



Motywy historyczne w polskich dedukcyjnych grach hybrydowych

Exploring Historical Elements in Polish Deductive Hybrid Games

Krzysztof Chmielewski

ORCID: 0000-0002-8927-1207

e-mail: k.shaman@ukw.edu.pl

Jakub Poczety-Merder

e-mail: jakub.poczetyb@gmail.com

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego
Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów

This research paper explores the incorporation of historical motifs within the context of Polish deductive hybrid games. Such games are defined as those that allow the player to experience both physical and virtual realities simultaneously. The primary aim of the study was to investigate the validity of concurrently utilizing textological analysis and procedural rhetoric to analyze historical content in hybrid games. As this paper is only an introduction to the very diverse and broad topic of hybrid games, the authors focused on finding the answer for two main questions: „What messages regarding the interpretation of historical realities do the analyzed titles contain?” and „By means of which mechanisms are they delivered, and do they significantly differ in their historical content saturation?”. While discussing the above-mentioned questions, the authors opted for a mixed narratological-ludological paradigm, combining textological analysis, sociological content analysis (in the context of creator-player discourse), and procedural rhetoric. Additionally, they took into consideration the autoethnographic perspective of one of the authors.

During the conducted research, they analysed following examples: Detektyw: Kryminalna gra planszowa, Wiedeński Łącznik (a stand-alone expansion to the game Detektyw), oraz Kroniki Zbrodni: 1400. The conclusion of this research paper is that the analyzed games utilize various tools to deliver historical motifs, encompassing mechanics, an aesthetic layer, and narrative aspects. This might indicate different target groups based on players' preferences regarding the level of historical context in the game. However, the research sample is too small to substantiate this claim.

Key words: deductive, hybrid game, board game.

Wprowadzenie

Inspirację do niniejszego tekstu stanowiły rozważania wydawców i projektantów na targach branżowych (UK Games Expo, SPIEL ESSEN) oraz spotkaniach projektantów (Laboratorium Gier) w 2021 r.; w rozmowach tych (w których autorzy niniejszego tekstu uczestniczyli jako wydawcy) powtarzały się trudności w definiowaniu podstawowych terminów w odniesieniu do gier planszowych uzupełnionych o niezbędne do rozgrywki aplikacje cyfrowe. Na kanwie tych rozważań oraz przeglądu dostępnej terminologii zaproponowano zawężenie funkcjonującego w literaturze terminu do zakresu bardziej odpowiadającego perspektywie projektantów i wydawców, wciąż ostrego w sensie analitycznym.

Gry hybrydowe. Tytuł artykułu mógłby też brzmieć w *hybrydowych grach planszowo-cyfrowych*; w Polsce pojęcie gier hybrydowych często występuje na określenie tego właśnie gatunku; w anglojęzycznym dyskursie funkcjonuje natomiast termin węższy: *hybrid board games*. Onencan proponuje następującą definicję: „gra hybrydowa zaprojektowana jest tak, aby gracze doświadczyli symultanicznie rzeczywistości cyfrowej i fizycznej” (Onencan, 2017, s. 162). Tę definicję należy rozszerzyć o cel tego zabiegu – tutaj bliskie jest nam podejście Mandryka, zgodnie z którym gry hybrydowe to: „technologie wspierające społeczną interakcję, a nie izolację” (Mandryk, Maranan, Inkpen, 2002, s. 640). Z tej perspektywy za hybrydowe gry planszowo-cyfrowe nie uznajemy tytułów, które wprowadzają warstwę cyfrową jako wsparcie indywidualnego gracza (czyli np. aplikacje ułatwiające przeliczanie, wizualizację, zapewniające porządkowanie indywidualnych danych). Praktycznym przejawem *differentia specifica* jest więc pogłębienie przez elementy cyfrowe, doświadczenie związane z kluczowymi elementami dostarczanymi analogowo (zob. Rogerson, Sparrow, Gibbs 2021a, ss. 4-6). Przyjęcie takiej optyki oznacza, że elementy funkcjonujące niezależnie od komponentów dostarczonych użytkownikom

w technologiach analogowych, np. cyfrowe mapy (*Posiadłość Szaleństwa* wyd. Galakta, 2021; *Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie*, Rebel, 2018), zapis postępu gry/questlog (*This War of Mine*, Galakta 2017) itd. nie kwalifikują gry do uznania jej za hybrydową – w zaproponowanej interpretacji to wciąż gry planszowe o rozbudowanym komponencie cyfrowym.

Hybrydowe gry planszowo-cyfrowe to rosnąca część rynku gier planszowych, ale także interesujące zjawisko, synkretyczne jako interaktywny tekst kultury, kompleks reguł operujących na co najmniej 2 środowiskach (kontaktu z narzędziem cyfrowym oraz spotkania z grą planszową – a w ogromnej większości przypadków, także spotkania graczy – zob. Champion 2023).

U podstaw niniejszych rozważań leżą następujące skoncentrowane na treściach gier hybrydowych pytania:

- jakie przesłania dotyczące czytania realiów historycznych zawierają analizowane tytuły?
- za pomocą jakich narzędzi są one dostarczane i czy różnią się znacząco nasyceniem treściami historycznymi?

Jako że ten tekst jest swoistym raportem z działań rozpoczynających badania nad grami hybrydowymi, podstawowym celem badania było zbadanie zasadności jednoczesnego wykorzystywania analizy tekstologicznej oraz retoryki proceduralnej dla analizowania treści historycznych w grach hybrydowych. Głównym celem pierwszego badania jest więc ocena skuteczności tej metody, pozwalająca na podjęcie decyzji o rozszerzeniu obszaru badań (po dokonaniu ewentualnych korekt) bądź ich zaniechaniu. Dodatkowym celem publikacji jest prezentacja wyników w celu poddania dyskusji jej przydatności dla akademików i praktyków zajmujących się grami hybrydowymi.

Uzasadnienie celowości badań

Hybrydowe gry planszowo-cyfrowe od 2015 r. wzmocniają swoją prezencję na rynkach światowych; na portalu Boardgamegeek w top 1000 najpopularniejszych gier planszowych znajduje się 28 gier hybrydowych, w tym 2 polskie tytuły. Rozważania nt. gier hybrydowych są często obciążone założeniem dychotomii, koncentrującej analizy albo na warstwie fabularnej, albo mechanicznej (Sterczewski, 2012, ss. 35-36, Petrowicz, 2015, s. 38). Co więcej, jako zjawisko relatywnie nowe, hybrydowe gry planszowo-mobilne nie obrosły jeszcze w badaniach naukowych w jednoznaczny

terminologię. Gry hybrydowe badano do tej pory przede wszystkim kulturoznawczo (Kankanem, Arjoranta, Nummenmaa; Jensen, Hameed); należy także dostrzec perspektywę projektantów i producentów wpływającą na dyskurs w literaturze (Kankainen, Paavilainen). Nieliczne prace traktują gry hybrydowe jako kompleksy reguł zapisanych komplementarnie na narzędziach analogowych i cyfrowych (Mandryk, Maranan, Inkpen, 2002; Rau, Tan, 2015); ta perspektywa jest autorom bliższa, jednak u podłoża przedstawionych rozważań leży przekonanie o konieczności dokonania syntezy narzędzi ludologicznych i narratologicznych. Dla tak dynamicznie zmieniającego się i synkretycznego typu gier wydaje się to jednak wciąż ujęciem zbyt wąskim. Marco, Cerezo i Baldassarri skupiają się w cyklu tekstów nad zmianami w projektowaniu zorientowanymi na użytkownika, wywołanymi przez symultaniczne wykorzystanie elementów technologii gier planszowych i cyfrowych - i to właśnie podejście stanowi niezbędne dopełnienie wcześniej wspomnianych perspektyw.

Na gruncie polskojęzycznej literatury przedmiotu brak analiz konkretnych tytułów, a jedyne teksty, na jakie autorzy natrafili w trakcie przygotowań do badania, skupiają się na analizie narratologicznej z elementami heritologii; tymczasem odwołanie się do paradygmatu gry jako kompleksu reguł oferuje dodatkowe instrumentarium.

Przedmiot badań

Ze względu na próbę analizy gier hybrydowych w nowej optyce, pewne – podstawowe dla analizy ludologicznej – pojęcia traktowane są w sposób odmienny, niż wskazuje główny nurt w literaturze przedmiotu.

Motywy historyczne są w niniejszym tekście rozumiane *sensu largo*: definicja ta obejmuje więc zarówno elementy narracji historycznej, próby reprezentacji rzeczywistości społecznej, ale także kluczowe dla przebiegu rozgrywki elementy artystyczne jak i technologiczne. W dalszej części tekstu, gdy mowa o wątkach historycznych, należy je rozumieć jako zawężenie motywów historycznych do reprezentacji informacji historycznych (Whalen, Taylor, 2008, s. 19).

Przez **gry dedukcyjne** autorzy rozumieją gry, których progresja oparta jest w przeważającym stopniu o metodę logicznej eliminacji wyników, niezależnie od intensywności oraz dostępnych sposobów interakcji między uczestnikami. W tym sensie grą dedukcyjną jest zarówno *Dziedzictwo: Testament diuka de Crecy*, jak i *Battlestar: Galactica*. To ujęcie skupione jest na narzędziach dostarczanych użytkownikowi, podczas gdy dominujące w literaturze przedmiotu jest podejście

skupiające się na typie akcji podejmowanych przez graczy i ich uzasadnieniu fabularnym (por. Bussmann, 2023; Elmenreich, 2020, s. 53).

Mechaniki gier. Autorzy niniejszego tekstu posłużyli się autorską definicją mechanik gier; na potrzeby przedmiotowej analizy mechaniki gier hybrydowych to kompleksy reguł sterujących zakresem możliwości gracza oraz nadających znaczeń elementom świata przedstawionego, wykorzystujące narzędzia cyfrowe bądź wirtualne oraz analogowe w sposób komplementarny do reprezentacji elementów tegoż. Jak widać, przedstawiona definicja bazuje na klasycznym ujęciu ekonomicznej teorii gier (Roszkowska, 2007, s. 16), wprowadza jednak nacisk na tworzenie gameplay poprzez elementy fabularne; tak szerokie określenie mechanik wynika ze zbiegu dwóch czynników:

- ludonarracyjnego charakteru rozważań (analizie poddawane są zarówno reguły gier, jak i ich treści fabularne);
- szerokiego katalogu narzędzi technologicznych dostępnych w grach hybrydowych jako komplementarne narzędzia budujące przeżycie użytkownika.

W tym sensie nasza perspektywa badawcza - skupieniu na przeżyciu użytkownika oraz utrzymanie elementu zdarzenia społecznego typowego dla gier planszowych, a nie relacji użytych technologii cyfrowych i analogowych, różni się znacząco od głównego nurtu interpretacyjnego. Np. wg Björk *Detektyw* nie jest grą hybrydową, ponieważ komponent planszowy jest dominujący dla przeżycia użytkownika. Jak wspomniano we wstępie, w niniejszym tekście przyjęto odmienną perspektywę, reprezentowaną m.in. przez Baldassariego (Marco i in., s. 441) – komponent cyfrowy w tej grze stanowi integralny element podróży użytkownika, (jest jej pogłębieniem, a nie uzupełnieniem; nie jest też osobnym komponentem), zdaniem autorów niniejszego tekstu *Detektyw* wpisuje się w pełni w definicje hybrydowości. Autorzy starali się też uwzględnić systemy formalne gier, nie zawiązując jednocześnie do tej perspektywy sposobu czytania zwartych w nich treści historycznych.

Uzasadnienie doboru próby

Jak wskazano we wstępie, przedmiotowe badanie znajduje się w początkowej fazie; w ramach walidacji dobranych narzędzi analizie poddano jedynie 3 wysokonakładowe tytuły gier dedukcyjnych wydawców polskich; następnym krokiem będzie zbadanie hybrydowych gier dedukcyjnych powstałych na innych rynkach i porównanie spostrzeżeń; na tym etapie dojdzie do korekty narzędzi badawczych lub rozszerzenia

ich katalogu; albo rozszerzymy narzędzia badawcze. Zasadniczym celem dalszych badań jest wypracowanie narzędzi umożliwiających wnikliwą analizę różnych gatunków gier hybrydowych i prezentowanie wyników tychże analiz w sposób umożliwiający ich praktyczne wykorzystanie tak przez projektantów i producentów, jak i edukatorów i trenerów.

Badanie

Opis narzędzi badawczych

Postanowiliśmy zaproponować paradygmat mieszany, narratologiczno-ludologiczny, łącząc analizę tekstologiczną, socjologiczną analizę treści (w kontekście dyskursu twórca-gracz) i retorykę proceduralną. Ze względu na zaangażowanie jednego z autorów niniejszej prezentacji w analizowane tytuły, uwzględniliśmy też wątek autoetnograficzny (przedstawiony w optyce retoryki proceduralnej – przesłania ideowego i edukacyjnego zakodowanego w grze przez projektanta). Przeanalizowano treści (fabularne, artystyczne, technologiczne) poświęcone historii w przedmiotowych grach, autorzy starali się ująć personę gracza/jego postaci w świecie gry, a następnie poddać analizie, jakie przesłania ideologiczne, edukacyjne i promocyjne omawiane tytuły przekazują w treściach inspirowanych historią i za pomocą jakich mechanik i elementów technologii wykonania je dostarczają. Taką optykę proponuje też zespół badaczy pod przewodnictwem Fransa Mäyry (zob. Tyni, Kultima, Nommenmaa, Kankainen, Mäyrä 2016). Intensywność tych elementów w omawianych grach oceniono w roboczej, trzystopniowej skali (niski-średni-wysoki).

W kontekście retoryki proceduralnej skupiono się na tym, jak mechaniki (tu rozumiane jako kompleksy zdefiniowanych reguł, o które oparto wyzwania dla graczy) analizowanych gier wprowadzają lub wzmacniają przekaz historyczny we wspomnianych wcześniej bogostowskich kategoriach. Przyjęto tu stanowisko zbieżne z poglądami Marcina Petrowicza (Petrowicz 2014, s. 85).

Ze wskazanych powyżej elementów powstała swoista metryczka:

1. Narzędzia dostarczenia motywów historycznych;
2. Poziom wsparcia treści historycznych przez mechaniki gry (skala);
3. Dominująca retoryka: w jakim ujęciu treści historyczne mają oddziaływać na gracza (i jej intensywność – skala).

W tym uproszczonym ujęciu zostały podsumowane wyniki przeprowadzonej analizy.

Opis analizowanych materiałów

W przedmiotowej analizie skupiono się na trzech wysokonakładowych tytułach gier dedukcyjnych polskich wydawców: *Detektyw: Kryminalna gra planszowa*, *Wiedeński Łącznik* (samodzielny dodatek do gry *Detektyw*), oraz *Kroniki Zbrodni: 1400*. Wyżej wymienione gry zostały wybrane ze względu na bliskość gatunkową, przy różnym podejściu do hybrydowości oraz wykorzystania motywów historycznych. W przypadku *Wiedeńskiego Łącznika* istotnym elementem jest też perspektywa autoetnograficzna jednego z autorów niniejszego badania. Każdy z tych tytułów reprezentuje też inny poziom oparcia na historii. Przede wszystkim jednak wybrane do omówienia tytuły to – w czasie powstawania niniejszego tekstu – jedyne dedukcyjne gry hybrydowe polskich autorów odnoszące się w do historii; dzieli je natomiast wyraźnie poziom związania z rzeczywistością historyczną. *Wiedeński Łącznik* jest oparty na prawdziwych wydarzeniach; w grze *Detektyw* wydarzenia historyczne są fundamentem świata przedstawionego i luźną inspiracją dla gameplay, zaś *Kroniki Zbrodni: 1400* odwołują się do określonego okresu historycznego, ale jej wpływ na narzędzia budowania gracza sprowadza się głównie do warstwy estetycznej oraz niewplywających na mechaniki elementów fabuły.

Do rozgrywki w *Detektywa: Kryminalną grę planszową* wymagane jest korzystanie z internetowej bazy danych/aplikacji *Antares*. Gracze otrzymują dostęp do przypomnienia, co działo się w poprzednich sprawach, bazy akt oraz sygnatur (odciski palców, DNA itp.). Informacje zdobywane na kartach służą do przeszukiwania bazy danych i odkrywania nowych akt osobowych, czy innych danych. Aplikacja służy również do odpowiedzenia na pytania kończące każdą z misji.

W przypadku *Kronik Zbrodni: 1400* aplikacja pełni jeszcze istotniejszą funkcję. Fizyczne komponenty stanowią jedynie klimatyczne odniesienia do świata przedstawionego, natomiast umieszczone na nich kody QR po zeskanowaniu w aplikacji dają graczom wgląd w fabułę, możliwość przeprowadzania dialogów oraz przeszukiwania miejsc. Ze względu na swoją konstrukcję, można uznać, że ten tytuł jest w zasadzie cyfrową grą przygodową, która została rozbita na elementy cyfrowe i fizyczne komponenty.

W porównaniu z dwoma powyższymi tytułami *Wiedeński Łącznik* posiada najmniej rozbudowaną sferę cyfrową. Aplikacja *Antares* służy tu do odsłuchiwania nagrań zgodnie z ich kodem znajdującym na kartach do gry, korzystania z mechaniki układanek (ang. *tile-setting*), oraz raportu końcowego, zamykającego daną operację.

W przeciwieństwie do gry *Detektyw*, akta zostały umieszczone na fizycznych komponentach, co powoduje, że w inny sposób wpływają na przeżycia graczy (fizyczne kartkowanie akt, możliwość dokonywania zaznaczeń na materiałach drukowanych). *Detektyw* też wykorzystuje *Antares*, jednak w *Wiedeńskim Łączniku* elementy obecne w aplikacji służą także wzbogaceniu przekazu historycznego.

W kontekście przyjętej perspektywy badawczej mechanizmy hybrydowe służą do dostarczenia graczom informacji pozwalających na dalszą rozgrywkę oraz społeczną interakcję w zakresie wymiany informacji, ich interpretacji oraz planowania kolejnych działań. Wynika to mocno ze specyfiki gier, jako gier dedukcyjnych, opartych na interpretacji zdarzeń dziejących się w grze, oraz informacji zdobytych podczas rozgrywki.

W grze *Detektyw: Kryminalna gra planszowa* rozgrywka dzieje się we współczesności, jednak osi fabuły są wydarzenia z okresu II wojny światowej i lat kolejnych. Podczas rozgrywki gracze poznają losy członków amerykańskiego oddziału walczącego w Europie w trakcie II WŚ w trakcie jej końca i po zakończeniu, bazujące na autentycznym wydarzeniu, jakim było transportowanie niemieckich naukowców do USA. Pojawiają się i występują nawiązania do autentycznych postaci historycznych, np. Kurta Blome, nazistowskiego naukowca.

W mechanice gry odniesienia do motywów historycznych dotyczą archiwalnych zdjęć, dokumentacji dostępnej w bazie danych *Antares*, oraz zabiegu zwanego przez autorów gry „przełamywaniem czwartej ściany”, czyli dawania graczom możliwości wyszukiwania informacji spoza gry, jak prawdziwych lokacji, postaci, czy wydarzeń historycznych. Informacje w ten sposób zdobyte mogą, choć nie muszą, dawać graczom wskazówki dotyczące rozwikłania zagadek lub ukończenia misji, ale także rozszerzają wiedzę o wycinku świata, ujętym w grze.

Kroniki Zbrodni: 1400 nieco inaczej podchodzą do kwestii motywów historycznych, można je wyraźnie zaobserwować przede wszystkim w warstwie fabularnej gry. Akcja jest osadzona w roku 1400, gracze wcielają się w postać Abelarda Lavela, rycerza króla Karola VI. W grze pojawiają się autentyczne lokacje historyczne, np. Katedra Notre Dame. Historia odnosi się do faktycznych wydarzeń i postaci, np. działalności inkwizytorów. Wprowadzono jednak element metafizyczny, tzn., „wizje”, których doświadcza Abelard. W warstwie mechanicznej gry motywy historyczne ograniczają się jedynie do klimatycznych ilustracji nawiązujących do realiów historycznych, w których rozgrywa się akcja gry.

Perspektywa autoetnograficzna

Jedną z przyczyn doboru przedmiotu analizy był fakt, że jeden z autorów niniejszego tekstu jest współautorem gry *Wiedeński Łącznik*; a – jak wspomniano we wstępie – niedoreprezentowana w badaniach nad grami perspektywa projektanta stanowi istotny element dla rozważań nad tak nowym i dynamicznie rozwijającym się gatunkiem gier. Poniżej oddano więc głos autorowi gry.

Jakub Poczęty-Merder: Celem projektowania *Wiedeńskiego Łącznika* było stworzenie gry hybrydowej z wyraźnie zarysowanym motywem historycznym i mechanikami współgrającymi ze światem przedstawionym. Wykorzystując popularny w popkulturze motyw zimnowojennej gry szpiegowskiej między mocarstwami, jako autorzy chcieliśmy dać graczom maksymalnie immersyjne doświadczenie i przybliżyć im realia Zimnej Wojny w Europie.

Motywy historyczne są wyraźnie obecne w warstwie narracyjnej. Akcja gry dzieje się w trakcie 4 pierwszych miesięcy roku 1977 w czterech miastach Europy. Gracze wcielają się w agentów CIA wysłanych z misją rozwikłania zagadki tajemniczego morderstwa amerykańskiego obywatela, która, jak się okazuje, jest wstępem do dalszych działań i kampanii, podzielonej na cztery pozornie niezależne, lecz ostatecznie połączone ze sobą misje. W grze występują postaci historyczne – m.in. George Bush, Gertruda Munitić, Brigitte Mohnhaupt. Istotnym elementem opowieści są działania skrajnych organizacji lewicowych jak Frakcja Czerwonej Armii, Akcja Bezpośrednia, Czerwone Brygady. Motywy historyczne objawiają się również w odwiedzianych przez postaci graczy lokacjach. Tworząc grę, korzystałem z historycznych map miast, by gracze mogli poczuć ich atmosferę, odwiedzić najpopularniejsze miejsca (jak *Checkpoint Charlie* w podzielonym na strefy wpływów Berlinie).

W mechanikach gry również da się zaobserwować wyraźne motywy historyczne. W *Wiedeńskim Łączniku* gracze muszą korzystać z karty kodowej z uproszczoną metodą szyfrowania bazującą na Szachownicy Polibiusza, oraz wykorzystywaną, o ironio, przez komunistów w trakcie hiszpańskiej wojny domowej i szpiegów ZSRR w USA w latach 50. XX wieku. Mechanika oznaczonych kolorami stref, po których poruszają się postaci graczy, ma odwzorowywać poziom zagrożenia czekającego na szpiegów pozyskujących informacje w danych miejscach, z czerwoną strefą jako najniebezpieczniejszą, symbolem działania na terenie obcego wywiadu. Mechanika kart informatorów służy ekspozycji szpiegów jako tych, którzy potrafią zdobywać informacje z różnych źródeł, także od mieszkańców miast w których dzieje się

akcja gry, nierzadko posuwając się do szantażu, sabotażu bądź przekupstwa. Najistotniejszym elementem budującym immersyjność są stworzone przez nas akta. Zamiast jak dotychczas w przypadku gier z serii *Detektyw*, umieszczać odkrywane przez graczy dokumenty w internetowej bazie danych *Antares*, podjęliśmy decyzję by wszelkiego rodzaju akta osobowe, raporty z podsłuchów, wycinki gazet, kalendarze, zdjęcia itd. umieścić na fizycznych komponentach, w postaci 100 stron dokumentów.

Motywy historyczne w analizowanym materiale w ujęciu retoryki proceduralnej

Przedmiotowe tytuły zostały poddane analizie opartej na trzech wyróżnionych przez Iana Bogosta kategoriach retoryki proceduralnej: ideologicznej, reklamowej oraz edukacyjnej (Bogost, 2007). Zastosowanie narzędzia stworzonego do badania perswazyjności do elementów związanych z przedstawieniem historycznym jest zasadne tylko przy założeniu, że gra spełnia zamierzenia autorów, tj. skutecznie dostarcza treści i przeżycia przewidziane w systemie gry (co jeden z autorów niniejszego tekstu miał możliwość zweryfikować w rozmowie z Ignacym Trzewiczkiem, współautorem serii *Detektyw*, podczas SPIEL Essen 2021). W toku rozważań uznano, że charakter objętego nimi materiału wymusza uwzględnienie podejścia heritologicznego; ani istotność przekazu historycznego dla gameplay, ani mnogość motywów historycznych nie mogą stanowić absolutnych punktów odniesienia dla rozważenia skuteczności czy choćby zasadności umieszczenia tychże motywów w grze. Istotne jest też subiektywne poczucie autentyczności warunków historycznych, które Adam Chapman nazywa wartością dziedzictwa historycznego i wskazuje na jego niezależność od bazowania świata gry na faktach historycznych (Chapman, 2016, s. 175).

W przypadku *Detektywa: Kryminalnej gry planszowej* można uznać, że gra wpisuje się w kategorię reklamową oraz edukacyjną. Wykorzystanie motywu zaginionego zegarka Ignacego Paderewskiego stanowi interesujący początek do dalszego wprowadzenia treści związanych z historią II wojny światowej – jak transportowaniem niemieckich naukowców do USA. W warstwie mechanicznej próżno jednak szukać mechanik służących przesłaniu ideologicznemu bądź edukacyjnemu. Mechanika bazy danych służy zwiększeniu immersyjności w kontekście współczesnych spraw detektywistycznych, stanowi czytelne nawiązanie do popularnych seriali jak *CSI*, itp., a dokumenty znajdujące się w bazie danych pchają fabułę do przodu. Edukacyjna kategoria gry odnosi się jednak nie tylko do wprowadzania mniej znanych wydarzeń historycznych, lecz również do przesłania,

że zbrodnie popełnione w przeszłości, mogą prowadzić do kolejnych popełnianych w teraźniejszości. Stosując zaproponowane wcześniej skalę oraz metryczkę można uznać, że zarówno poziom wsparcia treści historycznych przez mechaniki gry jak i intensywność dominującej retoryki należy uznać za średnio intensywny, tak w odniesieniu do budowania przeżycia użytkownika jak również zakresu przedstawionych informacji historycznych. Przyjęta trzystopniowa skala dla aspektów *poziom wsparcia* oraz *intensywność przekazu dominującego* odnosi się do subiektywnego odczucia odbiorcy w kontekście wrażenia w odbiorze danego dzieła (Czerwiński, 2007, ss. 225-229); w tym elemencie analizy autorzy oparli się na swoim osobistym odbiorze jako graczy oraz dominujących recenzjach z portalu Boardgamegeek.

Kroniki Zbrodni: 1400 to kontynuacja bardzo dobrze przyjętego i popularnego tytułu, mechaniki ogólne pozostały niezmienione, a motywy historyczne można znaleźć przede wszystkim w warstwie estetycznej i fabularnej gry. Wygląd kart, dźwięki, które wydobywają się z głośników podczas odwiedzania różnych lokacji oraz fabuła mają wprowadzić gracza w klimat średniowiecznego Paryża, jednak mechanika skanowania kodów QR za pomocą telefonu/tabletu sprawia, że w warstwie mechanicznej gra właściwie nie zawiera motywów historycznych. W kontekście retoryki proceduralnej, mechaniki gry wpisują się w kategorię reklamową, nie niosą ze sobą wartości edukacyjnej ani ideologicznej, zaś intensywność dominującej retoryki oraz poziom wsparcia treści historycznych przez mechaniki gry są niewielkie (obejmują elementy o znaczeniu drugorzędym dla gameplay).

W przypadku gry *Wiedeński Łącznik* komponent ideologiczny wynika z kodu kulturowego oraz dominującej w popkulturze narracji – stąd gracze wcielają się akurat w agentów CIA. Jednak nie jest to komponent dominujący, tym samym nie stanowi istotnego elementu niniejszej analizy. Można jednak zaobserwować istotną rolę edukacyjną – zarówno w warstwie fabularnej, jak i mechanikach gry można odnaleźć elementy mające przybliżyć graczom działania CIA oraz realia historyczne okresu zimnej wojny w Europie w latach 70. XX wieku. Skorzystanie z autentycznych lokacji historycznych, które odwiedzają postaci graczy, ważnych osób i organizacji z tamtego okresu historii – te wszystkie elementy służą nie tylko immersyjności, lecz i edukowaniu. Także w warstwie mechanicznej warto zwrócić uwagę na takie elementy jak skorzystanie z autentycznych metod szyfrowania, czy zmiana z umieszczania dokumentów w cyfrowej bazie danych na rzecz fizycznych komponentów. Stosując zaproponowaną skalę, poziom wsparcia treści historycznych przez mechaniki gry oraz intensywność dominującej retoryki są wysokie.

Tytuł	Narzędzia dostarczenia motywów historycznych	Poziom wsparcia treści historycznych przez mechaniki gry (skala)	Dominująca retoryka	Intensywność przekazu dominującego (-N-Ś-W)	Treść przesłania
<i>Detektyw: Kryminalna gra planszowa</i>	Akta osobowe, archiwalne zdjęcia/dokumenty, postaci historyczne, odnośniki do prawdziwych wydarzeń.	średni	reklamowa	średnia	Czyny dokonane nawet w odległej przeszłości mają swoje konsekwencje w teraźniejszości.
<i>Kroniki Zbrodni: 1400</i>	Estetyka komponentów, świat przedstawiony, autentyczne lokacje.	niski	reklamowa	niska	Historyzm świata przedstawionego uzasadnia restrykcje w mechanikach.
<i>Wiedeński Łącznik</i>	Estetyka komponentów, świat przedstawiony, autentyczne lokacje i postaci historyczne, autentyczne metody szyfrowania, akta jako fizyczne komponenty, a nie umieszczone w bazie danych.	wysoki	edukacyjna	wysoka	Przybliżenie realiów historycznych zimnej wojny za pomocą nowego medium.

Tabela 1. Intensywność i środki transmisji motywów historycznych w omawianych grach hybrydowych.

Podsumowanie wyników

Wnioski – materiał objęty próbą

W niniejszej części przedstawione zostały wyniki uzyskane w toku analizy. Tabela 1. zawiera podsumowanie dokonanej analizy w kontekście pytań zawartych we wprowadzeniu do niniejszego tekstu.

Jak widać, poddane analizie gry wykorzystują różne narzędzia do dostarczania motywów historycznych, zarówno w przypadku mechanik, warstwy estetycznej, jak i fabuły. Warto zwrócić uwagę, że w przypadku *Kronik Zbrodni: 1400* brak mechanizmów wzmacniających motyw historyczny, zaś w przypadku *Wiedeńskiego Łącznika* autorzy gry zdecydowali się na maksymalne oddanie realiów historycznych, przekładając je również na mechaniki gry. *Detektyw: Kryminalna gra planszowa* oraz *Kroniki Zbrodni: 1400* to gra odwołująca się do określonej rzeczywistości historycznej, niebazująca jednak na rzeczywistych wydarzeniach, zaś *Wiedeński Łącznik* w całości oparty jest na rzeczywistych wydarzeniach historycznych – to może wskazywać na odmienne grupy docelowe ze względu na preferencje graczy dotyczące poziomu osadzenia gry w rzeczywistości historycznej. Wobec tak małej próby (zaledwie 3 wysokonakładowe tytuły krajowych autorów na rynku) trudno zweryfikować tę hipotezę, jest jednak warta odnotowania w kontekście rozszerzenia zakresu przedmiotowego o gry autorów zagranicznych bądź niskonakładowe tytuły krajowych twórców.

Wnioski – przyjęta perspektywa badawcza

Badanie retoryką proceduralną uzupełnia i kontekst intencji twórcy i przeżycia gracza, ale bez wcześniejszego nabudowania kontekstu narratologicznego może wypaczyć wyniki; co więcej, większość motywów historycznych w analizowanych dziełach przenosiła je głównie w warstwie narracyjnej. Potwierdzono więc hipotezę o zasadności wykorzystywania perspektywy retoryki proceduralnej jako metody uzupełniającej analizę treści.

Dla gier dedukcyjnych przedstawiony zestaw narzędzi znajduje zastosowanie; wyniki analizy dokonanej z ich pomocą są transparentne i łatwe w odbiorze, choć arbitralność przyjętej roboczo skali wymaga poprawy i odniesienia do badań ilościowych (choćby badania ankietowego dotyczącego wpływu warstwy historycznej analizowanych gier na postawy i wiedzę użytkowników). Trudno natomiast bez rozszerzenia obszaru badań o inne gatunki gier hybrydowych zweryfikować tezę o uniwersalności proponowanych narzędzi.

Zdecydowanie należy dalsze badania poszerzyć o dwa istotne elementy: emergencję i immersję. Zasadne jest podczas analizy danych gier zbadać, w jakim stopniu elementy mechaniczne, technologii wykonania, przyjętej estetyki warstwy wizualnej i udźwiękowania pozwalają budować u gracza spersonalizowany system interpretacji dynamicznego systemu gry oraz w jakim stopniu wyzwała to u niego zanurzenie w świecie przedstawionym; brak takich danych dla analogicznych badań stanowi pokłosie obecnego od dawna w literaturze przedmiotu (szerzej zob. Hubble, 2018) problemu ujęcia definicji proceduralności w kontekście gier planszowych.

Pogłębienie wspomnianych badań wymaga praktycznych badań społecznych na użytkownikach danych gier – a ze względu na specyfikę narzędzi oferowanych graczom w hybrydowych grach planszowo- mobilnych, badania deklaratywne są niewystarczające dla osiągnięcia miarodajnych wyników. W optymalnych warunkach autorzy rekomendują badanie wspomnianych czynników w oparciu o narzędzia psychofizjologiczne, uzupełnione jedynie o badania ankietowe; za swoiste minimum uznają za to obserwację nieuczestnicząca oraz ankiety *ex ante* i *ex post*. W tym sensie niniejszy artykuł wnosi do dyskursu uwzględniającą specyfikę obecnych na rynku produktów definicję hybrydowości oraz wskazuje na dedukcyjne gry hybrydowej jako odrębny gatunek w obszarze gier planszowo- cyfrowych; samo badanie jednak zostało spłycone do przeglądu istotnych produktów w tej wciąż niewielkiej niszy z powodu przeszacowania istotności komponentów historycznych w tytułach objętych badaniem.

Podsumowując: na podstawie zebranych danych zamierzeniem autorów jest:

- dokonanie korekty opisanych powyżej narzędzi o kryteria umożliwiające kategoryzację motywów lub odwołań historycznych w fabule dydaktycznych gier hybrydowych;
- rozszerzenie próby badawczej o zagraniczne hybrydowe gry dedukcyjne;
- walidacja narzędzi z pomocą uzyskanych wyników;

a w przypadku sukcesu tych kroków – rozszerzenie badania na inne typy gier hybrydowych. Już niedoskonałe narzędzie, dzięki połączeniu wiodących perspektyw, daje możliwość łatwego analizowania obszernych treści. A wzrost liczby (oraz popularności) gier multiplatformowych cyfrowo-analogowych przemawia za kontynuacją badań.

Bibliografia

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge–London: MIT Press. DOI <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Bussman, J. (b.d.). *Online Tabletop Games*. materiał kursowy California State East Bay University. Pobrane z: <https://library.csueastbay.edu/onlinegames/home> [dostęp: 20.09.2023].
- Cavicchini, M., Mariani, I. (2019). Hybrid board game: Possibilities and implications from an interaction design perspective. *GHItaly19: 3rd Workshop on Games-Human Interaction*, Sep 23rd, 2019, Padova.
- Champion, E. (2023). *Playing with the Past: Into the Future*. Adelaide: Springer Cham, DOI <https://doi.org/10.1007/978-3-031-10932-4>
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
- Czerwiński, K. (2007). Metodologiczne aspekty pomiaru postaw jako wypadkowej systemu wartości. [W:] W. J. Maliszewski (red.). *Komunikacja społeczna a wartości w edukacji. Nowe znaczenie i sytuacje, T. 1: Humanistyczne (i inne) konteksty komunikowania „się” i „Ja” w obszarze wartości wewnątrz edukacji* (ss. 222–236). Toruń: Adam Marszałek.
- Elmenreich, W. (2020). Game Engineering for Hybrid Board Games. W: F. Schniz, D. Bruns, S. Gabriel, G. Pölsterl, E. Bektić, F. Kelle (red.). *Mixed Reality and Games - Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education*. (transkrypt), s. 49-60.
- Hubble, M. (2018). *Wodden Flowa and Cardboard Algorithms: Abstracting the Human in Pax Humanity*. Analog Game Studies z dn. 18 marca 2018 r. Pobrane z: <https://analoggamestudies.org/tag/procedural-rhetoric/> [dostęp: 10.04.2023].
- Kankainen, V., Arjoranta J., Nummenmaa T. (2017). Games as Blends: Understanding Hybrid Games. *Journal of Virtual Reality and Broadcasting Vol. 14*, No. 4.
- Kankainen, V., Paavilainen J. (2019). *Hybrid Board Game Design Guidelines*. Proceedings of DiGRA 2019 Conference: Game, Play & and the Emerging Ludo-Mix. Pobrane z: <http://www.digra.org/digital-library/forums/digra-19/> [dostęp: 18.12.2021].
- Mandryk, R. L., Maranan, S. D., Inkpen, K. S. (2002). False prophets: exploring hybrid board/video games. *CHI EA '02: CHI '02 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, ss. 641-642.

- Marco J., Cerezo, E., Baldassari, S. (2014). Lowering the threshold and raising the ceiling of tangible expressiveness in hybrid board-games. *Multimedia Tools and Applications, Vol. 75*, ss. 425-463.
- Onencan, A. (2017). Assessment of Hybrid Board Game-Based Learning Outcomes Using the Beatty Theoretical Framework. *Lecture Notes in Computer Science, 10825*, ss. 161-172. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91902-7_16.
- Petrowicz, M. (2014). Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii i narratologii. *Replay. The Polish Journal of Game Studies, nr 1*, ss. 81–91.
- Petrowicz, M., (2015) Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry. *Replay. The Polish Journal of Game Studies, nr 2*, ss. 35-49.
- Rogerson, M., Sparrow, L., Gibbs, M. (2021). More Than a Gimmick - Digital Tools for Boardgame Play. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 5(CHIPLAY)*, ss. 1-23. doi:10.1145/3474688
- Rogerson, M., Sparrow, L, Gibbs, M. (2021). Unpacking “Boardgames with Apps”: The Hybrid Digital Boardgame Model. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Copenhagen 2021*, ss. 1-17.
- Roszkowska, E. (2007). *Modelowanie procesów decyzyjnych oraz negocjacji za pomocą kompleksów reguł*. Białystok: Uniwersytet w Białymstoku.
- Sterczewski, P. (2012). Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych. *Teksty Drugie, nr 6*, ss. 210–228.
- Tan, J., Rau, J.-L. P. (2015). A design of augmented tabletop game based on RFID technology. *Procedia Manufacturing Vol. 3*, ss. 2142-2148.
- Tyni, H., Kultima, A., Nommenmaa, T., Kankainen, V., Mäyrä, F. (2016). *Hybrid Playful Experiences: Playing between Material and Digital, Tech. report*. Tampere: Tampere University.
- Whalen, Z, Taylor, L. N. (red.) (2008). *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press.

Ludografia

- Cicurel, D., Grajkowski, W. (2020). *Kroniki Zbrodni: 1400*. [gra planszowo-mobilna]. Lucky Duck Games, Polska.
- Hendriks, E. (2013). *Dziedzictwo: Testament diuka de Crecy* [gra planszowa]. Portal Games, Polska.
- Konieczka, C. (2008). *Battlestar Galactica: the Board Game*. [gra planszowa] Fantasy Flight Games, USA.
- Oracz, M., Wiśniewski, J. (2017). *This War of Mine* [gra planszowo-mobilna]. Galakta, Polska.
- Poczęty, J., Rymer, P., Trzewiczek, I., Łapot, J. (2021). *Wiedeński Łącznik*. [gra planszowo-mobilna]. Portal Games, Polska.
- Rymer, P., Trzewiczek, I., Łapot, J. (2018). *Detektyw: Kryminalna gra planszowa*. [gra planszowo-mobilna]. Portal Games, Polska.
- Valens, N. (2021) *Posiadłość Szaleństwa. 2. edycja*. [gra planszowo-mobilna/planszowo-desktopowa]. Galakta, Polska.
- Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie*. (2018). [gra planszowo-mobilna/planszowo-desktopowa]. Rebel, Polska.

