił.

Daleka jestem od stwierdzenia, że niepowodzenie czasopism wynika z braku czytelników, jest raczej następstwem ogólnej tendencji do rezygnacji z czytania prasy na rzecz lektury materiałów udostępnianych w Internecie – stąd popularność blogów i kanałów na YouTube, także dotyczących planszówek. Niezliczona liczba stron internetowych poświęconych grom analogowym potwierdza, że ludzie nie tylko lubią grać, ale też czytać lub oglądać recenzje, zapowiedzi czy wyjaśnienia zasad. Mimo to należy zadać kluczowe tu pytanie: czy ta grupa odbiorców jest zainteresowana krytyką gier w rozumieniu przeze mnie wyżej nakreślonym, a więc profesjonalnymi recenzjami i esejami krytycznymi? Odpowiedź na to pytanie utrudnia inne jeszcze zjawisko, które zachodzi we współczesnej kulturze w praktykach „krytycznych” nawet wobec takich tekstów kultury, jak film czy literatura, które zdążyły wypracować profesjonalny aparat krytyczny. Nowe praktyki krytyczne oznaczają, że krytyka przeniosła się w ogromnym stopniu do blogo- i vlogosfery oraz na serwisy z punktowym ocenianiem tytułów, zwykle w skali dziesięciostopniowej, a krytykami stali

---

<sup>10</sup> W 2006 roku wyszedł pierwszy numer. Brak informacji o kolejnych numerach. <https://www.gamesfanatic.pl/2006/11/14/magazyn-gry-planszowe/> [dostęp: 24.09.2018].

<sup>11</sup> W latach 2007–2013 wydano 29 numerów. Zob. <http://www.swiatgierplanszowych.pl/strona-glowna/esgp.html> [dostęp: 24.09.2018].

<sup>12</sup> <https://www.rebel.pl/rebel-times/147-grudzien-2019.html> [dostęp: 1.01.2022].

<sup>13</sup> <https://wspieram.to/kurierplanszowy> [dostęp: 1.01.2022].

się amatorzy. Gdy uwzględni się to zjawisko, można dojść do wniosku, że jest już za późno, by gry planszowe doczekały się rozwinięcia własnego i oryginalnego krytycznego środowiska, nawet jeśli to dopiero nowoczesne tytuły kryją w sobie potencjał krytyczny. Tym bardziej że w przeciwieństwie do wszystkich innych tekstów kultury nie cieszą się zainteresowaniem w środowisku akademickim, zarówno w Polsce, jak i na świecie.

### **Krytyka gier planszowych w Polsce – przejawy i analiza tekstów krytycznych (?)**

Mimo wszystko warto przyrzeć się materiałom powstającym wokół planszówek, aby określić, jaki rodzaj krytyki został dotąd wypracowany i cieszy się zainteresowaniem zarówno autorów tych materiałów, jak i odbiorców. Materiały tekstowe i audiowizualne o grach publikowane są na blogach, kanałach na YouTubie, serwisach kulturalnych i historycznych oraz w czasopismach – są to zarówno wcześniej wspomniane tytuły wyspecjalizowane w grach planszowych, jak i czasopisma o tematyce społeczno-polityczno-historycznej, które mają nieregularne rubryki poświęcone grom, np. „Pamięć.pl”. Jeśli uzna się, że wszystkie materiały dotyczące gier planszowych są przejawami krytyki, wówczas do nich należą: zapowiedzi, (video)recenzje, wyjaśnienie zasad i „unboxingi”. Tu można zauważyć, że z przejawami krytyki innych tekstów kultury wspólne są zapowiedzi, recenzje oraz streszczenia lub opisy stanowiące odpowiednik wyjaśniania zasad. Natomiast „unboxing” nie ma odpowiednika<sup>14</sup>, ponieważ w grach planszowych w przeciwieństwie do innych tekstów kluczowa wydaje się także strona fizyczna, oceniana pod kątem jej użyteczności w rozgrywce<sup>15</sup>, której poświęca się także sporą część recenzji.

---

<sup>14</sup> Na siłę można dopatrzeć się odpowiednika w unboxingach literackich, podczas których dochodzi do oceny materialnej strony książki, jej okładki, jakości stron, wielkości czcionki czy całej sztuki intrologatorskiej.

<sup>15</sup> W rzeczywistości ten wątek jest bardziej złożony, zwłaszcza w świetle cyfryzacji planszówek, projektowania ich na tablety czy też adaptowania na strony z gram online.

Jednak przejawem najbliższym krytyce, w rozumieniu nakreślonym we wstępie artykułu, stanowią recenzje, które warto przeanalizować pod kątem ich konstrukcji oraz zawartości, aby zwrócić uwagę, jakie elementy gier planszowych podawane są ocenie, a także jak ważną rolę odgrywa tutaj kontekst, w jakim osadzona jest gra. Pod uwagę wzięłam recenzje gier o dużym potencjale krytycznym, czyli historyczną *Pan tu nie stał!*<sup>16</sup> oraz adaptację znanego i ważnego w polskiej kulturze popularnej serialu *Zmiennicy*<sup>17</sup>. Warto zauważyć, że pierwsza gra może być oceniana nie tylko pod względem rzetelności przywoływania kontekstu historycznego, ale również jako nawiązanie do poprzedniego i pierwszego tytułu podejmującego temat PRL-u i kolejek sklepowych – *Kolejki*<sup>18</sup>. Natomiast *Zmiennicy* nie tylko stanowią adaptację serialu, ale też starają się odwzorowywać codzienność PRL-u, która w momencie wydania tej gry była już popularnym tematem planszówek.

Schemat recenzji, jaki wyłania się z większości tekstów pisanych i audiowizualnych dotyczących przywołanych gier, prezentuje się następująco:

1. Wstęp (krótki opis swoich doświadczeń związanych z tematem gry).
2. Rozwinięcie:
  - prezentacja elementów składowych gry oraz ocena wyglądu i jakości;
  - streszczenie zasad (najdłuższa część tekstu).
3. Podsumowanie:
  - porównanie do innych tytułów;
  - ocena skalowalności, interakcji, losowości, regrywalności<sup>19</sup>;

---

<sup>16</sup> R. Knizia, *Pan tu nie stał!*, Egmont, 2012.

<sup>17</sup> M. Mirska, R. Sypek, *Zmiennicy*, oprac. graf. M. Szyszko, Inte-Gra, Telewizja Polska S.A., 2014.

<sup>18</sup> K. Madej, *Kolejka*, Instytut Pamięci Narodowej, 2011.

<sup>19</sup> Skalowalność ocenia, czy rozgrywka daje porównywalną satysfakcję gry przy różnej liczbie graczy (wiele gier traci na atrakcyjności w przypadku rozgrywkach dwuosobowych). Interakcja ocenia poziom relacji między graczami, są gry, w których gracze mogą realizować swoje cele praktycznie bez wchodzenia w reakcje z przeciwnikiem – wynik gry zależy od zebranych punktów. Są też rozgrywki, w której gracze muszą współpracować (gry kooperacyjne).



- uwagi techniczne;
- (intuicyjne) określenie grupy odbiorców;
- warto/nie warto – ocena podawana w skali ustalonej przez daną redakcję.

Zasadniczą treścią recenzji jest opis gry obejmujący streszczenie zasad i szczegółową analizę jej materialności: wyliczenie elementów trójwymiarowych, a także ocena ich jakości i atrakcyjności oraz czytelności strony graficznej. Recenzent nie wychodzi tu zwykle poza charakterystykę omawianego produktu, nie próbuje uzasadnić pewnych rozwiązań projektantów w kontekście tematu gry – w związku z czym ta część recenzji jest niemal identyczna we wszystkich źródłach. Bardziej indywidualny rys wypowiedzi pojawia się w podsumowaniu, gdzie recenzent subiektywnie ocenia grę, często porównując ją do innych podobnych tytułów i sugerując inne rozwiązania dla elementów, które niezbyt mu się spodobały. Całość zamyka popularnymi zwrotami typu „warto”, „polecam”. Ocena skalowalności, interakcji, losowości i regrywalności pojawia się u bardziej doświadczonych graczy i przedstawiona zostaje zarówno w tekście ciągłym, jak i w końcowej tabelce. Wstęp stanowi z kolei próbę wprowadzenia odbiorcy recenzji w charakter gry lub zawiera deklarację recenzenta określającego, czy zna pierwowzór, odpowiedni kontekst historyczny<sup>20</sup> lub inne podobne gry<sup>21</sup>.

---

cyjnie) lub oparte na negatywnej interakcji, czyli pozbawić przeciwnika pewnych zasobów czy nawet życia, wykluczając go z udziału w dalszej rozgrywce. Poziom losowości określa, na ile wynik gry zależy od „szczęścia”, a na ile od decyzji gracza. Ocena regrywalności informuje, czy gra oferuje na tyle zróżnicowane rozgrywki, że gracze będą chcieli ponownie rozegrać tę samą grę.

<sup>20</sup> W przypadku gier przywołujących realia PRL-u najczęściej jest to informacja, czy recenzent pamięta te czasy z własnego doświadczenia. Zob. <http://paradoks.net.pl/read/19352>; <http://www.grywalne.com/gry-planszowe/pan-tu-nie-stal/> [dostęp: 1.10.2018].

<sup>21</sup> Najczęściej *Pan tu nie stał!* jest porównywany z *Kolejką*. Zob. m.in. <https://esensja.pl/gry/recenzje/tekst.html?id=14328>; <https://histmag.org/Pan-tu-nie-stal-recenzja-gry-planszowej-6913>; <http://niedzielnigracze.pl/2013/09/recenzja-pan-tu-nie-stal/>. Zob. też tekst zestawiający obie gry: <https://boardtime.pl/2012/05/arena-gladiatorow-1-kolejka-vs-pan-tu.html> [dostęp: 1.10.2018].

Poszukiwany przeze mnie choćby niewielki zarys kontekstu można znaleźć we wstępie lub zakończeniu recenzji, ponieważ powiązanie go z wyglądem, budową gry oraz strukturą jej reguł – co w przypadku planszówek jest głównym nośnikiem treści – dla nawet doświadczonych graczy nie wydaje się kwestią oczywistą. Gracze wspomną, że gra nawiązuje do serialu czy odwołuje się do PRL, ale nie zastanawiają się, czy i w jaki sposób oraz na jakim poziomie gra poza tematem implikowanym w tytule i w warstwie graficznej wchodzi w relacje z pierwowzorem serialowym czy epoką historyczną. Czy to relacja tylko na poziomie estetycznym, czy mechanika również mocno odwołuje się do wybranych realiów?

Z czternastu dostępnych obecnie<sup>22</sup> recenzji *Pan tu nie stał!* tylko jedna zawiera wnikliwy komentarz analizujący, jak gra odzwierciedla realia historyczne<sup>23</sup>. Większość zamyka ten wątek w pozytywnej ocenie oddania klimatu PRL-u, głównie za sprawą ilustracji na planszach i żetonach. Mniej niż połowa nawiązuje do *Kolejki*, połowa recenzentów wykazuje się za to znajomością pierwotnego tematu mechaniki gry Reiner Knizia<sup>24</sup>, która dotyczyła budowy Wielkiego Muru Chińskiego, pozytywnie oceniając decyzję wydawnictwa Egmont o zmianie.

---

<sup>22</sup> Pod uwagę wzięłam: <http://niedzielnigracze.pl/2013/09/recenzja-pan-tu-nie-stal/>; <http://paradoks.net.pl/read/19352>; <http://www.grywalne.com/gry-planszowe/pan-tu-nie-stal/>; <https://boardtime.pl/2012/05/arena-gladiatorow-1-kolejka-vs-pan-tu.html>; <https://esensja.pl/gry/recenzje/tekst.html?>; <https://histmag.org/Pan-tu-nie-stal-recenzja-gry-planszowej-6913>; BoardGamesFactory, <https://www.youtube.com/watch?v=p3TkngriK4U>; BoardGamesTV, <https://www.youtube.com/watch?v=YJ0R5Rgr7FgK>; <https://www.gamesfanatic.pl/2012/05/27/pan-tu-nie-stal-knizia-a-sprawa-polska/>; <http://przystanekplanszowka.pl/2012/10/pirat-w-kolejce-po-drewniana-noge.html>; <http://splanszowani.pl/pan-tu-nie-stal-recenzja/>; <http://boardgamer-girl.blogspot.com/2015/05/pan-tu-nie-sta.html>; <http://wokolplanszy.blogspot.com/2015/09/pan-tu-nie-sta-recenzja.html> [dostęp: 1.10.2018]; K. Madaj, *Pan tu nie stał, czyli przepychanki kolejkowe na Wielkim Murze Chińskim*, „Pamięć.pl” 2012, nr 2, s. 66–67. Zob. też: A. Zawistowski, *Okiem historyka*, „Pamięć.pl” 2012, nr 2, s. 67.

<sup>23</sup> K. Madaj, *op. cit.*

<sup>24</sup> R. Knizia, *Great Wall of China*, Fantasy Flight Games, 2006.

*Zmiennicy*, z racji mniejszej popularności gry, doczekali się około dziesięciu recenzji<sup>25</sup>. Zaskakującą obserwacją jest tutaj dominujący brak kompetencji recenzentów do oceny adaptacji – większość z nich przyznaje, że nie oglądała serialu. Co ciekawe, mimo to oceniają związek z gry z pierwowzorem, co wygląda podobnie jak w tekstach o *Pan tu nie stał!*, czyli ograniczają się do ogólnych sformułowań o dobrze oddanym „klimacie” serialu lub epoki PRL-u w grze. Ponadto brak znajomości serialu nie przeszkodził recenzentom, by w podsumowaniu z przekonaniem polecić grę jego miłośnikom. W recenzowaniu (zwłaszcza profesjonalnym) innego typu adaptacji, np. ekranizacji książki, niezajomość pierwowzoru nie jest dobrze widziana, a tym bardziej niedopuszczalna w takiej sytuacji wydaje się próba oceny procesu adaptacyjnego. Sporadycznie innym kontekstem, do którego odwoływali się recenzenci *Zmienników*, były inne gry, jak: *Na sygnale* (podobne reguły gry), *Kolejka* (epoka historyczna), *Alternatywy 4*, *Ojciec Mateusz*. *Tajemnicze zagadki Sandomierza* (poprzednie gry twórców *Zmienników*).

## Jaki jest problem z krytyką gier planszowych?

Zasadniczym problemem w ocenianiu gier planszowych jest nastawienie recenzentów na polecanie lub odradzanie ich zakupu (tylko w recenzjach planszówek pojawia się opinia, czy warto wydać jakąś kwotę pieniędzy na zakup lub czy cena za grę jest adekwatna do liczby i jakości komponentów w pudełku) oraz na pragmatyczną ocenę jakości materialnych elementów gry, co prowadzi do długich opisów

---

<sup>25</sup> Pod uwagę wzięłam: <https://boardtime.pl/2014/12/zmiennicy-czyli-fiatem-polonezem-po-warszawie.html>; <http://gry.bestiariusz.pl/planszowe/2632/codzienne-zycie-taksjarza-recenzja-gry-zmiennicy>; <http://gry.pingwin.waw.pl/2014/06/09/a-w-sluchawce-radio-taxi-prosze-czekac/>; <https://www.gamesfanatic.pl/2014/11/13/zmiennicy/>; <http://www.rebel.pl/repository/files/rebel-times/Rebel-Times-87.pdf>; Let's play, [https://www.youtube.com/watch?v=-Jg2o\\_uLBUw](https://www.youtube.com/watch?v=-Jg2o_uLBUw); GameTrollTV, <https://www.youtube.com/watch?v=cq7eygUYSSo>; Geek Factor, <https://www.youtube.com/watch?v=lo2WK64NS-o>; BoardGamesTV, <https://www.youtube.com/watch?v=v98IRMSf45E> [dostęp: 1.10.2018].

jakości poszczególnych elementów, szacowania ich trwałości (zwłaszcza podczas ewentualnej podróży), oceny rozmiaru pudełka w proporcji do jego zawartości itp. Gry planszowe są w recenzjach i innych materiałach przede wszystkim towarem, a nie tekstem kultury. Są produktem, który ma pełnić funkcję rozrywkową, dobrze wypełnić czas wolny określonej grupie odbiorców, a skoro są droższe niż książki czy filmy, wydatek musi być dobrze zaplanowany, za wysoką ceną musi kryć się dobra jakość. To stawia gry planszowe na równi ze sprzętem AGD czy kosmetykami, które nie mają treści, mają natomiast działać i dobrze odgrywać rolę, do jakiej zostały przeznaczone.

W recenzjach planszówki wydają się pozbawione narracji, choć ta, jak zauważył Paul Booth<sup>26</sup>, jest tu wyjątkowo złożona, ponieważ podczas każdej rozgrywki kształtuje się ona nieco inaczej. Niemniej jednak nie ma wątpliwości, że jest ona obecna i kluczowa w ocenie gry i jej komunikatu. Recenzenci właściwie nie podejmują próby interpretacji poszczególnych elementów gry, zarówno materialnych, jak i tych tworzących mechanikę<sup>27</sup>, choć przecież nie brakuje narzędzi, które można by zapożyczyć z takich rozwiniętych dziedzin, jak literaturoznawstwo, filmoznawstwo czy historia sztuki, i wykorzystać w analizie gier<sup>28</sup>. W recenzjach nie stawia się pytań, dlaczego tak a nie inaczej są zrobione wybrane materialne i niematerialne części gry, ani w jaki sposób reguły rekonstruuują jakąś, określoną przez temat, historię.

Brak krytycznej wnikliwości recenzentów prowadzi do powstania kilkunastu takich samych tekstów, różniących się jedynie ostateczną oceną zależną od gustu recenzenta. Nie sposób z takimi wypowiedziami merytorycznie polemizować, poza wymianą różnicy w doświadcze-

---

<sup>26</sup> P. Booth, *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*, New York–London–New Delhi–Sydney 2015, s. 71.

<sup>27</sup> Chlubnym wyjątkiem jest recenzja *Wir sind das Volk*, która analizuje elementy w kontekście historycznym: <https://www.gamesfanatic.pl/2015/06/08/wir-sind-das-volk-wschodu-z-zachodem-zmagania/> [dostęp: 1.10.2018].

<sup>28</sup> Aleksandra Mochocka w swoim tekście o planszowych adaptacjach literatury wymienia przykładowe narzędzia, jakimi można analizować gry. Zob. A. Mochocka, *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekoniesans*, „Biblioteka Postscriptum Polonistycznego” 2015, nr 5.

niach *gameplay*, bo każda rozgrywka, zależna od losowości i strategii graczy, jest odmienna i tylko w tej kwestii może zawiązać się dyskusja.

Problem z krytyką gier planszowych wynika także z tego, że należą do trudniejszych w analizie tekstów kultury, nie tylko ze względu na mocno złożony system narracji czy zakres kompetencji niezbędnych do przeprowadzenia analizy tematu, strony wizualnej i mechaniki, ale też przez konieczność wielokrotnego grania, w różnych wariantach i przede wszystkim w różnym gronie towarzyskim – tego ostatniego nie wymaga krytyka literacka, filmowa czy teatralna.

Anglosaskie publikacje przekonują, że krytyczne pisanie o planszówkach jest jednak możliwe. Przykładem jest książka *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games* Paula Bootha, w której autor zestawia gry planszowe z innymi tekstami kultury, dochodząc do ciekawych intertekstualnych obserwacji. Szczególnie interesuje go miejsce gier planszowych w uniwersum kultury popularnej, na przykład *The Walking Dead* czy *Gra o tron*, których fundamentem jest pierwowzór literacki lub komiksowy, rozszerzony przez serial, a analizowane przez Bootha gry tworzą kolejne przestrzenie w tych światach. Gdy przyjrzymy się strukturze jego tekstów, zobaczymy, że przedstawienie omawianych gier, poprzez opis ich mechaniki, jest równocześnie wprowadzeniem w ich świat i temat, który to z kolei inspiruje do zarysowania problemu, koncentrującego uwagę autora. Dalsze omówienie gier nie jest analizą „produktu”, lecz tego, jak realizuje zagadnienie, interesujące autora tekstu. Innym miejscem, gdzie pojawiają się krytyczne analizy gier, jest czasopismo „Analog Game Studies”, które zajmuje się wszystkimi rodzajami gier bez prądu, pokazując, jak w problemowy sposób można snuć refleksje nawet o prostych z pozoru grach karcianych<sup>29</sup>. Także w tych tekstach znajdziemy analizy pudełek, ale nie w kontekście jakości wykonania czy samego piękna okładki (według subiektywnej oceny recenzenta), tylko jej szczególnej estetyki, która zdradza, że projektantami są przede wszystkim biali mężczyźni, a ich

---

<sup>29</sup> Zob. G. Loring-Albright, *Can friendship be stronger than war? Mechanics of trauma in The Grizzled*, „Analog Game Studies” 2017, t. IV, nr 1, <http://analoggamestudies.org/2017/01/mechanics-of-trauma-in-the-grizzled/> [dostęp: 1.10.2018].

wyobrażenia o egzotycznym świecie zatrzymały się w połowie ubiegłego wieku<sup>30</sup>. Krytycy zwracają uwagę na elementy nieobecne w grach, ale nie interesują ich fizyczne komponenty czy rozwiązania ułatwiające rozgrywkę, lecz figury i motywy (np. obecność tubylców w grze o podbijaniu mocarstw czy role graczy w planszówkach o XIX wieku), które tworzą (np. kolonialny) charakter i wymowę gry. Z kolei stosowanie nazewnictwa typu gier, np. *Eurogames* (eurogry) nie służy recenzentom do określenia typu mechaniki gier i stopnia zaawansowania projektu fizycznych elementów gry (figurki w eurograch są bardziej uproszczone niż fantastyczne postacie w *Amerigames*), lecz wskazaniu po pierwsze dominującej w tym typie gier relacji (a właściwie jej braku) mechaniki z tematyką gry, a po drugie konglomeratu pewnych idei, treści, które w tej kategorii planszówek są popularne i dla nich charakterystyczne, czy też przez nie mniej lub bardziej świadomie lekceważone<sup>31</sup>.

Czy zatem krytyka gier planszowych jest potrzebna? Nieliczne przykłady jej przejawów oraz intensywny rozwój mediów z treściami o charakterze opisanym w poprzednim podrozdziale sugerują, że wnikliwa refleksja nad grami planszowymi nie jest potrzebna. Próbuje jednak krótko wskazać, dlaczego ta potrzeba powinna jednak się pojawić. Przede wszystkim projekty gier planszowych zasługują na głębszą refleksję niż ocena ich funkcjonalności. Twórcy pracują bowiem bardziej nad sposobem realizacji tematu gry niż nad projektem solidnych jakościowo żetonów czy innych materialnych komponentów, choć w recenzjach blogowych one wydają się najistotniejsze. Gry planszowe coraz częściej pełnią oprócz rozrywkowej funkcję edukacyjną, dlatego krytyczna analiza jest niezbędna do tego, by nauczyciele wiedzieli, które tytuły prawidłowo przekażą wiedzę, a w przypadku których należy ją

---

<sup>30</sup> Zob. B. Faidutti, *Postcolonial Catan*, „Analog Game Studies” 2017, t. 2, s. 3–4.

<sup>31</sup> Przykładowo Devin Wilson przy analizie gry *Vasco da Gama* i jej poziomu abstrakcji, która się objawia w relacji estetyka-mechanika, zwraca uwagę, że eurogry nie są mocno zakorzenione w historii (za to zdecydowanie w ekonomii, o czym autor pisze wcześniej), a ona sama stanowi dla wielu graczy mniej istotne od mechaniki tło rozgrywki. Zob. D. Wilson, *The Eurogames as Heterotopia*, „Analog Game Studies” 2017, t. 2, s. 44.

odpowiednio uzupełnić. Ponadto dopiero wnikliwa refleksja pozwoli wskazać, w jaki sposób gry, zwłaszcza historyczne, manipulują społeczną świadomością<sup>32</sup>.

## Bibliografia

### Źródła

- l'Anson-Sparks J., Svasek M., „Post-Communist Personality Cults”. *The limits of humour and play*, „Etnofoor” 1999, t. 12, nr 2: *Personality Cults*, s. 117–131.
- Booth P., *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*, New York–London–New Delhi–Sydney 2015.
- Faidutti B., *Postcolonial Catan*, „Analog Game Studies” 2017, t. 2, s. 3–34.
- Kurowska K., *Gameplay jako metafora prawdziwie humanistycznej relacji człowieka z naturą*, [w:] *Człowiek a natura. Historia, prawo, przemysł*, red. K. Łukomiak, Łódź 2019.
- Kurowska K., *Jedna hra, různé příběhy? Zamyšlení nad kulturním překladem hry Stavíme Stalinův pomník*, „Cesky Lid” 2021, nr 3, s. 323–351.
- Loring-Albright G., *Can friendship be stronger than war? Mechanics of trauma in The Grizzled*, „Analog Game Studies” t. IV, nr 1, <http://analoggame-studies.org/2017/01/mechanics-of-trauma-in-the-grizzled/> [dostęp: 1.10.2018].
- Madaj K., *Pan tu nie stał, czyli przepychanki kolejkowe na Wielkim Murze Chińskim*, „Pamięć.pl” 2012, nr 2, s. 66–67.
- Wilson D., *The Eurogames as Heterotopia*, „Analog Game Studies” 2017, t. 2, s. 44.
- Zawistowski A., *Okiem historyka*, „Pamięć.pl” 2012, nr 2, s. 67.

### Źródła internetowe [dostęp: 1.10.2018]

- BoardGamesFactory, <https://www.youtube.com/watch?v=p3TkngriK4U>
- BoardGamesTV, <https://www.youtube.com/watch?v=v98IRM5f45E>

---

<sup>32</sup> Wystarczy wspomnieć tu chociażby o mitologizacji PRL-u, jaka dokonuje się w grach osadzonych w tych realiach, m.in. pojawiający się niemal wszędzie motyw kolejki sklepowej sprawia, że społeczeństwo automatycznie kojarzy PRL z kolejkami, zapominając, że problem z niedoborem towaru na taką skalę to zjawisko charakterystyczne dla ostatniej dekady tego ustroju.

BoardGamesTV, <https://www.youtube.com/watch?v=YJ0RSRgr7FgK>  
 GameTrollTV, <https://www.youtube.com/watch?v=cq7eygUY5So>  
 Geek Factor, <https://www.youtube.com/watch?v=lo2WK64N5-o>  
 Let's play, [https://www.youtube.com/watch?v=-Jg2o\\_uLBUw](https://www.youtube.com/watch?v=-Jg2o_uLBUw)  
<http://boardgamer-girl.blogspot.com/2015/05/pan-tu-nie-sta.html>  
<http://gry.bestiariusz.pl/planszowe/2632/codzienne-zycie-taksiarza-recenzja-gry-zmiennicy>  
<http://gry.pingwin.waw.pl/2014/06/09/a-w-sluchawce-radio-taxi-proszeczekac/>  
<http://niedzielnigracze.pl/2013/09/recenzja-pan-tu-nie-stal/>  
<http://paradoks.net.pl/read/19352>  
<http://przystanekplanszowka.pl/2012/10/pirat-w-kolejce-po-drewniana-noge.html>  
<http://splanszowani.pl/pan-tu-nie-stal-recenzja/>  
<http://wokolplanszy.blogspot.com/2015/09/pan-tu-nie-sta-recenzja.html>  
<http://www.grywalne.com/gry-planszowe/pan-tu-nie-stal/>  
<http://www.rebel.pl/repository/files/rebel-times/Rebel-Times-87.pdf>  
<http://www.swiatgierplanszowych.pl/strona-glowna/esgp.html>  
<https://boardtime.pl/2012/05/arena-gladiatorow-1-kolejka-vs-pan-tu.html>  
<https://boardtime.pl/2014/12/zmiennicy-czyli-fiatem-polonezem-po-warszawie.html>  
<https://esensja.pl/gry/recenzje/tekst.html?>  
<https://histmag.org/Pan-tu-nie-stal-recenzja-gry-planszowej-6913>  
<https://wspieram.to/kurierplanszowy>  
<https://www.gamesfanatic.pl/2006/11/14/magazyn-gry-planszowe/>  
<https://www.gamesfanatic.pl/2012/05/27/pan-tu-nie-stal-knizia-a-sprawa-polska/>  
<https://www.gamesfanatic.pl/2014/11/13/zmiennicy/>  
<https://www.gamesfanatic.pl/2015/06/08/wir-sind-das-volk-wschodu-z-zachodem-zmagania/>  
<https://www.rebel.pl/rebel-times/147-grudzien-2019.html>

## Opracowania

- Booth P., *Board Games as Media*, London 2021.
- Gardner M., *MATHEMATICAL GAMES The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game „life”*, [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine04/Gardner%20\(1970\)-Games.pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine04/Gardner%20(1970)-Games.pdf) [dostęp: 1.10.2018].
- Korolczuk R., Zambrowska M., *Pozwólmy dzieciom grać: o wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*, Warszawa 2014.



Mochocka A., *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans*, „Biblioteka Postscriptum Polonistycznego” 2015, nr 5, s. 35–48.

Shanklin S.B., Ehlen C.R., *Using The Monopoly board game as an efficient tool in introductory financial accounting instruction*, „Journal of Business Case Studies” 2007, t. 3, nr 3, s. 17–22.

<https://sjp.pwn.pl/szukaj/krytyka.html> [dostęp: 25.09.2018].

## **Is criticism of board games possible (and necessary)?**

### **Abstract**

The article is a reflection on the ways of receiving board games and an attempt to answer the question whether and what is their place in the world of criticism? At a time when criticism is passed from the hands of professionals to the hands of amateurs, can board games, having not yet received serious treatment in both critical and academic circles, can count on professional critical reflection? The author starting from outlining the critical potential of games, through the presentation of the current Polish “criticism” of board games, comes to an attempt to characterize the problem with critical perception of games.

**Keywords:** criticism, board game, polish criticism, reviews, board game reception.