

KAMILA ZIELIŃSKA-NOWAK  
Uniwersytet Wrocławski

## Świat przedstawiony w przygodowych grach planszowych

### The Diegetic World in Adventure Board Games

#### Abstract

The article presents the ways in which the diegetic world is built in adventure board games: 1) material components attached to the game, 2) game mechanics and rules and 3) co-creating history by players during the game. The article shows how the decisions of players influence the story and through that – the diegetic world. For the purpose of the article, I analysed elements of adventure board games and conducted an online survey among players to check what elements create the diegetic world. Their answers confirmed my findings regarding the adventure board games.

*Keywords:* board games, adventure games, diegetic world, game mechanics, theatre

#### Wstęp

Celem artykułu jest wyróżnienie i opisanie sposobów budowania świata przedstawionego w przygodowych grach planszowych na podstawie analizy 20 tytułów zaliczanych do tej kategorii oraz danych ankietowych. Hipoteza badawcza zakłada, że świat przedstawiony jest kreowany przez dwie rzeczy, które zostały poddane analizie w badanych grach. Są nimi: 1) materialne komponenty dołączone do gry (są to elementy dwuwymiarowe, np. elementy typograficzne, ilustracje na planszy, kartach czy w instrukcji, oraz trójwymiarowe, przestrzenne – plansza, żetony, pionki, figurki itp.) oraz 2) abstrakcyjne zasady gry zaliczone przez Aleksandrą Mochocką do elementów ludycznych. Badaczka wyróżniła pozajęzykowe i językowe elementy gry planszowej: warstwę fizyczną, szatę graficzną i ilustracje oraz przekaz werbalny (instrukcja, słowa/zdania na kartach itp.). Ponadto wyszczególnia elementy ludyczne (zasady gry), które umożliwiają rozgrywkę. Na styku zaś tych elementów powstaje jej zdaniem *gameplay*<sup>1</sup> pojawiający się na

1 W języku polskim nie ma jeszcze przyjętego i powszechnie używanego tłumaczenia tego słowa. Polskie słowo rozgrywka nie oddaje bowiem całości sensu tego angielskiego wyrażenia – chodzi w nim przede wszystkim o poziom doświadczania gry. Z tego też powodu pozostawiam je tu w angielskiej formie.

skutek interakcji graczy z systemem gry (Mochocka 2015a: 40). Katie Salen i Erik Zimmerman definiują *gameplay* jako „sformalizowaną interakcję występującą, gdy gracze przestrzegają zasad danej gry i grając, doświadczają działania jej systemu” (2004: 171; tłum. cytatu: Mochocka 2015a). Aby gra planszowa służyła zabawie i została uruchomiona tzw. ludoza (tworzenie znaczeń przez zabawę) (Mochocka 2015b: 73) istotne są: właściwy wybór jej elementów składowych i dopasowanie ich do siebie.

Analiza gier planszowych została podzielona na 2 podrozdziały opisujące poszczególne elementy, które budują świat przedstawiony stworzonego przez projektanta gry i grafików uniwersum: pierwszy uwzględnia materialne komponenty, drugi zaś mechanikę gry. Jak zauważyła Aleksandra Mochocka „nowoczesne gry planszowe są skomplikowanymi systemami, które z jednej strony stanowią mechanizm umożliwiający rozgrywkę, z drugiej zaś są pewnym zespołem znaków, które tworzą komunikat nawet wtedy, gdy nie zostaje uruchomiony tzw. *gameplay*” (2015a: 39). Bez wątplenia można opisywać grę planszową w stanie „spoczynku” jako różne elementy składające się na całe dzieło, ale analiza w tym artykule została oparta na postrzeganiu gry planszowej jako wydarzenie (przedstawienie), które powstaje na wskutek interakcji między graczami (aktorami) podczas rozgrywki (gry na scenie) wcielającymi się w wybrane przez siebie postacie, używającymi materialnych komponentów dołączonych do gry planszowej (rekwizytów) i poruszającymi się na planszy (w określonej scenerii, na scenie). Takie postrzeganie rozgrywki ujawniło trzeci element budujący świat przedstawiony: działania graczy podczas gry wpływające na rozwój świata przedstawionego i opowiadanej przez grę historii. Warto w tym miejscu nadmienić, że nie został on przedstawiony w osobnym podrozdziale, tylko jego cechy opisano przy charakterystyce dwóch pozostałych elementów, aby podkreślić jego sposób występowania oraz ściśle związki z materialnymi komponentami i mechaniką.

W takim opisie rozgrywki pomocne jest postrzeganie interdyscyplinarnie nauki o teatrze, jej powiązań z nauką o mediach czy antropologią kultury oraz rozróżnienie kategorii przestrzeni<sup>2</sup>. Wykorzystuję także narzędzia umożliwiające analizę zależności między tekstem i przedstawieniem, powiązań teatru, przestrzeni i czasu oraz zagadnień związanych z pragmatyką dialogu teatralnego<sup>3</sup>. Na grę planszową składa się wiele systemów kodów i znaków, co umożliwia szereg możliwych interpretacji i kierunków rozwoju gry przez działania różnych graczy. Przyczynia się to do powstawania znaków nieintencyjnych, otwierających perspektywę wielorakich interpretacji, dlatego przydatna staje się perspektywa semiotyki teatru<sup>4</sup>. Ponadto przyrównując rozgrywkę do przedstawienia jako zdarzenia estetyczno-społecznego (charakteryzującego się współobecnością uczestników i ulotnością)<sup>5</sup>, wyróżniam związki gry planszowej z performansem<sup>6</sup>.

### Material badawczy

Analiza obejmuje 2 typy danych: 1) 20 przygodowych gier planszowych oraz 2) dane ankietowe. Gry zostały wybrane na podstawie ich kolejności na stronie internetowej sklepu z grami planszowymi Rebel.pl

2 Zob. Christopher Balme ([2001] 2002).

3 Zob. Anne Ubersfeld ([1996] 2002).

4 Zob. Anne Ubersfeld ([1996] 2002).

5 Zob. Erika Fisher-Lichte ([2009] 2012).

6 Zob. Richard Schechner ([2002] 2006).

po zaznaczeniu kategorii „przygodowe gry planszowe”. Kolejność ta wynika z popularności konkretnych tytułów wśród kupujących<sup>7</sup>. Sklep Rebel.pl pełni rolę jednego z liderów wśród dystrybutorów gier planszowych w Polsce i funkcjonuje już od 18 lat na rynku polskim, będąc tym samym największym i najstarszym sklepem tego typu<sup>8</sup>, dlatego został wybrany jako źródło badanych gier. Analiza została również poszerzona o obserwacje i wnioski dotyczące innych znanych mi pozycji.

Wnioski płynące z analizy gier planszowych zostały poszerzone o wyniki ankiety internetowej, której celem było sprawdzenie, z jakich elementów według graczy składa się świat przedstawiony w przygodowej grze planszowej. Ankieta została opublikowana na kilku grupach tematycznych związanych z grami planszowymi na portalu społecznościowym Facebook. W ankiecie uczestniczyło 82 osoby (51 kobiet i 31 mężczyzn), grające z różną częstością<sup>9</sup>. Najwięcej osób było w przedziale wiekowym między 20. a 30. rokiem życia (57 osób), między 30. a 40. – 19 osób, po trzy osoby były w grupach poniżej 20. lub powyżej 40. roku życia. Zdecydowana większość (61) gra w przygodowe gry planszowe, odpowiedzi zaś 21 osób, które zadeklarowały, że nie grają w takie gry, są zbliżone do odpowiedzi respondentów, którzy grają w przygodowe gry planszowe.

Należy w tym miejscu podkreślić, że chociaż grupa badawcza była niewielka, to analiza ich odpowiedzi stanowi przede wszystkim ilustrację oraz przyczynek do właściwej analizy przygodowych gier planszowych.

### Gra planszowa – definicja

Za prototypową grę planszową uznaję grę, w której występuje plansza (na której rozgrywa się cała gra) oraz inne materialne komponenty skupiające wokół siebie co najmniej dwóch graczy i określające przebieg całej rozgrywki. Skoncentrowanie się wokół elementów gry sprawia, że występują tylko minimalne aktywności ruchowe ze strony graczy. Ponadto gra jest podzielona na poszczególne tury, podczas których gracze wykonują swój ruch, oraz posiada szczegółowo opisane w instrukcji warunki zwycięstwa<sup>10</sup>.

Według największego anglojęzycznego portalu poświęconego grom planszowych, BoardGameGeek, przygodowe gry planszowe charakteryzują się bardzo rozwiniętą fabułą (często związaną z herojami), konfliktem między graczami, eksploracją terenów, rozwiązywaniem zagadek i zazwyczaj dużą losowością (BoardGameGeek, [data dostępu: 12.05.2020]). Ponadto umożliwiają graczom rozwój postaci i zdobywanie przedmiotów; pozwalają też poczuć, że jest się uczestnikiem przygody, którą się współtworzy (Cymbalak 2018, [data dostępu: 12.05.2020]). Robert Cymbalak na jednym z popularnych polskich

7 Stan na dzień 30.05.2020.

8 Początkowo Rebel był małym sklepem stacjonarnym z siedzibą w gdańskiej piwnicy, który w późniejszych latach rozpoczął również sprzedaż internetową (informacje o sklepie Rebel.pl pochodzą z ich strony internetowej: rebel.pl i profilu na portalu Facebook) [data dostępu: 21.07.2020].

9 24 osoby odpowiedziały, że grają raz na dwa tygodnie, 21 – rzadziej niż raz na miesiąc, 17 – częściej niż raz w tygodniu, 17 – raz w miesiącu, 2 – raz w tygodniu, 1 – okazjonalnie.

10 Definicja powstała na podstawie różnych opracowań dotyczących gry i zabawy oraz ankiety, w której uczestniczyło 185 osób, przygotowanej na potrzeby pracy magisterskiej: Zielińska, Kamila (2018) *Ewolucja wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej* napisanej pod kierunkiem dr. hab. prof. UW r Waldemara Żarskiego na Uniwersytecie Wrocławskim.

blogów poświęconych grom planszowych *Przy stole* nazywa przygodowe gry planszowe uproszczoną formą sesji RPG:

264

Uczestniczenie w grze przygodowej jest niczym oglądanie filmu przygodowego, w którym mamy wpływ na przebieg wydarzeń. Zazwyczaj na początku jest misja, w której uczestniczymy, a w trakcie okazuje się, że nic nie jest tu takie proste, jak się na początku wydawało. W takiej grze możemy stać się, kim tylko chcemy – elfem, krasnoludem, niziołkiem, łucznikiem, magiem, skrytobójcą, bardem, medykiem. Wystarczy odrobina wyobraźni. Dodatkowo gra przygodowa sprawia, że stajesz się ważny, Twoje działania mają znaczenie dla uniwersum gry, zaś wraz z rozwojem rozgrywki i pokonanymi przeciwnościami [twoja] postać staje się coraz bardziej potężna. (Cymbalak 2018, [data dostępu: 12.05.2020])

Taka charakterystyka przygodowej gry planszowej koresponduje z przedstawioną we wcześniejszych rozważaniach perspektywą badawczą postrzegającą rozgrywkę jako wydarzenie teatralne, podczas którego gracze wcielają się w postaci i odgrywają sceny, korzystając z dostępnych rekwizytów i scenografii.

Zaś za świat przedstawiony uznaje:

[O]gół zjawisk, przedmiotów, postaci, a także rozgrywających się zdarzeń stanowiących obiekt narracji i składających się na fikcyjny świat, który się z niej wyłania w rezultacie właściwego odczytania informacji zawartych w tekście. Jego centralnym elementem jest temat, a składnikami są motywy dynamicznie odnoszące się do przestrzeni. (Handke 2008: 267)

Uwzględnienie przez Ryszarda Handkego w definicji zarówno przedmiotów, postaci, jak i wydarzeń pozwala na jak najszerze zbadanie i opisanie mechanizmów budowania świata przedstawionego w grze planszowej, wykorzystując nauki o teatrze.

## Stan badań

Prace opisujące sposoby budowania świata przedstawionego w grach najczęściej dotyczą gier komputerowych<sup>11</sup> bądź gier fabularnych<sup>12</sup>, w których stworzenie go jest niezwykle istotne dla rozgrywki. Mechanizmy służące budowaniu świata przedstawionego w grach planszowych, jak również związki teatru z tzw. grami bez prądu nie zostały dostatecznie opisane na gruncie językoznawstwa, literaturoznawstwa czy teatrologii polskiej. Pojawiały się zaś pojedyncze artykuły o pokrewnej tematyce: adaptacji tekstów literackich na gry planszowe, w których przedstawiono potencjalne koncepcje przydatne w badaniu gier planszowych: teorię paratekstualności w ujęciu Gerarda Genette'a, teorię ilustracji, teorię adaptacji filmowej (ekranizacji tekstów literackich) oraz przekładu intersemiotycznego, jak również teoria adaptacji jako produktu i procesu (kreacji, recepcji) według Lindy Hutcheon<sup>13</sup>. Badacze podkreślają w przekładzie tekstów literackich na gry planszowe rolę przedmiotów dołączonych do gry planszowej oraz jej mechanizmów i zasad. Jednocześnie akcentują, że dostosowywanie narracji literackiej do gry planszowej musi obejmować dwie operacje: 1) wizualizację (czyli transmediację przestrzeni narracyjnej przekształcającą

11 Zob. Jan Stasieńko (2005).

12 Zob. Dorota Cwińklińska-Surdyk i Augustyn Surdyk (2012); Jerzy Szeja (2004).

13 Zob. Aleksandra Mochocka (2015a).

wyimaginowany konstrukt stworzony przez opisy słowne w fizyczną i przestrzenną) przestrzeni wizualnej planszy i innych elementów oraz 2) przełożenie wydarzeń narracyjnych na system reguł i dostępnych akcji określonych przez mechanikę i elementy gry (Booth 2015, Mochocka 2017).

W literaturze polskiej i światowej podkreśla się trudności w przenoszeniu literatury na gry planszowe. Ponadto zauważa się, że niejednokrotnie po dany tytuł sięgają miłośnicy literackiego pierwowzoru, którzy przeżywają zawód, nie mogąc znieść różnic między książką a grą, która powstała na jej podstawie (Stöckmann i Jahnke 2008). Britta Stöckmann i Jens Jahnke (2008) wysuwają tezę, że przeniesienie tekstu literackiego na gry planszowe nie polega na odtwarzaniu historii, gdyż nie jest to możliwe z uwagi na różnice w medium, ale na uczestnictwie w świecie powieści. Jednocześnie gra sprawia, że literatura staje się bardziej namacalna, wprowadzając do gry wymiar emocjonalny. Ich zdaniem te rozbieżne względem siebie media doskonale się uzupełniają, gdy opowiadają pewną historię. Warto w tym miejscu podkreślić, że projektowanie gier planszowych opartych na literaturze poszerza światy przedstawione oraz tworzy nowe interpretacje i sposoby odczytania historii przedstawionej w tekście literackim.

### **Elementy budujące świat przedstawiony według respondentów ankiety**

Wśród odpowiedzi respondentów można wyróżnić: 1) oprawę graficzną (czyli wspomniane już przez Mochocką ilustracje na różnych elementach gry, ale również figurki postaci, którymi się poruszają gracze na planszy i w które się w ten sposób wcielają), 2) narracyjne dodatki w instrukcji, na planszy, kartach bądź innych elementach, które w żargonie graczy przyjęło się nazywać *fluff* (adaptując to określenie z systemów fabularnych), a należące do narracji wbudowanej, 3) mechanikę gry, 4) tzw. klimat, 5) nazwy własne, 6) muzykę puszczaną podczas rozgrywki oraz 7) aplikację na telefon/komputer<sup>14</sup>. Ponadto kilkoro respondentów zwróciło uwagę na materiał, z którego zrobiono komponenty do gry, istotną rolę samych graczy w budowaniu „klimatu”, jak również świata przedstawionego. Ich zaangażowanie w rozgrywkę umożliwia wyobrażenie sobie uniwersum, wczucie się w kierowaną przez siebie postać i wpływa w dużym stopniu na przeżycie konkretnych emocji. Wspomniany „klimat” gry został wyjaśniony przez respondentów jako spójność 3 składników: stworzonego świata poprzez poszczególne materialne elementy, opowiadanej i rozwijanej podczas rozgrywki historii oraz mechaniki gry. Jeśli wszystko do siebie pasuje, to tworzy się atmosfera gry, esencjonalne wrażenie, że jest się rzeczywiście w przedstawianej opowieści – gracze wykraczają poza planszę, nie tylko przesuwają figurki postaci, ale się tymi postaciami stają; nie tylko losują karty wydarzeń, ale naprawdę w tych zdarzeniach uczestniczą; nie tylko dobierają znacznik obrażenia, ale zostają trafieni.

Respondenci umieścili również podane przeze mnie elementy na skali od 0 do 5 (gdzie 0 wskazuje na najmniejszą wartość, a 5 – najwyższą) podkreślając w ten sposób ich wagę w budowaniu świata przedstawionego w przygodowej grze planszowej. Poniżej w tabelce przedstawiono wyniki.

14 Dwoma ostatnimi elementami nie zajmuję się w tym artykule, gdyż stanowią jeszcze zjawisko nowe, peryferyjne.

Tabela 1. W jakim stopniu poniższe elementy są ważne w budowaniu uniwersum przygodowej gry planszowej?

Element gry Skala	Wygląd planszy	Wygląd figurek	Ilustracje na innych elementach, np. na kartach	Wygląd elementów, np. żetonów, znaczników	Mechanika gry	Fragmenty narracyjne (fluffy)	Ilustracje w instrukcji	Muzyka puszczana podczas rozgrywki	Aplikacja na telefon/komputer	Material elementów
0	2 (osoby)	3	1	5	3	4	3	17	25	9
1	2	5	1	5	3	12	10	14	16	12
2	9	8	12	10	10	12	15	17	16	18
3	9	11	16	15	18	18	24	13	9	21
4	17	26	25	24	22	19	14	9	9	12
5	41	27	25	21	24	15	14	10	4	8

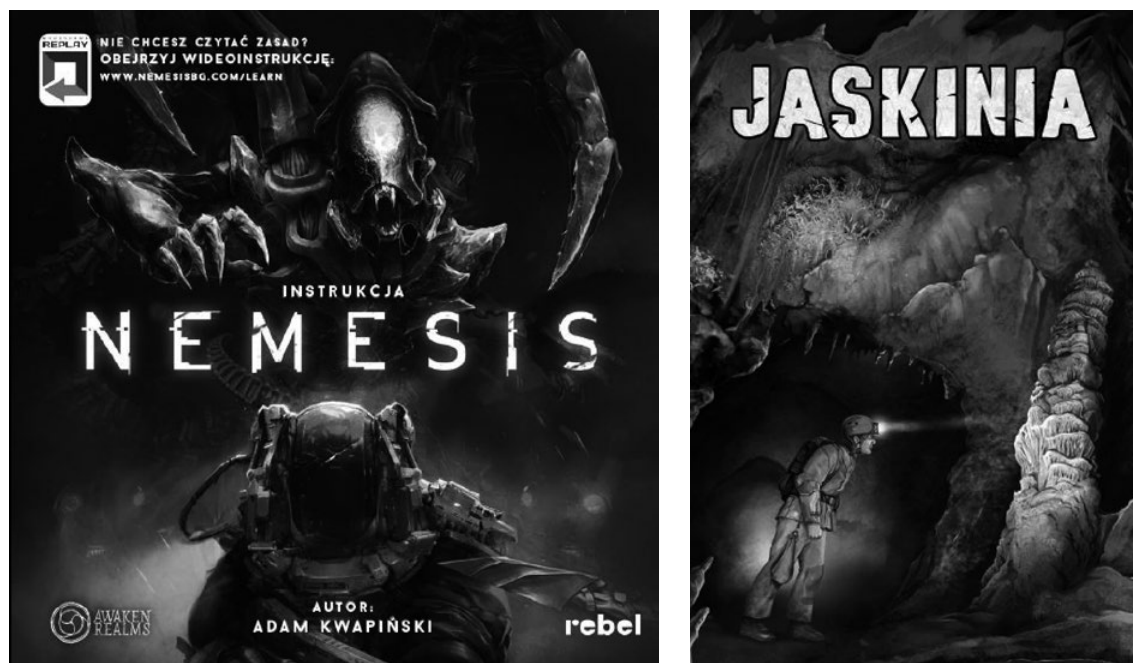
Z odpowiedzi jednoznacznie wynika, że oprawa graficzna pełni najważniejszą rolę w budowaniu świata przedstawionego. Najwięcej badanych wskazało planszę (jej wygląd i kształt) – 41 osób wybrało na skali 5. Na kolejnych natomiast miejscach są porównywalnie oceniane: wygląd figurek (27 osób wskazało 5 na skali, 26 – 4), ilustracje np. na kartach (po 25 respondentów wskazało na skali 4 i 5), wygląd elementów, np. żetonów i znaczników (21 osób zaznaczyło 5, 24–4) oraz mechanika gry (24 i 22). Mniej ważna wydaje się instrukcja: ilustracje oraz fragmenty narracyjne w niej zawarte. Mało ważne dla graczy zaś są: muzyka towarzysząca rozgrywce (czasem dołączona przez projektantów gry), aplikacja na telefon czy komputer (25 osób wskazało 0 na skali) i materiał, z którego zrobiono poszczególne elementy. Takie oceny mogą wynikać z faktu, że najczęściej gier dzieje się właśnie na planszy przy użyciu figurek (jeśli są dołączone do gry), kart, żetonów i znaczników. Są to elementy ściśle związane z uniwersum, w którym rozgrywa się akcja, oraz z mechaniką gry. Narracyjne fragmenty w instrukcji są czytane najczęściej raz na początku gry, do samej zaś instrukcji po wyjaśnieniu już zasad zagląda się sporadycznie, tylko w razie konieczności i wyłącznie po to, by coś sprawdzić (rzadko po to, by przeczytać po raz kolejny narracyjny wstęp do gry), gdyż może to opóźnić grę, wstrzymując realizację zamierzeń graczy i wprowadzając element zawieszenia biegu zdarzeń (Pavis [1996] 1998: 311). Gracze nie mają więc z nią regularnej, ciągłej styczności. Respondenci mogli też dodać własne elementy i je ocenić. W większości jednak przypadków podawano odpowiedzi bez oceny bądź wpisywano elementy uwzględnione już wcześniej w ankiecie, ale ujęte w inny sposób. Najczęściej powtarzały się spójne związki fabuły z mechaniką; ich wzajemne odwoływanie, fabularny sens elementów mechaniki i poszczególnych zasad, co potwierdza hipotezę dotyczącą ścisłego związku świata przedstawionego oraz opowiadanej i rozwijanej podczas rozgrywki historii z mechaniką gry.

### Materialne komponenty a światy przedstawione

Materiał badawczy został poddany analizie obejmującej 2 aspekty: materialne komponenty dołączone do gry oraz abstrakcyjne zasady gry. W tym podrozdziale zostanie opisany pierwszy z nich. W grze plan-

szowej można wyróżnić elementy dwuwymiarowe (czyli elementy typograficzne, ilustracje na planszy, kartach oraz w instrukcji) i trójwymiarowe, przestrzenne – plansza, żetony, pionki, figurki itp. Mochocka podkreśla, że ilustracje wspomagają budowanie świata przedstawionego, jak również tworzą charakter postaci występujących w grze; dzięki ilustracjom świat zostaje osadzony w pewnej przestrzeni i czasie oraz powiązany z wybraną estetyką (2015a: 41). W przygodowych grach planszowych świat przedstawiony tworzą również inne elementy, co potwierdzili respondenci ankiety.

Mochocka podkreśla, że gra planszowa opowiada za pomocą *environmental storytelling*, czyli narracji poprzez przestrzeń i przywołuje słowa medioznawcy Henry’ego Jenkinsa, który przyrównał gry planszowe do parków rozrywki Disneya, gdzie nie dokonuje się reprodukcji fabuły, ale przywołuje pewną atmosferę, doznania i emocje (2015b: 72). Badaczka stwierdza też, że elementy gry planszowej funkcjonują tak, jak w książce – istnieją dwie przestrzenie: zewnętrzna i wewnętrzna. W książce tę drugą tworzy czytelnik, kreując świat przedstawiony w swojej głowie podczas czytania. W grze planszowej zaś powstaje podczas gry po zapoznaniu się z jej zasadami spisany w instrukcji, gdy gracz stworzy pewne znaczenia poprzez zabawę (2015b: 72–73). Co ciekawe, instrukcje przygodowych gier planszowych przywołują skojarzenia z książką, dzięki okładkom w instrukcji, które w większości zajmuje ilustracja korespondująca z tematyką gry, na niej znajduje się ozdobnie zapisany tytuł i autorzy gry. Poniżej zamieściłam kilka przykładów. Można na nich zauważyć związki z okładkami książek (zob. Rysunek 1.)



Rysunek 1. Przykłady okładek w instrukcjach przygodowych gier planszowych (źródło: instrukcje do gier *Nemesis*, [https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Nemesis/Nemesis\\_instrukcja\\_PL.pdf](https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Nemesis/Nemesis_instrukcja_PL.pdf) [dostęp: 11.10.2021] i *Jaskinia*, [https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Cave/Jaskinia\\_rules.pdf](https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Cave/Jaskinia_rules.pdf) [dostęp: 11.10.2021])

Jak zostało już wspomniane, w grach planszowych tworzy się przestrzenie ewokacyjne, czyli odwołania do skojarzeń, które już wytworzyliśmy, dzięki czemu gry wykorzystują często istniejący już świat powieści lub gry komputerowej. Twórcy wprowadzają szatę graficzną nawiązującą do istniejącego świata

i narzucają nam pewne zadanie (misję) do wykonania, w ten sposób odwołując się do bagażu interpretacyjnego graczy, którzy znają np. twórczość J.R.R. Tolkiena. Gra *Władca pierścieni. Podróże przez Śródziemie* ([2018] 2019) sięga po uniwersum wykreowane przez Tolkiena – wykorzystuje nomenklaturę, charakter postaci, który sprawia, że dobierając broń do naszego bohatera, gracze sugerują się już istniejącymi w swoich głowach skojarzeniami, np. krasnoludowi Gimliemu nie dadzą łuku, a elfowi Legolasowi – wielkiego topora.

Z jednej strony można powiedzieć, że takie „pasożytnictwo” kulturowe zdejmuje z projektantów gier problem stworzenia świata przedstawionego od postaw, z drugiej jednak sprawia, że gracze, przystępując do rozgrywki, mają określone oczekiwania od takiej gry – nie tylko pod kątem graficznym, ale również mechaniki gry, która musi współgrać z wybranym uniwersum. Działania graczy, stopień decyzyjności i losowości, możliwe akcje powinny logicznie wynikać ze świata przedstawionego – najtrudniejsze w tym wydaje się to, że nie można przewidzieć, co który gracz zrobi i w jakiej kolejności. Mimo tego powinien być zawsze widoczny i zrozumiały związek świata przedstawionego i rozwijanej poprzez działania graczy fabuły z mechaniką gry i jej zasadami, ponieważ w przygodowych grach planszowych chodzi o to, by doszło do iluzji, z którą mamy do czynienia, gdy:

[O]dbiorca traktuje jako świat realny to, co jest jedyne fikcją, a więc rezultatem artystycznej kreacji świata przedstawionego. Iluzja jest związana z wytwarzanym przez scenę efektem realności oraz z procesem rozpoznawania przez widza oglądanego świata jako własnego, w którym rzeczy dzieją się zgodnie z jego doświadczeniami i przekonaniami. (Pavis, [1996] 1998: 191)

Wykorzystane motywy składające się na świat przedstawiony powinny być spójne, przyczynowo-skutkowe. W ten sposób będą współtworzyły dynamiczną kompozycję fabuły. W jej ramach gracze dzięki swoim decyzjom rozwijają ją w dowolny sposób. Podobnie jak „świat przedstawiony w dramacie to świat działających postaci literackich” (Miodońska-Brookes i in., [1972] 1978: 95), tak tutaj decyzje graczy pełnią rolę motywów dynamicznych, dzięki którym toczy się akcja utworu, dokonują się przemiany sytuacji poszczególnych bohaterów (awatarów graczy), a więc i przemiany świata przedstawionego. Decyzje takie wprowadzają konkretne konsekwencje w przebiegu samej akcji (podobną rolę w literaturze pełnią motywy zdarzeniowe) (Kulawik, 1994: 250). Gracze gier planszowych wcielają się w konkretne postaci, które uczestniczą w przedstawianej opowieści. Są nam dane już na początku – w przeciwieństwie do opowieści literackiej tutaj dostajemy w fazie przygotowania do gry ilustrację na karcie i często figurkę z jej podobizną; w instrukcji bądź na karcie postaci spisane są jej cechy, specjalne zdolności, przypisane jej przedmioty lub historię życia. Jednakże z drugiej strony – parametry bohatera można podczas gry rozwijać, więc podobnie jak w powieści – postać gracza „nie jest dana od razu w całości swego wyposażenia, lecz staje się, powstaje w miarę rozwijania się opowieści o niej” (Kulawik 1994: 249). Poniżej przedstawiam kilka przykładów takich kart (zob. Rysunek 2).

Figurka to pionek, za pomocą którego gracz się porusza, a jednocześnie awatar, kostium, który wkłada podczas rozgrywki. Otrzymuje też przedmioty sceniczne (rekwizyty), czyli materialne komponenty dołączone do gry, które tak jak dekoracje sceniczne:

[M]ogą wyznaczać przedmioty świata przedstawionego dwojako, w zależności od swego charakteru. Albo czynią to poprzez uschematyzowane wyglądy (dekoracje iluzjonistyczne – oczywiście jednak stopień schematyzacji może być tu bardzo różny), albo – gdy traktować je raczej jako znaki ikoniczne – poprzez swój sens. (Kubikowski 1994: 41)





Rysunek 2. Karty postaci (źródło: materiały promocyjne na stronie sklepu Rebel.pl, <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/sanctum-edycja-polska-110349.html> [dostęp: 11.10.2021] oraz <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/nemesis-edycja-polska-105353.html> [11.10.2021])

Wspomniany przez Kubikowskiego schematyzm można dostrzec np. w grze *T.I.M.E. Stories* ([2015] 2016), w której schematyczność znaczników wynika z różnorodności ich ról w zależności od wybranego przez graczy scenariusza, podobnie w *Nemesis* (2019) 5 plastikowych podstawek zawsze będzie pełniło rolę plecaków bohaterów – choć w ogóle nie wyglądają jak plecaki. Funkcjonuje to tylko na zasadzie konwencji. Natomiast znaki ikoniczne wykorzystują gry: *Władca Pierścieni: Podróż przez Śródziemie* ([2018] 2019) oraz *Gloomhaven* ([2017] 2018), w których trójwymiarowe figurki, które przedstawiają konkretne postaci, w które się wcielamy, lub spotykamy na swojej drodze. Ich odpowiedniki znajdują się w instrukcji i kartach postaci. Poniżej zamieszczam figurki dołączone do gry *Władca Pierścieni: Podróż przez Śródziemie* ([2018] 2019) oraz *Gloomhaven* ([2017] 2018) (zob. Rysunek 3).



Rysunek 3. Przykłady figurek dołączonych do przygodowych gier planszowych (źródło: materiały promocyjne na stronie sklepu Rebel.pl, <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/wladca-pierscieni-podroze-przez-srodziemnie-108773.html> [dostęp: 11.10.2021] oraz <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/gloomhaven-edycja-polska-112751.html> [dostęp: 11.10.2021])

Jednocześnie w grze zawsze pozostają pewne miejsca niedookreślone, które gracze muszą sami sobie dopowiedzieć lub stworzyć poprzez swoje decyzje. Dobrym przykładem ostatniej z opisanych sytuacji jest gra *Zona: sekret Czarnobyła* (2019), w której gdy jak wejdziesz się na pewne pola, można odkryć określone karty wydarzeń wpływające na akcje.

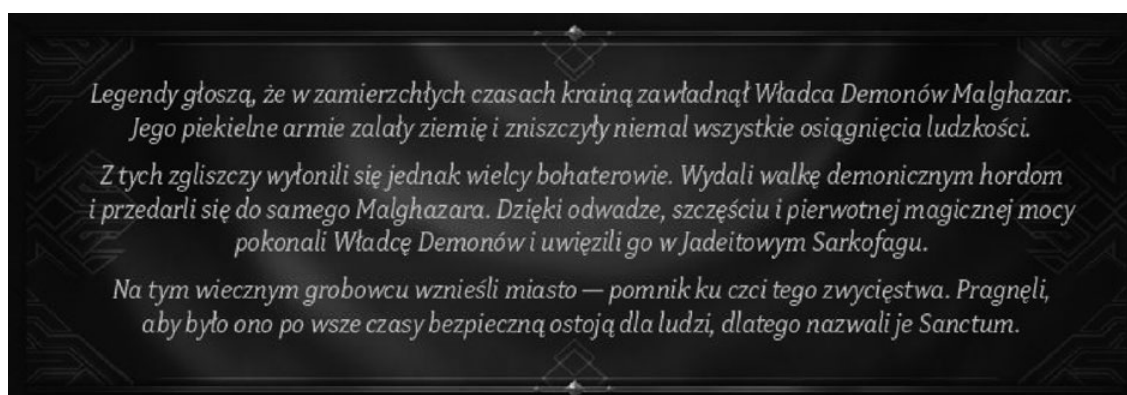
### Mechanika a świat przedstawiony

Drugim elementem budującym świat przedstawiony jest odpowiednio dopasowana do uniwersum gry mechanika. Jeśli gramy w grę opartą na powieści Daniela Defoe – *Robinson Crusoe*, to prędzej możemy oczekiwać walki o przetrwanie na bezludnej wyspie niż gry kulinarnej, w której jako tytułowy bohater przygotowujemy potrawy ze składników znalezionych na wyspie. *Robinson Crusoe. Przygoda na przekłętą wyspie* (2012) Ignacego Trzewiczka wykorzystuje ten pierwszy motyw, zmieniając jednak całkiem fabułę znaną nam z utworu literackiego. Można w nią grać od 1 do 4 osób, dlatego do wyboru są 4 postacie:

kucharz, cieśla, odkrywca lub żołnierz. Każda z nich ma specjalne zdolności i przedmiot, który tylko ona może użyć; co więcej, gracz może wybrać jej pleć. Do rozegrania jest 7 scenariuszy z różnymi historiami i celami do wykonania. Z literackiego pierwowzoru Trzewiczek zaczerpnął więc tylko motyw rozbitka na bezludnej wyspie i próbę przetrwania na niej czy postać Piętaszka. Jednocześnie też spróbował na swój sposób przenieść atmosferę związaną z walką o przeżycie, każąc graczom budować szałas, palisady i broń, tworzyć przedmioty, chronić się przed złą pogodą, szukać pożywienia i obrony przed mieszkającymi na wyspie bestiami. Przeżycia autora i uczucia względem wybranego uniwersum, z którego chce skorzystać, tworząc grę, wpływa na odbicie tej rzeczywistości w jego dziele, gdyż „pomiędzy utworem a rzeczywistością zachodzi stosunek «podobieństwa» czy «niepodobieństwa»; dzieło odzwierciedla rzeczywistość, ukazując ją w pewien szczególny sposób” (Głowiński i in., [1986] 1991: 40–41). Christopher Balme podkreśla, że „każdy rodzaj naśladownictwa artystycznego powodował zafalszowanie odtwarzanej rzeczywistości, gdyż naśladownictwu nie podlegały same rzeczy, lecz jedynie nasze wyobrażenia o rzeczach” ([2001] 2002: 60). Jednocześnie – podobnie jak dzieje się to w tekście literackim – twórca, budując swoją wizję świata, dokonuje selekcji elementów rzeczywistości oraz ustala między nimi określone związki konstrukcyjne (Głowiński i in., [1986] 1991: 55) i funkcjonalne, czyli właśnie mechanikę gry. Decyduje, czy będzie to gra kooperacyjna (w której wszyscy gracze grają jako drużyna) czy raczej każdy będzie pracował nad zwycięstwem samodzielnie; czy gracze będą rzucać kośćmi czy ciągnąć karty; budować coś na swojej planszy czy próbować zająć jak największy obszar na planszy wspólnej. Autor gry ustala związki i hierarchię poszczególnych mechanik – która jest nadrzędna, a które wspomagające; jakie ułożenie ich i współdziałanie będzie współbrzmieć z tematyką gry i idącą za nią atmosferą przygody. Właściwa zaś kompozycja „porządkuje świat przedstawiony, selekcjonuje, wiąże w większe zespoły, relatywizuje te całości wobec siebie, hierarchizuje np. motywy czy postacie” (Kulawik 1994: 257). Wydawnictwo Portal Games obiecuje, że *Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie* to „wspaniała gra kooperacyjna, która ożywia młodzieńcze marzenia, rozpala wspomnienia z lektury powieści Juliusza Verne’a czy Daniela Defoe. Proste reguły wspaniale komponują się z pasjonującym tematem i porywają was ku wspaniałej przygodzie” (dostęp: 16.05.2020). Wydaje się więc, że celem autora nie była adaptacja literackiego pierwowzoru, tylko przeniesienie klimatu przygody.

Z przygodowymi grami planszowymi ściśle związane jest coś, co gracze nazywają „klimatem”, co można zauważyć w charakterystyce tego typu gry i powyższych rozważaniach. Wrażenie autentyczności wydarzeń tworzy już na początku często sama instrukcja, w której utożsamia się gracz z jego postacią, np. Frodo coś robi, a nie gracz poruszający się figurką Froda. Co więcej, respondenci zwrócili uwagę, że klimat tworzy w graczach przeświadczenie, że ich decyzje podczas rozgrywki mają znaczenie w rzeczywistości. Ponadto ściśle związany jest z mechaniką gry i jej oprawą graficzną – gracze muszą być przekonani, że rzeczywiście są kapitanami statku kosmicznego (w grach wykorzystujących np. uniwersum *Star Wars*, jak choćby *Star Wars: Zewnętrzne Rubieże* z 2019) lub średniowiecznymi rycerzami (m.in. gra *Mage Knight* z 2013 roku) czy elfami bądź krasnoludami (w grach inspirowanych światem J.R.R. Tolkiena). Ich działania w grze muszą być logiczne i spójne z tym, co takie postacie robiłyby w rzeczywistości. Nikt nie poczuje się hobbitem, jeśli według zasad gry będzie musiał być na diecie; nikt też nie uwierzy w to, że jest aniołem, kiedy nie będzie mógł wykorzystywać możliwości latania – chyba że to będzie sensownie wyjaśnione konkretnymi wydarzeniami opisanymi w przedakcji gry. Kiedy czuje się częścią gry, można zobaczyć oczami wyobraźni rzeczywiste miejsca i postacie, inspirowane wizerunkami na poszczególnych elementach gry, jak również w pewnym stopniu związać się emocjonalnie z bohaterami, z którymi się

identyfikuje i w których się wciela oraz rozwija podczas rozgrywki. Jednocześnie gracz poczuje się odpowiedzialny za swoje postaci lub świat, który musi uratować (bądź zniszczyć – w zależności od tytułu gry). Pomocne w tym są narracyjne dodatki w samej instrukcji dołączonej do gry. Spośród 75 odpowiedzi 59 osób zadeklarowało, że je czyta, gdyż mimo tego, iż nie dotyczą bezpośrednio zasad gry, to dostarczają wiedzy na temat świata gry, wydarzeń poprzedzających grę, postaci i późniejszej fabuły. Gracze jednoznacznie stwierdzili, że pozwalają one na „wejście” w świat, w przygodę, w której „gra przestaje być liczeniem statystyk, a staje się historią”. Opowieść ta zaś nadaje głębszy sens rozgrywce, pozwala na dokładne wyobrażenie sobie świata przedstawionego i zbudowanie klimatu, gdyż podobnie jak didaskalia w dramacie „wyznacza kontekst komunikacji, określa pewną pragmatykę, czyli konkretne warunki, w których rozbrzmiewają słowa” (Ubersfeld [1996] 2002: 19). Przykładowo zamieszczam fragment z instrukcji dołączonej do gry *Sanctum* ([2019] 2019) (zob. Rysunek 4.)



Rysunek 4. Narracyjny wstęp w instrukcji gry *Sanctum* (2019), Neduk, Filip ([2019] 2019). Il. Jakub Politzer. Tłum. Marcin Welnicki. Gdańsk: Rebel, s. 1.

Jednocześnie istotne dla respondentów jest połączenie opowieści z mechaniką gry, która ma mieć uzasadnienie w fabule. Warto w tym miejscu powrócić do kwestii przyjęcia przez graczy pewnej konwencji i uznanie iluzji za prawdę na potrzeby zabawy. Ryszard Handke podkreśla, że w teatrze:

[O]dbiorca wie, że ma widzieć w istocie nie to, co realnie spostrzega. Zamiast kulis – otwarty krajobraz albo zamknięte pomieszczenie; w obydwu jednak wypadkach wypełnioną i zorganizowaną przestrzeń sceniczną i tylko umownie dającą się z nią identyfikować. Zamiast aktorów – postacie dramatu; nie atrapy, rekwizyty, lecz „pełnowartościowe” przedmioty itd. (2008: 172)

Gracze wiedzą, że nie patrzą na rysunek pomieszczenia, ale rzeczywiście znajdują się w zniszczonym budynku, lochu bądź na leśnej drodze. W grze *The Others* (2017) patrzymy na płaską planszę, ale postrzegamy ją przestrzennie. Logiczne nam się wydaje, że z pomieszczeń nie można strzelać w kogoś będącego na ulicy i odwrotnie. Uznanie iluzji za prawdę sprawia, że gracze mogą gry planszowej rzeczywiście doświadczać. W czasie gry w strefie profanum tworzy się sacrum – pełnoprawne miejsce święte rządzące się swoistymi prawami. W grze planszowej progiem oddzielającym świat zewnętrzny od wewnętrznego (Eliade [1956] 1999: 149) może być plansza. Przejście następuje, gdy zaczyna się zabawa. W kulturze popularnej można odnaleźć wiele obrazów dosłownego przeniesienia do innego świata, świa-

ta gry, jej graczy w chwili rozpoczęcia rozgrywki<sup>15</sup>. W tradycyjnym rozumieniu chodzi jednak o zwykłą umowę między uczestnikami zabawy, którzy ustalają między sobą, że podczas gry kierują się ustalonymi wcześniej regułami. Wiedzą oni, że ten świat jest nierzeczywisty, nieprawdziwy; przedmioty, którymi grają są na scenie, planszy, ale jednocześnie są zanegowane – dla zewnętrznego obserwatora one nie istnieją w takiej formie, w jakiej to widzą gracze będący „wewnątrz” świata przedstawionego.

Co zostało już podkreślone, w grze nie jesteśmy tylko pobocznymi uczestnikami historii, którzy dzielają odczucia postaci, ale charakteryzuje nas często zaangażowana relacja. Gdy choć jeden gracz nie chce już grać, wpływa to na wszystkich, gdyż podczas rozgrywki gracze tworzą przestrzeń współdzieloną w atmosferze podobnej aktualności. Takich graczy Huizinga nazywa „popsuj-zabawami” ([1967] 1985: 26), gdyż ich postawa może nawet spowodować, że gra zostanie przerwana, bo też inni gracze też nie będą już chcieli dalej grać. Co ciekawe, sakralny wręcz charakter zabawy mogą psuć nawet rozmowy nie na temat gry, jej historii czy świata przedstawionego, co może przyczynić się do destrukcyjnego w skutkach zderzenia z rzeczywistością. Każda sytuacja ze świata zewnętrznego – telefon, kurier, posiłek w trakcie gry – może sprawić, że gracze „wyjdą” ze świata przedstawionego gry, gdyż rzeczywistość świata przedstawionego rozwija się w tej samej przestrzeni, w której i my się znajdujemy. Podobnie jak w przestrzeni teatralnej, tak i podczas rozgrywki, istnieje „zagrożenie ze strony wydarzeń z zewnątrz, które mogą zniszczyć świat fikcyjny, który ulatuje” (Kubikowski 1994: 117) bez możliwości korekty, odzyskania czy odzyskania poprzedniego stanu gry, mimo że wszystkie jej materialne elementy są w takiej pozycji, w jakiej wydarzenie z zewnątrz je zastało. Rozgrywka jest podobnie jak przedstawienie „ulotne i przemijające, wyczerpuje się w swojej teraźniejszości” (Fisher-Lichte [2009] 2012: 42), nie można odtworzyć nastroju podczas rozgrywki – nawet jeśli spróbuje się powtórzyć sekwencję działań, to nigdy nie będzie to samo. Rozgrywka jednocześnie ma znamiona performansu, który:

[T]worzy się z kawałków zachowanego zachowania, ale każdy performans jest różny od innych. Po pierwsze bowiem ustalone skrawki zachowania można zestawiać ze sobą w nieskończonej liczbie kombinacji. Po drugie, żadne zdarzenie nie stanowi dokładnej kopii innego. Nie tylko samo zachowanie – niuanse nastroju, ton głosu, język ciała i tym podobne – lecz także jego szczególne okoliczności i kontekst; to wszystko czyni każdy kolejny przypadek niepowtarzalnym. (Schechner [2002] 2006: 45)

Ponadto podobnie jak różne sceny teatralne pokazują inne wizje danej sztuki, różne zespoły odgrywają ten sam spektakl, w daną grę planszową grają różne osoby w różnych sytuacjach (różnych okolicznościach, z różnym stopniem zaangażowania i o różnych temperamentach), co również ma wpływ na przebieg gry, a co za tym idzie rozbudowę świata przedstawionego.

## Zakończenie

Hipotezy zakładały istnienie dwóch elementów budujących świat przedstawiony w przygodowych grach planszowych, jednakże analiza wykazała istnienie oprócz zakładanych dwóch również trzeciego. Na pierwszy składają się wszystkie materialne komponenty dołączone do gry. Na drugi – mechanika gry, któ-

15 Przykładami mogą być filmy aktorskie *Jumanji* (reż. Joe Johnston, USA, 1995) i *Mali agenci 3: Trójwymiarowy odjazd* (reż. Robert Rodriguez, USA, 2003), animacja *Scooby-Doo: Cyber Pościg* (reż. Jim Stenstrum, USA, 2001) oraz powieść Cecilii Randall *Hyperversum* z 2006 roku.

ra współgra z komponentami oraz z uniwersum gry, a poszczególne zasady oparte są na związkach przyczynowo-skutkowych. Trzeci element uruchamia się zaś już podczas rozgrywki, gdy gracze współtworzą historię, wpływając na fabułę, przestrzeń i inne postacie poprzez swoje decyzje.

Elementy gry planszowej, które można oglądać, nawet w nią nie grając, pełnią rolę motywów statycznych odnoszących się do wyglądu i kształtu elementów świata przedstawionego. Materialne komponenty kreują jego przestrzeń, w której rozgrywa się akcja. Pojedyncza rozgrywka jest zaś jednorazowym, jednostkowym aktem gry funkcjonującym dzięki z góry narzuconym regułom postępowania. Mają one charakter ograniczający, ale jednocześnie umożliwiają graczom podejmowanie szeregu decyzji zmieniających tę przestrzeń i historię, w której uczestniczą. Gra planszowa w swej naturze jest bowiem przeznaczona do tego, by można ją było wiele razy wykonywać i żeby poprzez te różne wykonania aktualizować wciąż tę samą grę. Kierując się wspomnianymi zasadami zapisanymi w instrukcji, gracze odgrywają przedstawienie. Dzięki temu wiedzą, co mogą zrobić, a czego nie (instrukcja przypomina konstytucję uniwersum, do którego wchodzi gracze). Narzucone przez projektantów gry zasady mogą dotyczyć np. nowych sposobów handlu, budowania lub walki. Sama instrukcja gry nie istnieje bez gry. Domaga się ona, by osadzić ją w jakiejś sytuacji, w której zostanie wykorzystana; która nadaje jej sens i tłumaczy jej rolę. Jednocześnie gra bez instrukcji również nie istnieje – oczywiście można się nią bawić, poimprowizować, ale to instrukcja nadaje jej właściwy kierunek i formę działań; to ona spaja, tłumaczy, do czego służą wszystkie elementy i w jaki sposób powinny zostać użyte, aby został uruchomiony *gameplay*.

Używając terminologii Ervinga Goffmana, w grze planszowej mamy dwie strefy wydzielone – scenę, na której odbywa się przedstawienie (występ) i „kulisy, gdzie toczy się akcja związana z danym występem” ([1959] 1981: 187-188) – występem jest oczywiście sama rozgrywka. Kulisami zaś jest przygotowanie do gry i rozłożenie scenografii, czyli „plastycznego i architektonicznego ukształtowania przestrzeni scenicznej widowiska teatralnego i obejmuje dekoracje, kostiumy i rekwizyty. O jej charakterze decyduje każdorazowo koncepcja inscenizacyjna przedstawienia” (Głowiński i in., [1998] 2000: 499). Kulisami są również momenty, w których gracze nie wiedzą, jak coś działa; co mogą zrobić – wtedy sięgają po instrukcję. W takiej chwili następuje „wyjście” z opowiadanej historii.

W przygodowych grach planszowych występuje najczęściej scena symultaniczna, czyli „kilka usytuowanych obok siebie terenów gry, z których każdy wyobraża inne konkretne miejsce akcji” (Balme [2001] 2002: 188). Wiele tytułów przygodowych gier planszowych oferuje różne scenariusze nakazujące inne ułożenie planszy (składającej się z kafelków), inne rozmieszczenie elementów lub nawet dobór elementów (w jednych scenariuszach będą używane, w innych zaś nie). W ten sposób tworzy się inna przestrzeń sceniczna, w której gracze odgrywają przyjęte w tej konkretnej historii role. Niekiedy scenariusze działają na zasadzie kampanii – to, co zdobyliśmy w jednym, mamy też w kolejnym (przykładem są gry *Magia i myszy* bądź *Descent: Wędrówki w mroku* – obie oryginalnie zostały wydane w 2012 roku, zaś w Polsce w 2015). Jednakże zawsze mamy z góry narzuconą przestrzeń, na którą – w zależności od tytułu – możemy wpływać poprzez decyzje graczy lub jest ona stała (przyjmując rolę niezmiennego pojemnika). W *The Others* ([2016] 2017) raz ułożona plansza funkcjonuje przez cały scenariusz; zaś we *Władcy pierścieni. Podróży przez Śródziemie* ([2018] 2019) decyzje gracze sprawiają, że plansza się powiększa w określoną stronę (aplikacja pokazuje nam, jaki kafelek dostawić i jakie elementy na nim ułożyć) – co dodaje rozgrywce realizmu, gdyż rzeczywiście przypomina to wędrówkę przez las.

Każda jednostkowa gra jest inna z powodu właściwej sobie scenografii oraz dzięki innej konfiguracji decyzji graczy – czasem wystarczy jedna, aby rozgrywka poszła w zupełnie inną, niepowtarzalną

stronę. Każdorazowe takie przedstawienie zyskuje znamion dzieła otwartego, czyli „utworu dopuszczającego rozmaite sposoby konkretyzacji” („obrazu dzieła powstającego w świadomości odbiorcy w rezultacie lektury”), która „nabiera znaczeń w trakcie odczytywania, zakłada aktywność czytelnika i wielość interpretacji” (Handke, 2008: 213). Gra planszowa ma być regrywalna – niewiele jest tytułów, w które można grać tylko raz, gdyż potem nie ma to sensu z uwagi na wiedzę na temat tego, jakie kroki powinno się podjąć, by wygrać, lub na temat całej, niezmiennej fabuły. Przykładem jest gra *T.I.M.E. Stories* ([2015] 2016), która ma być „połączeniem gry RPG i planszowej” (Chassenet i Rozoy [2015] 2016: 3). Po jednym przejściu lub po rozegraniu wszystkich scenariuszy często nie ma powodu, by zagrać w nią jeszcze raz, bo wszystko zostało nam już dane, inne decyzje nie zmieniają znanej już nam fabuły. Można przeczytać powieść jeszcze raz, aby zwrócić uwagę na coś innego, ale historia jest już nam znana. Regrywalność zaś gry planszowej buduje różnorodność scenariuszy (historii, w które możemy zagrać) z innymi celami, używanymi elementami gry, innym ułożeniem planszy, różnorodność postaci, w które możemy się wcielić z innymi statystykami, oraz możliwościami podjęcia różnych decyzji i objęcie innej strategii wiodącej nas do zwycięstwa. Dzięki temu świat przedstawiony również ewoluuje i nigdy nie będzie dokładnie taki sam, gdyż nigdy gracze nie będą uczestniczyć w takiej samej rozgrywce.

## Bibliografia

- Adventure*. [Na:] <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1022/adventure> [data dostępu: 12.05.2020].
- Balme, Christopher ([2001] 2002) [Einführung in die Theaterwissenschaft. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.] Przekład na język polski Wojciech Dudzik i Małgorzata Leyko. *Wprowadzenie do nauki o teatrze*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Booth, Paul (2015) *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*, London: Bloomsbury Publishing: Kindle Edition.
- Cymbalak, Robert (7.05.2018) *Przegląd gier przygodowych fantasy*. [Na:] <http://www.przystole.org/2018/05/07/przegląd-gier-przygodowych-fantasy/> [data dostępu: 12.05.2020].
- Ćwiklińska-Surdyk, Dorota, Surdyk, Augustyn (2012) „Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G. H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne”. [W:] *Homo Ludens* 1 (4); 45–62.
- Eliade Mircea ([1956] 1999) [The Sacred and The Profane: The Nature of Religion. San Diego: Harcourt Brace & Company.] Przekład na język polski Robert Reszke. *Sacrum i profanum. O istocie religijności*. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Fisher-Lichte, Erika ([2009] 2012) [The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies. Abingdon: Taylor&Francis Ltd.] Przekład na język polski Mateusz Borowski i Małgorzata Sugiera. *Teatr i teatralogia. Podstawowe pytania* Wrocław: Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych.
- Głowiński, Michał, Aleksandra Okopień-Sławińska, Janusz Sławiński ([1986] 1991) *Zarys teorii literatury*. Warszawa: WSiP.
- Goffman, Erving ([1959] 1981) [The Presentation of Self in Everyday Life. New York: Doubleday] Przekład na język polski Helena Śpiewak i Paweł Śpiewak. *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Warszawa: PIW.
- Handke, Ryszard (2008) *Poetyka dzieła literackiego*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Huizinga, Johan ([1967] 1985) [*Homo ludens: proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur.*] Przełożyli na język polski Maria Kurecka i Witold Wirpsza. *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*. Warszawa: Czytelnik.
- Kubikowski, Tomasz (1994) *Siedem bytów teatralnych. O fenomenologii sztuki scenicznej*. Warszawa: Wydawnictwo KRAĞ.
- Kulawik, Adam (1994) *Poetyka. Wstęp do teorii dzieła literackiego*. Kraków: Antykwa.
- Miodońska-Brookes, Ewa, Kulawik, Adam, Tatar, Marian ([1972] 1978) *Zarys poetyki*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Mochocka, Aleksandra (2015a) „Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans”. [W:] *Postscriptum Polonistyczne*, nr 5; 35–48.
- Mochocka, Aleksandra (2015b) „Gry planszowe a literatura”. [W:] *ha!art*, nr 51; 72–75.
- Mochocka, Aleksandra (2017) “Transmediation od Spatial Characteristics – Mervyn Peake’s Gormenghast Series and Philip Cooke’s Gormenghast: A Board Game set in the World of Mervyn Peake”. [W:] *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, LX, z. 3; 111–126.
- Pavis, Patrice ([1996] 1998) [*Dictionnaire du théâtre*. Paris: Armand Colin.] Przełożył na język polski Sławomir Świontek *Słownik terminów teatralnych*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Robinson Crusoe. Przygoda na przeklętej wyspie*. [Na:] <https://sklep.portalgames.pl/robinson-crusoe-przygoda-na-przekletej-wyspie> [data dostępu: 16.05.2020].
- Salen, Katie, Erik Zimmerman (2004) *The Rules of Play*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Głowiński, Michał, Teresa Koskiewiczowa, Aleksandra Okopień-Sławińska, Janusz Sławiński (red.) ([1998] 2000) „Scenografia”. [W:] *Słownik terminów literackich*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich; 499.
- Schechner, Richard ([2002] 2006) [*Performance Studies: An Introduction*. London: Routledge] Przełożył na język polski Tomasz Kubikowski. *Performatyka. Wstęp*. Wrocław: Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych.
- Stasieńko, Jan (2005) *Alien vs. Predator?: gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP.
- Stöckmann, Britta, Jahnke, Jens (2008) *Playing by the book. Literature and board games at the beginning of 21st century*. [Na:] <https://pdfs.semanticscholar.org/44f1/7bebf50d13e37d580046268e5f57e92a13b3.pdf> [data dostępu: 20.05.2020].
- Szeja, Jerzy (2004) *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Wydawnictwo Rabid.
- Ubersfeld, Anne ([1996] 2002) [*Lire le théâtre*. Belin.] Przełożyła na język polski Joanna Żurowska. *Czytanie teatru*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

### Spis gier planszowych

- Chassenet, Peggy, Manuel Rozoy ([2015] 2016) [*T.I.M.E Stories*]. Il. Benjamin Carré, David Lecossu, Pascal Quidault. Przełożył na język polski Artur Golonka. *T.I.M.E Stories*. Gdańsk: Rebel.
- Childres, Isaac ([2017] 2018) [*Gloomhaven*]. Il. Alexandr Elichev, Josh T. McDowell, Alvaro Nebot. Przełożyli na język polski Ryszard Chojnowski, Marcin Bojko, Andrzej Wróblewski, Paweł „pawianl-sm” Powęzka, Sławomir „Planszowy Dobromir” Michałkowski, „Woytas”, „Lukwych”. *Gloomhaven*. Kraków: Albi.
- Chvátíl, Vlaada ([2011] 2013) [*Mage Knight Board Game*]. Il. J. Lonnee, Milan Vavroň. Przełożył na język polski Paweł Bułacz. *Mage Knight*. Wrocław: Lacerta.



- Głoński, Krzysztof, Maciej Drowing (2019) *Zona: Sekret Czarnobyła*. Il. Wojciech Bajor, Tomek Zarucki. Gdańsk: Rebel.
- Hajek, Nathan, Holdinghaus Grace ([2018] 2019) [*The Lord of the Rings: Journeys in MiddleEarth*]. Il. Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchal, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Bota, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairos, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchgaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hrynkiwicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabee, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabrielle Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremela, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropea Entertainment, Andreia Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki i Ben Zweifel. Przetłumaczył na język polski Marcin Wełnicki. *Władca pierścieni. Podróże przez Śródziemie*. Gdańsk: Rebel.
- Hawthorne, Jerry ([2012] 2015) [*Mice and Mystics*]. Il. John Ariosa, David Richards. Przetłumaczyła na język polski Agata Radzik, Błażej Bałęczny. *Magia i myszy*. Poznań: Cube.
- Kałuża, Adam (2012) *Jaskinia*. Il. Jarek Nocoń. Gdańsk: Rebel.
- Konieczka, Corey, Tony Fanchi ([2019] 2019) [*Star Wars: Outer Rim*]. Il. Duane Nichols, Michael Silsby, Caitlin Ginthe i Toujer Moua. Przetłumaczyli na język polski Monika Żabicka i Dagny Schaedler. *Star Wars: Zewnętrzne Rubieże*. Gdańsk: Rebel.
- Kwapiński, Adam ([2018] 2019) [*Nemesis*]. Il. Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos. Przetłumaczyła na język polski Monika Żabicka. *Nemesis*. Gdańsk: Rebel.
- Lang, Eric M. ([2016] 2017) [*The Others*]. Il. Adrian Smith, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Paolo Parente, Miguel Coimbra, Jacopo Camagni, Richard Wright, Georges Clarenko. Przetłumaczył na język polski Mateusz Dembek. *The Others*. Gliwice: Portal Games.
- Neduk, Filip ([2019] 2019) [*Sanctum*]. Il. Jakub Politzer. Przetłumaczył na język polski Marcin Wełnicki. *Sanctum*. Gdańsk: Rebel.
- Sadler, Adam, Corey Konieczka, Daniel Lovat Clark, Kevin Wilson ([2012] 2015) [*Descent: Journeys in the Dark*]. Il. Henning Ludvigsen, Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlène Le Scannff, Allison Theus, Sandara Tang i Yoann Boissonnet. Przetłumaczył na język polski Marcin Wełnicki. *Descent: Wędrówki w mroku*. Kraków: Galakta.
- Trzewiczek, Ignacy (2012) *Robinson Crusoe. Przygoda na przeklętej wyspie*. Il. Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn. Gliwice: Portal Games.

## Spis ilustracji

278

---

- Przykłady okładek w instrukcjach przygodowych gier planszowych, [https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Nemesis/Nemesis\\_instrukcja\\_PL.pdf](https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Nemesis/Nemesis_instrukcja_PL.pdf) [data dostępu: 11.10.2021] i [https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Cave/Jaskinia\\_rules.pdf](https://files.rebel.pl/files/instrukcje/Cave/Jaskinia_rules.pdf) [data dostępu: 11.10.2021].
- Karty postaci, <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/sanctum-edycja-polska-110349.html> [data dostępu: 11.10.2021] oraz <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/nemesis-edycja-polska-105353.html> [data dostępu: 11.10.2021].
- Przykłady figurek dołączonych do przygodowych gier planszowych, <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/wladca-pierscieni-podroze-przez-srodziemie-108773.html> [data dostępu: 11.10.2021] oraz <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/gloomhaven-edycja-polska-112751.html> [data dostępu: 11.10.2021].
- Narracyjny wstęp do instrukcji gry *Sanctum*. Neduk, Filip ([2019] 2019). [*Sanctum*]. Il. Jakub Politzer. Przełożył na język polski Marcin Wełnicki. *Sanctum*. Gdańsk: Rebel;1.