



EXODUS

gra planszowa

mgr Alina Potemska

Praca doktorska



EXODUS

gra planszowa

Exodus: gra planszowa

Praca doktorska

Pracownia projektowania książki i publikacji cyfrowych

Pracownia projektowania gier i komiksów

Wydział Grafiki ASP w Warszawie

2021

Koncepcja, opracowanie graficzne, tekst: mgr *Alina Potemska*

Promotor: *prof. Maciej Buszewicz*

Asystentka: mgr *Paulina Derecka*

Promotor pomocniczy: *dr hab. Daniel Mizeliński*

Redakcja, korekta: *Anna Szymanowska*

mgr Alina Potemska

Praca doktorska

Spis treści

9 Wstęp

12 Zainteresowania badawcze. Dlaczego gry?

13 Problem badawczy

14 Droga od książki do gier

19 Rozdział 1. Pojęcie gry

19 Gry jako narzędzie. Zabawa a nauka

21 Gry planszowe w przeszłości i ich znaczenie

27 Gra jako narzędzie komunikacji

30 Gry jako narzędzie przyswajania wiedzy

32 Przestrzeń gry

35 Kulturowo-historyczne znaczenie gry

36 Ludologia

39 Źródła badań ludologicznych

40 Polscy badacze gier

41 Wnioski

43 Rozdział 2. Znaczenie gier

43 Gry a sztuka

47 Gry jako narzędzie artystyczne

50 Gry edukacyjne

52 Gra jako metafora życia

54 Gry a wierzenia religijne

55 Gry wojenne

59 Rozdział 3. Gra *Exodus*

59 Założenie i cele

61 Gry tematyczne – wprowadzenie

61 Wybór podstawy tematycznej

65 Etapy pracy i sposób realizacji gry

66 Tworzenie koncepcji gry	85 Instrukcja
– Zapoznanie się z grami i środowiskiem graczy	87 Branding
– Mechanika gry – inspiracje	89 Podsumowanie
– Przygotowanie prototypów	97 Bibliografia
75 Testowanie prototypów	101 Wykaz ilustracji
– Przeprowadzenie testów, analiza, dokumentacja	105 Aneks I: Historia testowania gry
– Ankietowanie	135 Aneks II: Ślepe testowanie gry
– Ślepe testowanie	141 Aneks III: Ankieta
80 Projektowanie elementów gry	
– Plansza	
– Komplet figur	
– Armia/Licznik	
– Kostki	
85 Opakowanie	

Wstęp

Na pracę doktorską o tytule *Exodus: gra planszowa* składają się dwa elementy – projekt gry edukacyjnej *Exodus*, odwołującej się do starotestamentowej Księgi Wyjścia, oraz tekst o charakterze teoretycznym i opisowym.

Zestaw do gry *Exodus* zawiera: instrukcję, planszę, komplet figur (4), pałeczkę oznaczającą Armię/Licznik (1), kwadraty oznaczające Burzę Piaskową (4), kostki (2), tubę. Każdy gracz uczestniczący w grze *Exodus* symbolizuje rodzinę Izraelitów, która ucieka z niewoli egipskiej i wędruje przez Synaj do wolności. Uciekinierów ściga Armia Egipska. Celem gry jest przeprowadzenie każdej rodziny w możliwe pełnym składzie do Ziemi Obiecanej.

W części teoretycznej, złożonej z trzech rozdziałów, przedstawiono rolę gier i efektywność ich stosowania w dydaktyce na tle ogólnej problematyki związanej z ludologią, młodą nauką, która zajmuje się badaniami gier. W pracy tej analizowano rozmaite gry w aspekcie edukacyjnym, poznawczym oraz estetycznym.

W rozdziale pierwszym pokazano rozwój gier planszowych i ich znaczenie w historii, zastosowanie w różnych kontekstach –



Ilustracja 1. Gra *Exodus*

historycznym, politycznym oraz religijnym. Ta część pracy zaznacza z ludologią jako nauką, a także przybliża jej związek z pedagogiką, ze szczególnym uwzględnieniem roli gier planszowych i ich genezy.

Rozdział drugi omawia znaczenie gier, charakter i specyfikę gier planszowych oraz możliwości ich stosowania w edukacji, a nawet związek z religią i etyką. Pokazuje też gry jako narzędzie artystyczne oraz ich pośrednie wykorzystanie w taktyce wojennej.

Rozdział trzeci przybliża proces powstania gry *Exodus*. Opisuje jej założenia i cele, etapy pracy i sposób realizacji gry, takie jak: tworzenie koncepcji, przygotowanie prototypów, testowanie gry, projektowanie graficzne, projektowanie instrukcji. Uzasadnia wybrane techniki realizacji i logikę wprowadzenia poszczególnych elementów gry.

Aneks relacjonuje historię przeprowadzenia różnych typów testów kolejnych wariantów gry w latach 2019–2021.

Na przykładzie gry *Exodus* pokazano, jak gra planszowa może odgrywać rolę artystyczną, edukacyjną i zarazem rozrywkową. Jest ona jedną z możliwości opowiedzenia historii wyjścia Izraelitów z Egiptu w sposób interaktywny, co powoduje przeżywanie emocji przez graczy na głębszym poziomie uczuciowym.

Jednowymiarowa narracja słowna – tekst – została przetransponowana na kilkunowymiarową przestrzeń gry. Gra *Exodus* stała się w pewnym sensie interaktywną przestrzenną ilustracją tekstu.

Zainteresowania badawcze. Dlaczego gry?

Wybór tematu *Exodus: gra planszowa* wynika z mojego zamiłowania do gier oraz zainteresowania ich rolą w edukacji. Od dzieciństwa przez całe życie poznajemy świat – m.in. właśnie dzięki grom. Gry pozwalają wrócić do świata dziecięcych emocji, dziecięcej szczerości i bezpośredniości. Interesuje mnie związek pomiędzy sztuką a grami, ich estetycznymi wartościami, a także połączenie zabawy i nauki.

Z zabawą łączą się procesy, które obejmują również doświadczanie sztuki. Stąd też gry postrzegam jako materiał artystyczny.

Interesują mnie tyleż merytoryczne i dydaktyczne aspekty gier edukacyjnych, ileż strona graficzna ich projektowania. Fascynujące jest dla mnie poszukiwanie przejścia granicznego pomiędzy grami a książką potraktowaną jako obiekt artystyczny oraz źródło wiedzy i komunikacji międzypokoleniowej.

Projektując takie książki, można się bawić formą na różne sposoby, i właśnie tak dotarłam do gier. W trakcie projektowania gry podejmujemy wyzwania trochę podobne do związanych z pracą nad projektem książki. Niekiedy pudełka gier planszowych mogą przypominać okładki książek.

Projektowanie gier na podstawie książek lub określonej narracji ciekawe jest także ze względów poznawczych. Gry mogą na przykład przybliżyć historie, skupiając się na wybranych wydarzeniach. Niezależnie od tematu gry zwykle wzbudzają emocje, toteż można je z powodzeniem wykorzystać do celów wychowawczych.

Pojęcie gry traktuję więc nie tylko jako synonim zabawy, ale także

jako narzędzie pomocne w zrozumieniu i poznaniu świata. Dlatego ważny jest dla mnie aspekt pedagogiczny owego narzędzia: zbadanie, jaką grę możemy nazwać edukacyjną i czy może ona wspomóc nauczanie.

W grze mamy do dyspozycji jeszcze jeden skuteczny sposób odbioru treści – interakcje graczy. I to ten element wzbudza przeżycia gracza na głębszym poziomie emocjonalnym. Interesuje mnie interaktywny sposób nauczania. Narracja w grze wymaga odwołania się do własnego doświadczenia życiowego i zasobów poznawczych oraz emocjonalnych, na przykład empatii. Oprócz walorów edukacyjnych gry mają niewątpliwie charakter integracyjny.

Na przykładzie gry *Exodus* pokazuję, jak gra planszowa może odgrywać rolę edukacyjną i zarazem rozrywkową. Gra *Exodus* to jedna z możliwości opowiedzenia historii wyjścia Izraelitów z Egiptu w sposób interaktywny. Świadomie zakładam elementy edukacyjne, aby przybliżyć gracza do narracji opowieści.

W tej grze chcę zaoferować przeżycie różnych emocji, związanych z ucieczką z niewoli, otworzyć graczy na nowe pomysły i wymiary narracji, zmotywować do lektury starotestamentowej Księgi Wyjścia.

Problem badawczy

Na problem badawczy składają się następujące pytania: Jak gra planszowa komunikuje się z graczem i jak może oddziaływać na jego sposób postrzegania świata? Jakie jest przejście graniczne pomiędzy grą a książką? Jakie funkcje książki może pełnić gra?

Proponując grę *Exodus*, zakładam, że gra planszowa łączy różne role – rolę społeczną, edukacyjną oraz rozrywkową. Jeśli gra ma charakter edukacyjny, to wraz z cechami, które wywodzą się z książki, może być narzędziem przydatnym w dydaktyce i edukacji. Poszukując odpowiedzi na pytania stanowiące problem badawczy, opieram się na tezach i doświadczeniach badaczy ludologii oraz pedagogiki, a ponadto na analizie gier historycznych, które były inspiracją do mojej gry.

Droga od książki do gier

Moją drogę zawodowo-artystyczną rozpoczęłam jako grafik książkowy. Od początku byłam nastawiona na zbadanie, jak ilustracja może służyć tekstowi, jak obraz może wspomóc przekaz treści. Z czasem pojęcie obrazu poszerzyło się i ważna stała się także jego forma. Tak oto istotny stał się na ostatek wygląd książki oraz odczucia estetyczne, jakie wywoływało obcowanie z postaciami książkowymi. Jak dalece można wyjść poza granice tradycyjnego rozumienia formy książki? Kiedy jej forma będzie komunikowała więcej niż treść? To badanie stało się zabawą samo w sobie. Zabawą z formą i treścią.

Najlepiej takie eksperymenty określało pojęcie „książka artystyczna”, a więc książka bliższa sztuce, kiedy czytelnik – jeszcze przed zaznajomieniem się z jej tekstem – jest odbiorcą przesłania wizualnego. Oto mamy zarazem do czynienia i z książką-zabawą. Jednocześnie taka forma książki nie przestaje pełnić swojej funkcji wspierania zawartych w niej treści, idei itd. Przestrzeń książki artystycznej okazała się najbardziej odpowiednia do

kontynuacji mojego eksperymentu z formą, pretekstem do zabawy w szerszym sensie.

Zaczęłam eksperymentować z książką artystyczną w przestrzeni wystawienniczej. W projekcie *Harmonika* (2011), wykorzystując kształt harmoniki jako klasycznego sposobu robienia prototypów książki, opisywałam historię powstania tego instrumentu muzycznego w książce, która miała kształt bezpośrednio nawiązujący do harmoniki. W projekcie *Księga Koheleta* (2013) koncepcję nieustannej powtarzalności świata oddałam w mechanizmie nakręcającym się po spirali. Za pomocą rzutnika pokazywałam drobne artefakty, ilustrując, jak szybko ich skala może się zmieniać. Z czasem skupiłam się bardziej na interaktywności projektów, co jest cechą charakterystyczną gier. W projekcie *Alfabet (nie)porozumienia* (2017) zapraszałam widzów do samodzielnego połączenia kropek, licząc na uruchomienie logicznych skojarzeń i zmysłu dotyku. Inspiracją była tu staroindyjska przypowieść o słoniach i niewidomych. Moim celem było nakłonienie widza do bezpośredniej interakcji z obiektem. Praca *Wieża dążeń* (2017) odwoływała się do opowieści o Wieży Babel i przedstawiała refleksje na temat bezustannych ludzkich dążeń oraz ich skutków.

Indywidualna wystawa *Gry i książki* (2018) podsumowywała moje badania z lat 2008–2018 na temat gier i książek. Na wystawie pokazywałam projekty książkowe, które zawierały elementy gry, zabawy lub w inny sposób prezentowały książki nietypowe, eksponowane w sposób sugerujący zabawę. Rozwinięciem koncepcji realizowanej w *Alfabcie (nie)porozumienia*, polegającej na wejściu w interakcję



Ilustracja 2. Instalacja *Alfabet (nie)porozumienia*
guma, gwoździe, płyta wiórowa, farba akrylowa
218x340 cm, 2017
(foto: archiwum autorki)

z odbiorcą i przekazaniu treści poprzez grę, stała się seria instalacji *Słoń* (2018). W tej interaktywnej instalacji raczej nie było bezpośrednich skojarzeń z książką, aczkolwiek jako twórczyni traktowałam ją jako ilustrację książkową. Każdorazowo ilustrację tworzył kolejny widz, dzięki czemu unaoczniała ona główną myśl przypowieści: prawda jest względna, a każdy ma część swojej prawdy. Gromadząc i zestawiając poszczególne informacje, możemy zbliżyć się do poznania istoty życia.

W ten sposób moje rozumienie książki zbliżyło się do pojęcia gry. Książka w jakimś sensie stała się tożsama z grą. Fascynacja procesem grania sprawiła, że z czasem element gry zaczął górować nad przekazem. Uznałam, że gra też może czegoś nauczyć, zwłaszcza w połączeniu z potencjałem tekstu. Stąd było już niedaleko do rozwiązania zastosowanego w grze *Exodus*.

Interesował mnie także jeszcze inny aspekt gry, czyli tworzenie gier w zespole. Posłużyły temu niemiecko-ukraińskie warsztaty językowe *ä i ï – Pracownia Językowa* (2018). Stworzyłam pracownię gier i zespołowo zajmowaliśmy się tworzeniem gier – planszowej oraz karcianej. To doświadczenie pomogło mi zrozumieć, jakie cechy gier są ważne, przeprowadzić testy oraz usystematyzować rozwiązania, które chciałam zastosować w mojej pracy.

Ważnym etapem w tworzeniu gry jest sprawdzanie mechaniki jej prototypu. Przeprowadziłam takie testy nie tylko w zawodowych środowiskach graczy, lecz także w środowiskach niezwiązanych z projektowaniem gier. Oprócz działań związanych bezpośrednio z tworzeniem gier duże znaczenie miała integracja zespołu i klimat, jaki w związku z tym powstaje.

Rozdział 1. Pojęcie gry

Gry jako narzędzie. Zabawa a nauka

Od dzieciństwa uczymy się odkrywać świat przez zabawę, m.in. grając w rozmaite gry. Kiedy mówimy o zabawie, zazwyczaj mamy na myśli uczestnictwo w jakichś radosnych, relaksujących działaniach. Trudno jest podobnie opisać proces zdobywania wiedzy, studiowania.

Gra to narzędzie. Dobrze zaprojektowana gra może wzbudzić zainteresowanie niemal każdym tematem. Gry mogą również opowiadać historie. Kiedy gracz bierze udział w grze fabularnej, wykorzystuje własne doświadczenia życiowe, posługuje się emocjami, empatią wobec postaci, a także oczywiście swoją wiedzą. Gry mogą służyć też celom poznawczym. Uczestnicząc w grze, a więc wykonując zadanie intelektualne, gracze rozwijają kreatywność, elastyczne myślenie i uczą się radzić sobie w trudnych sytuacjach. Uogólniając – gry przygotowują gracza do prawdziwego życia.



Ilustracja 3. Królowa Nefertari gra w Senet z niewidzialnym przeciwnikiem
 (foto: Projekt Yorck, 10.000 malarских arcydzieł, Directmedia Publishing, 2002)

Holenderski antropolog Johan Huizinga (1872–1945) uważał, że kultura narodziła się i rozwijała poprzez zabawę⁰¹. Poza tym prawie każda dziedzina życia człowieka – w tym sztuka, ekonomia, handel – jest w pewnym sensie grą. Gry są integralną częścią ludzkiego zachowania i wywołują prawdziwe i różnorodne uczucia. Tworząc strategię wykorzystania gier jako narzędzi w edukacji, otwieramy nowe możliwości w tej dziedzinie.

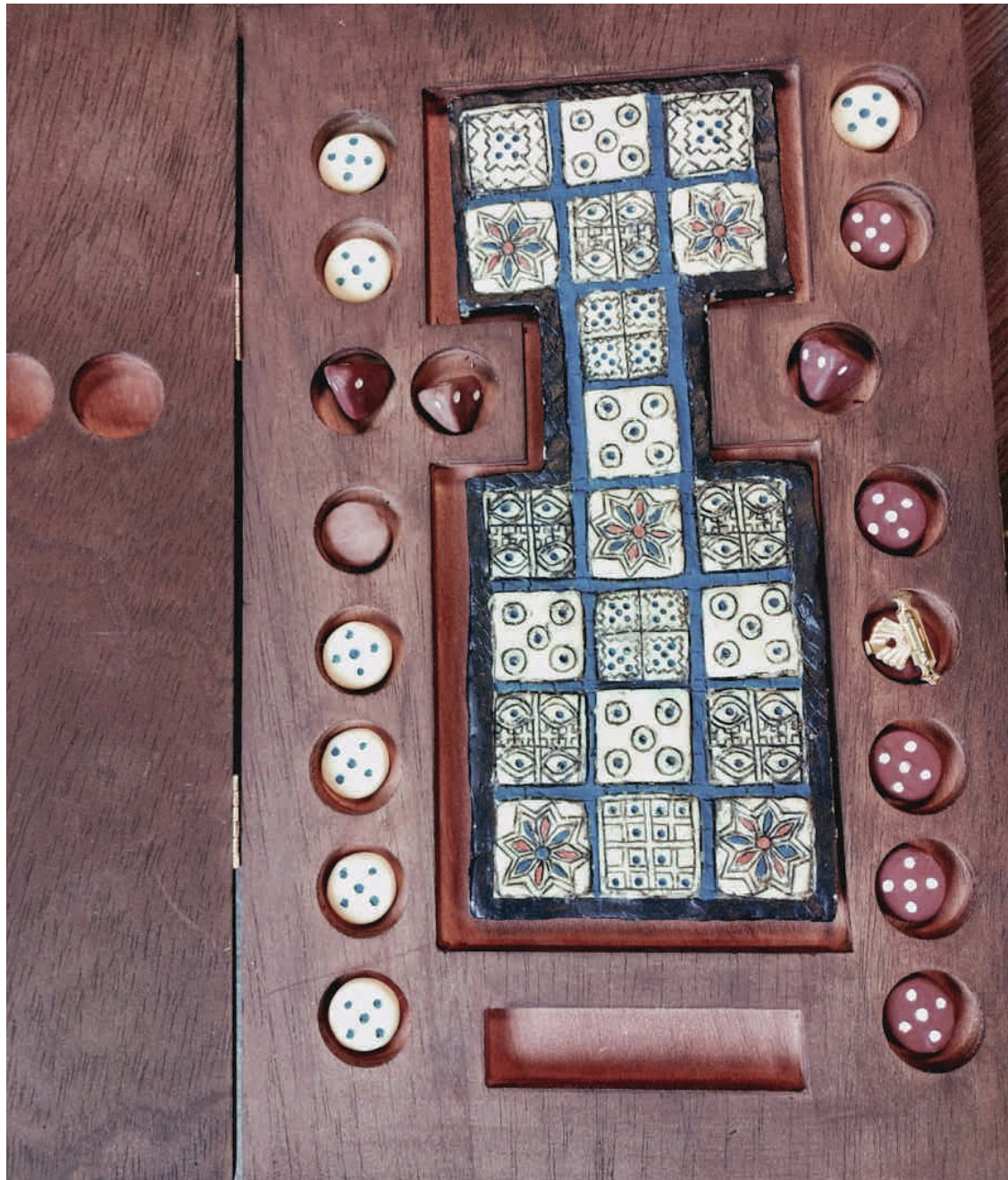
Gry planszowe w przeszłości i ich znaczenie

Dziesięć tysięcy lat temu, w epoce neolitu, zanim ludzie zaczęli wytwarzać ceramikę, uprawiali gry na płaskich kamiennych płytach z wywierconymi dwoma lub więcej rzędami otworów. We wczesnym okresie dynastycznym w starożytnym Egipcie, trzy tysiące lat później, gry planszowe były już reprezentowane w hieroglifach⁰². Na ścianie grobowca Nefertari w Dolinie Królowych (QV66) przedstawiono królową grającą w *Senet*, jedną z trzech częściowo zachowanych starożytnych egipskich gier planszowych. Druga – to gra planszowa *Mehen*, jej nazwa od Mehena, boga-węża. Rozgrywka wieloosobowa dopuszczała maksymalnie sześciu uczestników, których zadaniem było prowadzenie pionków w kształcie lwa i kuli po spiralnym torze, przypominającym zwiniętego węża. Inna klasyczna wyścigowa gra planszowa starożytnych Egipcjan to *Psy i szakale* (XVIII–XVII w.).

⁰¹ Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (1938), przeł. H. Nachoda, Aletheia, Warszawa 2007.

„Człowiek bawiący się” to koncepcja, która zakłada, że u podstaw ludzkiego działania leży zabawa, gra i współzawodnictwo. Termin *homo ludens* przyjął się m.in. w pedagogice i edukacji na określenie jednego z zastosowań środków masowego przekazu – szeroko pojętej rozrywki.

⁰² J. Aruz, K. Benzel, J. Evans (red), *Beyond Babylon: Art, Trade, and Diplomacy in the Second Millennium B.C.*, Metropolitan Museum of Art, 2008, s. 151.



Ilustracja 4. *Królewska gra z Ur* (ok. 2600 p.n.e.)
Muzeum Archeologiczne w Gdańsku
Oddział Grodzisko w Sopocie
(foto: archiwum autorki)

Ciekawe, że gry planszowe występowały we wszystkich cywilizacjach. Starożytni Grecy mieli *Tabulę*, przodka tryktraka, Rzymianie – *Latrones*, przodka szachów. Na całym starożytnym Bliskim Wschodzie grano w *Grę w 20 kwadratów*, podczas gdy w starożytnych Chinach grano w *Liubo*, a w starożytnych Indiach – w *Moksha Patam*, nazwaną później *Żmije i drabiny*. W epoce wiktoriańskiej koloniści sprowadzili *Go* do Wielkiej Brytanii. Gracze poruszający się po torze, by zdobyć pierwszeństwo w wyścigu, to typowa gra planszowa z XVIII i XIX wieku⁰³.

Aż do XVII wieku twórcy gier pozostawali anonimowi. Plansze często miały abstrakcyjny wzór, składający się z kwadratów, trójkątów, spirali. W dobie Oświecenia gry planszowe w Europie zaczęły się istotnie zmieniać, znamy nazwiska twórców gier, projektantów szaty graficznej, nazwy wydawnictw. Znana gra wyścigowa *Gęś*⁰⁴ stała się inspiracją dla wielu gier wyścigowych. To prosta gra losowa, w którą kiedyś grało się również na pieniądze, ale też i dla zabawy. W każdej turze rzuca się dwiema kośćmi, aby każdy gracz poruszał się po spiralnym torze. Uważa się, że gra została wymyślona dla Franciszka Medyceusza⁰⁵, który podarował ją Filipowi II Habsburgowi⁰⁶, aby go rozweselić.

Pod koniec XVIII wieku produkowano atrakcyjne ilustrowane gry o różnorodnych tematach, które miały przyciągać konsumentów – kategorii, która wcześniej nie istniała. Artyści, którzy je projektowali, odwoływali się do wówczas powszechnego pragnienia nowości.

⁰³ D. Parlett, *The Oxford History of Board Games*, Oxford: Oxford University Press, 1999, s. 6.

⁰⁴ John Wolfe wydał grę *Gęś* jako *Newe and Most Pleasant Game of the Goose* w Londynie w 1597.

⁰⁵ Francesco I de' Medici – wielki książę Toskanii, panujący w latach 1574–1587.

⁰⁶ Filip II – król Neapolu i Sycylii, panował 1554–1598.



Ilustracja 5. Gra planszowa *Piramida historii*
 W. Sallis, T. H. Jones, litografia, 33x45 cm
 Londyn, ok.1860
 (foto: questradegazette.com)

Wiele z tych nowych gier to gry wyścigowe, takie jak *Żmije i drabiny* czy *Gęś*, w których dwóch lub więcej graczy przesuwa pionki po torze zgodnie z liczbą wylosowaną za pomocą bączka lub kostki⁰⁷.

Każdy taki tor ma unikatową kombinację bezpiecznych kwadratów, pól karnych, niebezpieczeństw i skrótów. Celem wszystkich gier wyścigowych jest zawsze pierwszeństwo w dotarciu do ostatniego pola⁰⁸.

Zarówno tematyka, jak i estetyka XVIII- i XIX-wiecznych gier wyścigowych były niezwykle urozmaicone. Na przykład holenderska gra *Parowce*⁰⁹ jest ręcznie kolorowana i uroczo dziecinna, jej figury i pejzaże przypominają amerykańskie malarstwo ludowe Josepha Davisa czy Josepha Warrena Leavitta.

Cel gry jest prosty – dotrzeć z Rotterdamu do portu w Dordrechcie na pokładzie parowca. Chodzi o to, żeby nie narażać się na różne pokusy w trakcie rejsu, takie jak np. kieliszek jeneveru, filiżanka kawy, przejażdżka bryczką.

Nowa gra ludzkiego życia, wyprodukowana w Londynie w 1790 roku, miała zupełnie inny charakter. Mechanika gry była luźno wzorowana na grze *Gęś*, ale na planszy wydrukowano moralizatorski tekst. Zwycięzca w *Nowej grze ludzkiego życia* musiał zesterzać się jako pierwszy¹⁰.

Postęp w grze, w ogólnym sensie ruchu do przodu, był istotą gier planszowych, a większość tych wyprodukowanych w XVIII- i XIX-wiecznej Europie opierała się wyłącznie na koncepcji dotarcia do mety.

⁰⁷ J.Hather, *Historic Board and Dice Games: Roman to 1800*, Gothic Green Oak, Wales 2018, s. 24.

⁰⁸ A. Andriess, *Progress in Play: Board Games and the Meaning of History*, (brewminate.com/progress-in-play-board-games-and-the-meaning-of-history), [dostęp: 04.05.2021].

⁰⁹ Holenderska nazwa: *Stoomboots Spel*.

¹⁰ E. Strouhal, *De Wereld in Spelen*, tłum. A. M. Koper, Hilversum: Fontaine Uitgevers, 2016, s. 16.



Gra jako narzędzie komunikacji

Gry planszowe, jako swoisty środek masowego przekazu, służące również do propagowania poglądów politycznych, były szeroko stosowane po wybuchu rewolucji francuskiej. Na przykład w 1793 roku w Paryżu ukazała się talia kart do gry, z której wyeliminowano wizerunki królów, królowych i waletów (lub szable w talii angielskiej) i zastąpiono je obrazami Prawa, Ducha Pokoju i Wolności Prasy.

Gra na temat rewolucji francuskiej (*Jeu de la Révolution Française*)¹¹, wydrukowana około 1791 roku, podobnie jak *Nowa gra ludzkiego życia*, były narzędziem propagandy politycznej. Prowadziły graczy przez główne wydarzenia rewolucji, poczynając od szturm na Bastylię i zniesienie świadczeń feudalnych, reformę Kościoła we Francji, wrzesniowe masakry aż do uznania Zgromadzenia Narodowego za Konstytuantę. Gra została ożywiona przez wprowadzenie pól karnych, na których postacie uosabiające parlamenty ancien régime'u mogły opóźnić postępy uczestnika gry, symbolizujące opóźnienie postępu narodu francuskiego.

Tematy polityczne pojawiły się także w grze *Chronologiczna gwiazda świata*, opublikowanej w Londynie w 1818 roku przez Johna Marshalla. Historia świata została tu opisana w 109 ilustracjach, począwszy od Raju, ogrodu Eden. Gra kończy się, gdy pierwszy gracz dotrze do środkowego koła, w którym postać kobieca dzierży tarczę i kartę z napisem: „Chwała Wielkiej Brytanii. Handel niewolnikami zniesiony”.

¹¹ J.-D.Dugourc, J. Coissieux, *Nouvelles Cartes de la République Française*, Paris, 1793. (collections.vam.ac.uk/item/O126731/nouvelles-cartes-de-la-republique-print-jean-demosthene-dugourc), [dostęp 16.05.2021].

Ilustracja 6. Gry planszowe wikingów
Birmingham UKGE, 2019
(foto: archiwum autorki)



Bardzo charakterystyczna była także gra *Piramida historii* (Londyn, ok. 1860). Ilustracja na planszy miała kształt piramidy, u jej podstawy był Raj i Wieża Babel, a wyżej – inwazja na Brytanię i odkrycie Ameryki. Zwieńczenie piramidy stanowiła osoba królowej Wiktorii w otoczeniu rodziny.

Państwo rosyjskie wykorzystywało gry planszowe, aby promować zasady zdrowego życia i higieny. W latach 1910 i 1920 oficjalnie zatwierdzono takie gry jak *Gruźlica: choroba proletariacka, dbałość o zdrowie*. W innych grach grający musieli zebrać dzieci bezdomne i sprowadzić do sierocińca.

Gra *Zdrowe życie*, opublikowana w Moskwie w 1926 roku, miała służyć uświadomieniu zagrożeń, jakie powodują kiła, gruźlica, alkoholizm, a ponadto ostrzec przed szkodliwością korzystania z porad uzdrowicieli ludowych. Celem tych wszystkich gier była dbałość o zdrowie warstw pracujących. Ilustracje podkreślają, że zdrowie pracownika zależy od niego samego: robotnik trzyma w jednej ręce listę zasad pozwalających zachować dobre zdrowie, a drugą steruje kołami zamachowymi za pomocą dźwigni. Na obu jego rękach są wydrukowane hasła zachęcające do wzięcia odpowiedzialności za poprawę jakości swojego życia.

Można więc stwierdzić, że gry mają wielką moc przekazu i mogą służyć jako narzędzie do komunikowania idei i poglądów. Gry, podobnie jak religia i sztuka, istniały właściwie od początku dziejów człowieka. Tak samo jak w wypadku religii i sztuki, są to takie wytwory, w których ujawniają się społeczne pragnienia, uprzedzenia

Ilustracja 7. Gra *Mehen*

Anagoria, CC BY 3.0

(foto: commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=47317369)

i obawy. Gry mogą być jawnie polityczne lub nieświadomie ujawniać kulturowe przekonania. Pokazana w grach odmienna rzeczywistość może pomóc graczom oswoić się z lękami życia codziennego. Gry mogą też pokazywać współczesną refleksję nad przeszłością, a także marzenia o przyszłości. W związku z tym jest ważne, żeby przekaz zawarty w grach znalazł adekwatną formę – odpowiedni język komunikacji wizualnej.

Gry jako narzędzie przyswajania wiedzy i poznania świata

Jedną z cech zdrowia psychicznego człowieka – według teorii psychologicznej Marie Jahody¹² – jest potrzeba rozwoju i ciągle poszu-

kiwanie najlepszych rozwiązań tych czy innych zadań. Nowe technologie i zmiany wywołane przez nie w społeczeństwie motywują do poszukiwania bardziej skutecznych metod uczenia się.

W starożytnej Grecji i Rzymie rola słowa wypowiedzianego dominowała nad słowem pisanym, w średniowieczu zaś słowo było ważniejsze niż obraz. Dopiero w XX wieku, po dokonaniu się rewolucyjnych przemian technologicznych, kulturę werbalną zamienił audiowizualny typ kultury. Przyniosło to zasadniczą zmianę sposobu myślenia odbiorcy, jego percepcji, rozumienia i postrzegania świata. W dzisiejszym świecie gry edukacyjne mogą być również potraktowane jako wizualne metody dydaktyczne¹³.

Negatywne emocje to charakterystyczne zjawisko, które często występuje podczas nauki. Zdobywanie wiedzy wiąże się bowiem z wysiłkiem i pokonywaniem trudności, co raczej nie jest przyjemne. Dlatego gry – jako coś z założenia przyjemnego – pozwalają docenić uczenie się. Zwykle robimy chętnie to, co sprawia nam przyjemność. Dzieje się tak również w dydaktyce, jeżeli nauka wiąże się z przyjemnymi doświadczeniami, na przykład łączącymi się z systematycznym praktykowaniem gier.

Rola gier w życiu człowieka według Floriana Znanieckiego¹⁴ może ściśle łączyć się z typologizacją osobowości społecznej. Człowiekiem zabawy nazywa on osobę, która „w dzieciństwie i młodości podlegała przeważnie grupom rówieśniczym, w kręgach zabawy z małą kontrolą osób starszych”. Ponadto charakteryzuje zabawę jako czynność, która nie jest działaniem skierowanym na wytworzenie czegoś, co miałoby czemuś służyć w przyszłości, ale jako taka jest czynnością wartościowaną przez uczestników. Gry i zabawy są bardzo istotnym elementem wychowania.

Za ich sprawą człowiek niejako podejmuje próbę samodzielnego zaistnienia w społeczeństwie, może też doświadczyć konsekwencji swoich decyzji i wyborów. Gry to pewnego rodzaju ćwiczenia, które pozwalają człowiekowi przygotować się do rzeczywistych sytuacji, co jest niejako wartością dodaną gier edukacyjnych.

¹⁴ F. Znaniecki, *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa 2001.

¹² M. Jahoda (1907–2001) – austriacka psycholożka społeczna, polityk.

C. Seltiz, M. Jahoda, *Research Methods in Social Relations*, Holt, Rinehart and Winston 1959.

¹³ M. Hopfinger, *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 9.

Przestrzeń gry

Gra przenosi jej uczestnika w inny wymiar: niecodzienny, a nawet sakralny. W świecie stworzonym przez grę czujemy się wyjątkowo, doświadczamy pewnego rodzaju sacrum, wiemy, że jesteśmy w szczególnym miejscu i mamy na to specjalnie wydzielony czas. Podobnie jak z grą w spektaklach teatralnych, ubieranie się i odgrywanie roli innego to kolejna ważna cecha gry. Bawimy się, wyobrażając sobie, że jesteśmy księżniczkami w baśniowym królestwie lub pilotami szybkiego samolotu. Wyobrażanie siebie istniejącego

w innym, odmiennym świecie, oferującym niebywale moż-

¹⁵ J. Huizinga,
Homo ludens...,
dz. cyt., s. 36.

liwości, daje poczucie niesłyszanej energii i odwagi. Można to porównać do swoistego obrządku, metafizycznego przej-

ścia do świata nowych możliwości. Cały układ gry podkreśla

pewną odmienność od zwykłego świata. Z kolei te wszystkie doświadczenia, które przeżywamy podczas gier, pomagają żyć na co dzień, w świecie rzeczywistym¹⁵.

Arystoteles zaproponował określenie człowieka jako *animal ridens* (łac. „zwierzę śmiejące się”). Zwierzęta w zabawie korzystają z takich samych środków porozumiewania się jak ludzie. Ludzka cywilizacja nie wniosła do pojęcia gry żadnych nowych istotnych elementów. Wszystkie zasadnicze cechy gry można dostrzec w zabawach psów i kotów: mają one wrodzone, naturalne przygotowanie do gry, respektują pewne zasady (nie wolno skrzywdzić przeciwnika), udają, że są złe, choć w istocie – szczęśliwe i rozba- wione. Mają głęboką potrzebę zabawy i gier, tak samo jak ludzie.

Amatorzy gier szukają różnych możliwości grania i zaspokajają tę potrzebę rozmaicie, bo współczesny świat sporo tu oferuje.

Można grać samemu w gry wideo lub w sieci, można umówić się z przyjaciółmi na grę w określonym czasie. Można zagrać na komórce, gdy się wraca z pracy, lub umówić się na weekendową sesję planszówek. Gry są traktowane jako źródło rozrywki i wzmacniającego doświadczenia, jako swoista ucieczka w inny wymiar.

Podobne przeżycia towarzyszą nam w trakcie lektury książki fabularnej lub oglądania filmu, a także kiedy obcujemy ze sztuką w muzeum lub słuchamy muzyki w sali koncertowej. To wszystko umożliwia naszą wewnętrzną podróż. Jest sposobem nie tylko ucieczki, ale też rodzajem treningu. W tym innym wymiarze mamy szansę doświadczyć tego, do czego nie mamy dostępu na co dzień. Może to być podróż w rejony bądź czasy, w których nigdy nie byliśmy, zetknięcie się z dylematami, których dotąd nie przeżywaliśmy. Takie doświadczenia i empatia wobec bohaterów opowieści, filmu lub postaci przedstawionej na obrazie, w rzeźbie bądź też postaci z gry przygotowują nas do powrotu do rzeczywistości. Dzięki nim stajemy się nieco inni. Ilekroć wyruszamy w takie małe podróże, powracamy jakoś inaczej nastawieni do życia. Na tym właśnie, jak sądzę, polega m.in. rola sztuki i jej wytworów. Oczywiście nie ustają dyskusje na temat definicji sztuki, ale co do doświadczenia, które gracz zdobywa podczas gry, to pod wieloma względami jest ono podobne do obcowania ze sztuką.



Ilustracja 8. Gra Chronologiczna gwiazda świata
 Londyn, 1818
 (foto: *Collector's Guide to Children's Games & Puzzles*, Apple Press, 1991)

Nie ma takiego wymogu, że gra musi być piękna, ale wpływ, jaki dobrze zaprojektowana gra wywiera na gracza, jest korzystny pod wieloma względami.

Jak utrzymuje Huizinga, pojęcia gry wykracza poza opozycje mądrość–głupota, prawda–nieprawda, dobro–zło¹⁶. Za najlepszą grę w środowisku graczy uchodzi zaś taka, która w trakcie interakcji otwiera nowe sposoby myślenia, co pociąga za sobą także inne sposoby działania niż stosowane na co dzień. Często między graczami powstają więzi emocjonalne i towarzyskie. Jeśli w grze pojawiają się sytuacje, z którymi gracze nie mieli wcześniej do czynienia, wymusza to na nich nowe reakcje i zachowania. Gra tworzy bezpieczną przestrzeń, z której zawsze można się wycofać, dany epizod można potraktować jako próbę, nowe doświadczenie. Dzięki temu można zobaczyć siebie i innych w nowym świetle, nim podobna sytuacja wydarzy się w życiu.

¹⁶ J. Huizinga, *Homo ludens...*, dz. cyt., s. 19.

Kulturowo-historyczne znaczenie gry

Huizinga porównuje udział w grze z duchowym i kulturowym doświadczeniem, a nawet w jakimś sensie z rytuałem. Gra ma określone zasady, osobne miejsce, cykliczny ruch, określony czas. Jest początek, tok gry i koniec, a rozegrane partie zostaną w pamięci jako wewnętrzne doświadczenie czy wartość emocjonalna. Takimi wrażeniami można się podzielić z partnerem.

Grę można powtórzyć. Powtarzalność jest bardzo ważną cechą gry. Nie chodzi tylko o ponowną rozgrywkę, w której mogą się powtórzyć prawie medytacyjne elementy, ale także o powtórzenie doświadczenia.

Gra ma rytm i harmonię. Porządek i jasność zasad przyciągają do świata gier. Harmonia rytmu gry i jej przejrzystość stanowią przeciwwagę wobec realnego świata, tworzą rzeczywistość, która daje poczucie psychicznego komfortu. Element estetyczny gry w zasadzie nie mieści się w warstwie wizualnej, lecz zawiera w jej istocie. Współcześnie nazywamy to mechaniką gry.

Ludologia

Badaniem gier zajmuje się młoda nauka – ludologia. Uwzględnia ona perspektywę ekonomiczną, estetyczną, kulturoznawczą, socjologiczną oraz psychologiczną. W słowie „ludologia” łączą się źródła słów łaciński *ludus* i grecki *logos*. Pierwszy oznacza gry i zabawy, drugi w obecnie używanej formie -logia stosowany jest w nazewnictwie różnych dyscyplin wiedzy¹⁷.

Badacze rozróżniają dwa pojęcia: „gry” i „zabawy”, co powoduje pewne zamieszanie terminologiczne. Pola semantyczne obu wyrazów są zbliżone, znaczenia zazębiają się, ale używanie ich zamiennie albo stale zestawianie razem traktowane jest przez wielu ludologów jako błąd.

Huizinga przedstawia zabawę jako istotę kultury i człowieka – stworzenia bawiącego się i definiuje następująco: „Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości, i świadomości »odmienności« od »zwyczajnego życia«”¹⁸.

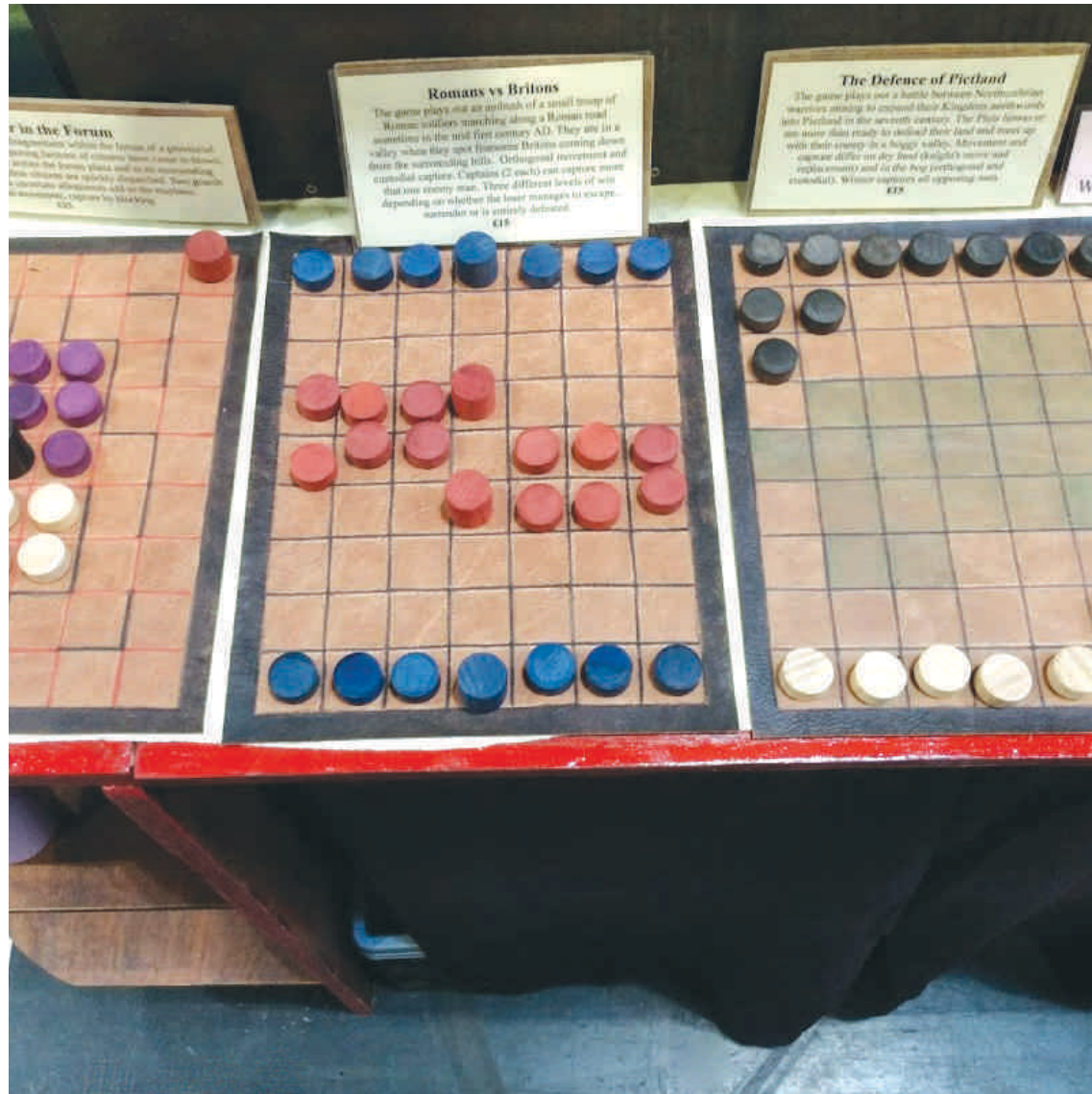
¹⁷ A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 225.

¹⁸ J. Huizinga, *Homo ludens...*, dz. cyt., s. 51–52.

Termin „ludologia” pojawił się w literaturze w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku, jednak miał trochę inne znaczenie. W ówczesnym znaczeniu termin „ludologia” utworzył w 1999 roku badacz Gonzalo Frasca od tytułu monografii Huizingi *Homo ludens*. Termin „ludolog”, nazywający badacza tej nauki, został użyty na konferencji w Brown University w USA w 2001 roku. Inicjatorzy ruchu ludologicznego – Markku Eskelinen, Jesper Juul oraz Gonzalo Frasca – uznali wtedy ludologię za naukę jeszcze nieistniejącą.

Ludologia jako nauka ma charakter interdyscyplinarny i łączy trzy podstawowe pola zainteresowań: nauki społeczne, humanistyczne oraz ścisłe.

Nauki społeczne badają wpływ gier na ludzkie zachowania – na przykład takie, w których występuje przemoc – a także możliwości wykorzystania gier w celach edukacyjnych. Nauki humanistyczne zajmują się znaczeniem gier w kulturze, co wiąże się z przekazywanymi przez nie treściami i wartościami. Nauki ścisłe badają proces tworzenia gier i rozwój związanych z tym technologii, interesuje je zwłaszcza rozwój sztucznej inteligencji. Nie mniej ważny jest także w wytwarzaniu gier aspekt przemysłowy i ekonomiczny. Chociaż ludologia jako nauka odnosi się do wszystkich rodzajów gier – od gier kartkowych aż do sportowych – obecnie większość badań skupia się głównie na grach cyfrowych. Gry planszowe, kartkowe, a także inne klasyczne gry analogowe raczej nie są dziś szeroko badane. Warto zauważyć jednak, że wiele cech właściwych grom komputerowym dotyczy również gier analogowych.



Ilustracja 9. Gra Tabula oraz inne planszowe gry historyczne
Birmingham UKGE, 2019
(archiwum autorki)

Źródła badań ludologicznych i organizacje ludologiczne

Źródła badań ludologicznych sięgają początku XX wieku, kiedy w 1907 roku w USA opublikowano pracę Stewarta Culina *Games of the North American Indian*¹⁹. Opracowanie to zawierało spis gier, które były obecne w kulturze amerykańskich Indian.

Problematyką naukowego badania gier w kontekście edukacyjnym zajmował się Howard Edward Palmer w latach dwudziestych ubiegłego wieku. Bardzo istotny wkład w ludologię jako naukę wniosła niejednokrotnie tu przywoływana publikacja Huizingi *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, do dziś podstawowa praca dla badaczy gier. Założenia Huizingi zostały podsumowane i rozwinięte przez francuskiego filozofa i teoretyka kultury Rogera Caillois'a w jego pracy *Gry i ludzie*²⁰.

Ważna publikacja to praca Davida Parletta, *The Oxford History of Board Games*²¹, w której została opisana rola kostki w grze.

Postęp technologiczny wpłynął na kierunek i specjalizację badań ludologii. Rozszerzenie środowisk naukowych zaangażowanych w badania ludologiczne spowodowało powstawanie organizacji, których zadaniem statutowym było doprecyzowanie definicji tej młodej nauki oraz jej rozwój. Najbardziej znana spośród nich to powstałe w 2003 roku w Finlandii interdyscyplinarne stowarzyszenie o nazwie Digital Games Research Association. Organizuje ono konferencje, a wygło-

¹⁹ S. Culin, *Games of North American Indians*. Drukarnia rządowa Stanów Zjednoczonych, 1907.

²⁰ R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Volumen, 1997.

²¹ D. Parlett, *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, 1999.

szone referaty publikuje w bibliotece cyfrowej. Wśród liczących się organizacji zajmujących się badaniami gier są: Spilforkning w Danii, Society for the Advancement of Games and Simulation and Training²² w Wielkiej Brytanii oraz North American Simulation and Gaming Association w USA.

Ponadto liczne platformy online zrzeszają miłośników gier planszowych. Najważniejsza z nich to boardgamegeek.com.

Polscy badacze gier

Wśród polskich badaczy gier należy wymienić Floriana Znanięckiego²³ oraz Wincentego Okonia²⁴. Aktywną działalność wykazuje Polskie Towarzystwo Badania Gier, które powstało w 2004 roku w Poznaniu, jako pierwsze w Polsce naukowe stowarzyszenie ludologiczne. Od 2005 roku organizuje ono w Poznaniu międzynarodowe konferencje naukowe pod wspólną nazwą „Kulturotwórcza funkcja gier”. Ponadto publikuje od 2009 roku pierwszy polski ludologiczny periodyk naukowy „Homo Ludens”.

Dzisiaj w Polsce prowadzone są projekty badawcze skupiające się na grach edukacyjnych. Przykładem może być projekt *Grydaktyka*, który popularyzuje korzystanie z gier komputerowych w szkolnej dydaktyce podczas różnych lekcji.

Powstają też lokalne grupy testujące i tworzące gry analogowe, takie jak Monsoon Group (Warszawa), Pamper (Poznań). Poza tym prowadzi się szkolenia i warsztaty ukierunkowane na praktycznym nauczaniu projektowania gier

²² Society for the Advancement of Games and Simulation and Training SAGSET, www.sagset.org [dostęp: 27.04.2019].

²³ F. Znanięcki – filozof i socjolog (1882–1958). Omawianą problematykę podejmuje w pracy *Ludzie teraźniejszości a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa 1974.

²⁴ W. Okoń (1914–2011) – pedagog, specjalista w dziedzinie dydaktyki i pedeutologii. Problem gier porusza w publikacji *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1995.

planszowych, np. Laboratorium gier, zorganizowane przez wydawnictwo Rebel.

Odbywają się także konferencje, np. Gronalia, zorganizowane przez koło naukowe badania gier ALEA utworzone przy Wydziale Artes Liberales Uniwersytetu Warszawskiego.

Na temat gier organizuje się też wystawy. Przykładem może tu być wystawa „Gry planszowe – świadectwo cywilizacji” zorganizowana przez Muzeum Archeologiczne w Gdańsku w 2016 roku z towarzyszącą jej publikację o tym samym tytule.

Wnioski

Gry są narzędziem, które może służyć bardzo różnym celom. Chodzi tu przede wszystkim o rozrywkę, dydaktykę, przekaz różnych treści, np. historycznych, i inne. Należy też zauważyć, że gry mogą być źródłem doświadczeń emocjonalnych i refleksji egzystencjonalnej, podobnych do tych, jakie niesie obcowanie ze sztuką.

Granica pomiędzy grą a sztuką jest względna i każdorazowo zależy od walorów danej gry, zarówno tych łączących się z mechaniką, jak i estetycznie zaprojektowaną oprawą graficzną. Funkcje poznawcze, które pełni książka, może również częściowo spełnić gra.

Rozdział 2. Znaczenie gier

Gry a sztuka

Doświadczenie, które zyskaliśmy w dzieciństwie za sprawą matki, to nasz najdawniejszy sposób poznania świata w bezpiecznej przestrzeni.

Pisze o tym psycholog rozwojowy Peter Hobson na podstawie swojej dwudziestoletniej pracy klinicznej i naukowej²⁵. Myśl tę rozwijają neuroestetycy²⁶: doświadczenia, które mamy w związku z obcowaniem ze sztuką, odwołują się do naszego wczesnodziecięcego wpatrywania się w twarz matki. Kiedy patrzymy na obraz, a zwłaszcza gdy mamy do czynienia ze sztuką interaktywną, w naszym mózgu mogą zachodzić procesy podobne do tych, jakie następowały w trakcie uczenia się od matki lub opiekuna²⁷.

Dzięki grze wracamy do świata dzieciństwa, świata bezpośredniości i interaktywnego sposobu nauki, otwieramy się na swoje emocje i uczucia. Gra, podobnie jak sztuka współczesna, może stać się przedmiotem refleksji, dyskusji, analizy. Zastanówmy się, jak odległy jest świat sztuki od gier?

²⁵ P. Hobson, *The Cradle of Thought*, Oxford University Press, 2004.

²⁶ Neuroestetyka to interdyscyplinarny program badawczy dotyczący sposobów tworzenia dzieł sztuki oraz reagowania na takie dzieła. W odróżnieniu od estetyki filozoficznej czy psychologii sztuki, specyfiką metodologiczną neuroestetyki jest jej silny związek z neuronaukami.

²⁷ S. Blaffer Hrdy, *Mothers and Others. The Evolutionary Origins of Mutual Understanding*, Belknap Press, 2011.

Zestawimy w tym celu właściwości gry z właściwościami sztuki. Spośród różnych definicji sztuki najbliższa jest mi ta, która mówi, że dzieło sztuki powstaje wyłącznie na potrzeby artysty i nie powinno mieć żadnej funkcji użytkowej.

Według Anny Marii Potockiej sztukę cechuje:

- Niezależność. Artysta w swojej działalności, w przeciwieństwie do każdej innej działalności projektowej, ma całkowitą swobodę co do sposobu realizacji, tematu, koncepcji, czasu i przestrzeni.
- Nadmiar świadomości. Człowiek jest jedynym gatunkiem, który może opisać swoje istnienie, ale nie zawsze jest gotów je zaakceptować.
- Brak utylitaryzmu. Sztuka nie ma określonej funkcji. Wynika wyłącznie z wewnętrznych potrzeb artysty²⁸.

Tymczasem gry mają jasno określoną funkcję rozrywkową, chociaż zawsze jest możliwość dodania lub rozwinięcia przez autora elementów artystycznych.

Na podstawie definicji zabawy, która obejmuje gry zręcznościowe i siłowe, gry umysłowe i hazardowe, sformułowanej przez Johana Huizingę, możemy określić następujące cechy gry:

- Dobrowolność. Zabawa jest dobrowolną czynnością, jest celem sama w sobie.
- Imitacja i rozbawienie. Jest raczej wyjściem z ram „prawdziwego” życia w tymczasową sferę działania, w której panują własne zasady. Przeciwnością gry jest powaga.

Grze towarzyszy uczucie napięcia i radości, także świadomość „odmienności” od „zwyčajnego życia”.

- Oddzielenie. Gra wymaga pewnych ustalonych granic czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł²⁹.

W swojej pracy *Zabawa a rzeczywistość* Wincenty Okoń traktuje zabawę jako działalność człowieka wykonywaną dla przyjemności, jako kontakt z rzeczywistością w różnych okresach życia. Zabawa zapewnia harmonię i równowagę pomiędzy światem rzeczywistym a światem zabawy.

Porównując te dziedziny, możemy więc powiedzieć, że w zamysle gry nie są sztuką, ale w pewnych okolicznościach mogą być tak traktowane. Sadzę, że jeżeli gra była zaprojektowana w zgodzie z wewnętrzną potrzebą autora i zawarte w niej przesłanie przekazano w estetycznej formie, możemy myśleć o takiej grze w kategoriach sztuki.

Jednak czy da się obiektywnie ocenić którąś z tych kategorii? Uważam, że raczej nie. Każda z nich jest subiektywna i będzie wynikiem interpretacji przez poszczególnych obserwatorów.

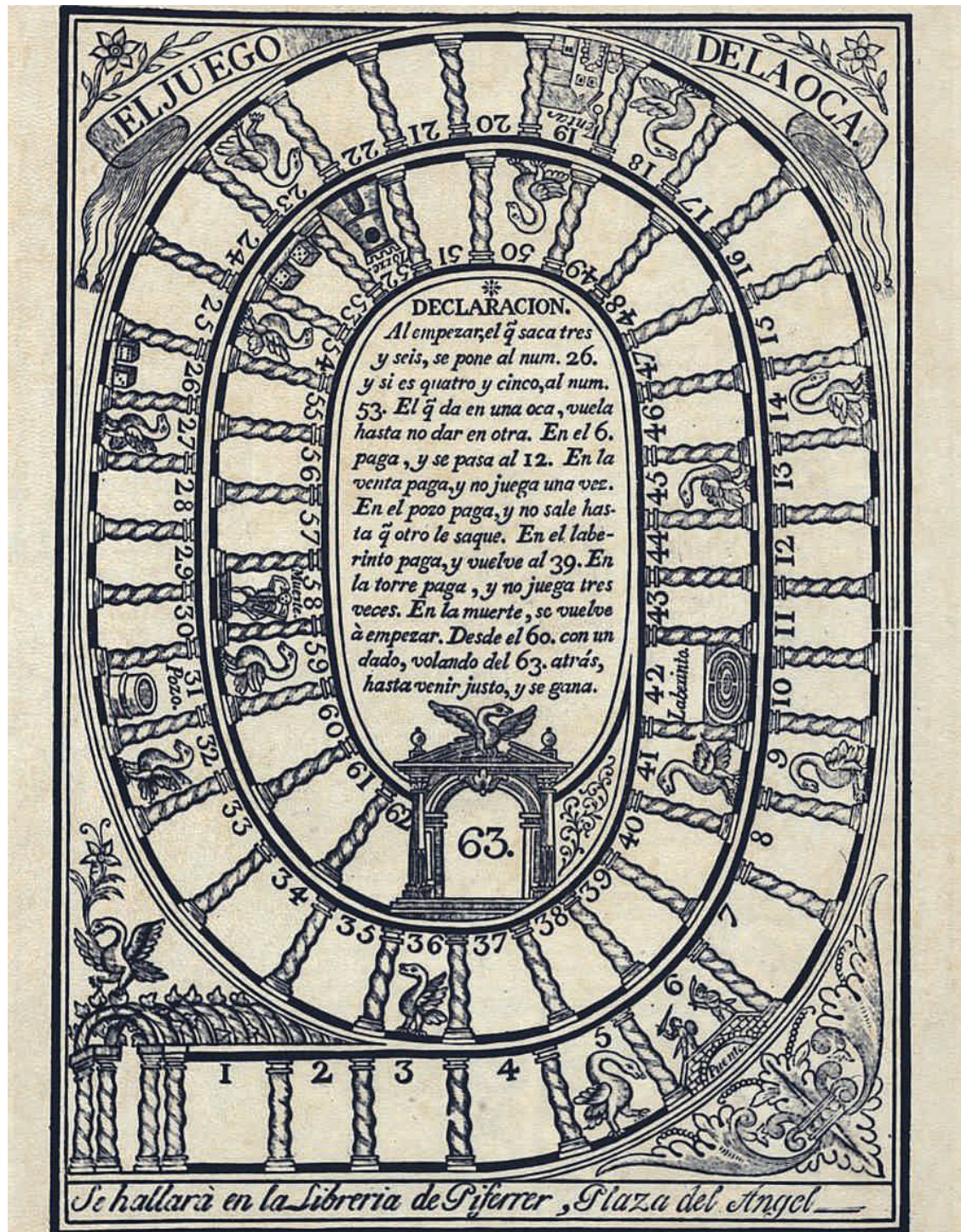
Niekiedy projektowanie gier traktowano także jako wyłącznie rzemiosło: „Projektowanie gier jest rzemiosłem łączącym elementy estetyki i funkcjonalności. Wysokiej jakości rzemiosło tworzy elegancką grę”³⁰.

Jak ocenić wartość gry w porównaniu z dziełem sztuki? Odpowiedź jest trudna, lecz możliwa, jak sądzę, jedynie

²⁹ J. Huizinga, *Homo ludens...*, dz. cyt., s. 51–52.

³⁰ E. Adams, *Projektowanie gier. Podstawy*, tłum. J. Janusz, Helion, s. 66.

²⁸ M.A.Potocka, *Estetyka kontra sztuka*, Fundacja Aletheia, Warszawa 2007.



Ilustracja 10. Gra Gęś (hiszp. *El juego de la Oca*)
 akwaforta, 580x428. A. Kolekcja Toffanin (1567/80)
 (foto: giochidelloca.it/index.php)

z perspektywy osobistych doświadczeń gracza: stanu bliskiego kontemplacji, odczuć emocjonalnych, odprężenia oraz inspiracji do rozważań. Gry to narzędzia, które można wykorzystać w niemal każdym celu, nawet na rzecz dzieła sztuki.

Huizinga postrzegał sztukę jako formę zabawy, grę zaś jako bardziej podstawową formę bytu. Według niego gra jest fizycznie niezbędna człowiekowi. To czynność, która istniała od zawsze. Natomiast sztuka i katharsis nie dotyczą fizycznych aspektów człowieka (nie wykorzystują jego instynktów i odruchów), ale sfery idei, obrazów i doznań estetycznych, aczkolwiek w jakimś sensie też należą do ludzkich potrzeb. Gra z definicji nie musi być sztuką, ale może się do niej zbliżyć.

Gry jako narzędzie artystyczne

Ważne jest też oderwanie się w trakcie gry od codzienności, podobnie jak dzieje się za sprawą filmu, spektaklu teatralnego i innych rodzajów sztuki. Szukamy doświadczenia, które z jednej strony zogniskuje naszą uwagę, z drugiej – przygotuje do powrotu do realnego życia.

Gra jest pewnego rodzaju ćwiczeniem – w bezpiecznej przestrzeni możemy przygotowywać się do prawdziwego życia. Doświadczamy sytuacji i wyzwań, z którymi być może zetkniemy się w życiu codziennym. Doświadczenie gry pomoże nam przeciwwić podjęcie decyzji w tej lub innej sytuacji. Z kolei też może być tak, że w grze zetkniemy się ze światem fantazji: baśni, science fiction lub fantasy. Chociaż nigdy nie doświadczymy życia w tych światach, to



Ilustracja 11. Prowadzenie warsztatów projektowo-urbanistycznych z tworzenia gier edukacyjnych
MEET UP! Deutsch-ukrainische Jugendbegegnungen, Fundacja EVZ
wrzesień 2018, Kijów
(foto: archiwum autorki)

szukanie analogii w naszym świecie może zainspirować do kreatywnego myślenia, pozwoli odnieść się do sytuacji codziennych z nowej perspektywy i w innej skali. Zanurzenie się w innym świecie może również działać odświeżająco na psychikę gracza³¹. W doświadczeniu gry obserwuje się co do stanu psychicznego wiele podobnych elementów jak w obcowaniu ze sztuką, natomiast – w przeciwieństwie do sztuki – element wizualno-estetyczny w grach jest często wtórny.

Wei chi – bardziej znana jako *Go*³² – to bardzo dawna gra (ma ponad 2500 lat). W starożytnych Chinach przyjęła się na tyle, że została włączona do cyklu paneli, tzw. czterech sztuk, czyli umiejętności związanych z konfucjańską doktryną dotyczącą tego, co jest potrzebne wszechstronnie rozwiniętemu człowiekowi do pełni osobowości. Według tej doktryny człowiek wykształcony powinien zdobyć umiejętność gry w *Go*, tak samo jak gry na instrumencie muzycznym, kaligrafii, technik malarskich.

Go traktowano bowiem nie tylko jako zabawę i rozrywkę, ale także nośnik wartości uniwersalnych. Wyjątkowość gry w *Go* polegała na ogromnej liczbie możliwości do przeanalizowania, co znacznie utrudniało ocenę sytuacji. Najlepsze partie i osiągnięte wyniki zawodowych graczy³³ w *Go* nazywano arcydziełami³⁴.

Gra jako taka może też stwarzać jeszcze zupełnie inne, unikatowe możliwości w porównaniu z innymi środkami artystycznego wyrazu.

³¹ W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1995.

³² W języku wietnamskim *có vây*, w japońskim *igo* („gra w okrążanie”).

³³ Byli to na przykład Honinbo Dosaku (1645–1702, Chiny), Honinbo Jowa (1787–1847, Japonia), Honinbo Shusaku (1829–1862, Japonia), Go Seigen (1914–2014, Chiny).

³⁴ *Gry planszowe – świadectwo cywilizacji*, red. K. Godon, A. Wojciechowska, Muzeum Archeologiczne w Gdańsku, Oddział Grodzisko w Sopocie, Gdańsk 2016, s. 74. Publikacja towarzysząca wystawie o tym samym tytule.

Gracze utożsamiają się z bohaterami gry, odczuwają to co oni, projektowanie graficzne pomaga wprowadzić gracza w świat gry na głębszym poziomie emocjonalnym.

Jako przykład, ale już ze świata gier wideo, może służyć gra *Death Stranding* Hideo Kojima. Staje się tu ważna nie tylko estetyczna forma wizualna gry z zachwycającymi krajobrazami, ale i jej cele. Założenie gry przewiduje, że największej satysfakcji dozna gracz, jeśli zrezygnuje z dążenia do indywidualnego celu, skupi się na pomocy innym. Gra zawiera więc szczególne przesłanie, co jest cechą większości gier tego autora.

Gry edukacyjne

W istocie każda gra ma cechy edukacyjne. Niezależnie od dyskusji na ten temat sformułowano definicję gier edukacyjnych i ich

cech charakterystycznych. Gra edukacyjna to taka, której

zasady opracowano w taki sposób, że jej elementy służą ulepszeniu umiejętności lub poszerzeniu zasobów wiedzy graczy.

Poza walorami czysto rozrywkowymi stymuluje ona rozwój graczy w określonych kierunkach i obszarach. Gry edukacyjne są narzędziem dydaktycznym cenionym za skuteczność osiąganą dzięki uatrakcyjnieniu procesu dydaktycznego³⁵.

Chociaż celem gier jest edukacja, są one oczywiście formą rozrywki. Podczas gry następuje aktywizacja układu limbicznego, związanego m.in. z odczuwaniem przyjemnych emocji – gra pobudza mózg do pracy i rozwoju. Jest częścią naturalnego prze-trwania człowieka i przystosowania do życia³⁶.

³⁵ C. Kupisiewicz, M. Kupisiewicz, *Słownik pedagogiczny*, PWN, Warszawa 2009.

³⁶ Zob. G. Marcus, *Prowizorka w mózgu. O niedoskonałościach ludzkiego umysłu*, Smak Słowa, Sopot 2009, s. 135–155.

Większość gier cechują wprawdzie elementy edukacyjne, jednak gry edukacyjne różnią się od innych tym, że zostały stworzone głównie w celu nauczania oraz stymulowania rozwoju, a rozrywka jest formą przekazu wiedzy i narzędziem służącym do rozwoju umiejętności.

Za ojca nowoczesnej pedagogiki uważa się Jana Amosa Komeńskiego, który już w XVII wieku charakteryzował szkołę jako grę. Zachęcał do czynnego udziału w aktywnościach zaproponowanych przez nauczyciela, bo, jak utrzymywał, wiedza może się utrwalić dopiero przez działanie³⁷.

Skonstatujemy więc, że skoro naturalnym sposobem bycia dziecka w świecie jest zabawa – działanie – to odpowiednia organizacja zabawy może być wykorzystana do celów edukacyjnych.

Na przykład gra *Na skrzydłach*³⁸ wprowadza w problematykę różnorodności w obrębie gatunku. Uczestnicy tej gry o tematyce ornitologicznej mogą stworzyć własne rezerваты rozmaitych gatunków ptaków. Na kartach widnieją ich realistyczne portrety. Przemysłana mechanika tej gry przewiduje wymianę kart, co uczy planowania oraz uruchamia myślenie strategiczne.

*Watergate*³⁹ to inny przykład gry edukacyjnej o tematyce politycznej. Ta dwuosobowa gra karciana nawiązuje do wydarzeń z lat 1972–1974 w Watergate, siedzibie Partii Demokratycznej w Waszyngtonie. Wywołały one jeden z największych skandali politycznym w historii

³⁷ J. A. Komeński (1592–1670) – czeski teolog, myśliciel, reformator szkolnictwa i twórca nowożytnej pedagogiki, także nowoczesnego systemu szkolnego. Swoje poglądy zawarł w dziele *Wielka dydaktyka* (1657).

³⁸ E. Hargrave, *Na skrzydłach*, ilustracje: A.M. Martinez-Jarmillo, N. Rojas, B. Sobel, Rebel, 2019.

³⁹ M. Cramer, *Watergate*, ilustracje: K. Franz, A. Schulz, Frosted Games, 2019.

Stanów Zjednoczonych, co spowodowało rezygnację Richarda Nixona ze stanowiska prezydenta USA. Gracze reprezentują dwie strony: wydawcę, który zbiera dowody, żeby ujawnić powiązania informatorów z prezydentem, oraz administracją prezydenta Nixona, która musi aktywnie działać, by dotrzeć do końca kadencji. W trakcie rozgrywki uczestnicy gromadzą wiedzę związaną z tzw. aferą Watergate, która stanowi tło fabularne gry.

Gra jako metafora życia

Staroindyjska gra *Moksha Patam* była czymś więcej niż tylko grą, służyła jako przewodnik po świecie wierzeń⁴⁰. Ten swego rodzaju

podręcznik etyki zawierał nauki o dobru i złu. Planszę pokrywały symboliczne obrazy, a gra ilustrowała duchową drogę rozwoju. O tym, gdzie stanie pionek, decydował los za sprawą rzutu kostką. Czynienie zła powodowało odrodzenie w niższej formie życia, a gdy gracz osiągnął cel, na końcu drogi oczekiwało go metaforyczne „ostateczne wyzwolenie duszy indywidualnej”⁴¹.

W grze bardzo istotny jest jeszcze jeden element: ludzka natura, chodzi zwłaszcza o możliwość pomyłki. Jednakże kiedy gra odbywa się pomiędzy dwoma komputerami, którymi rządzi system zaprogramowany na poprawność ruchów, wtedy nie ma miejsca na jakiegokolwiek niespodzianki. Natomiast możliwość przeoczenia ruchu lub inna ludzka pomyłka w grze ożywia graczy, dodaje rozgrywce nowej energii. Błąd ma inny charakter – popełnienie błędu polega na złamaniu przyjętych zasad.

Często metafory w grze miały związek z życiem: na przykład w *Go* brak oddechu równał się śmierci. Staroindyjskie gry uczyły duchowej równowagi, traktowania wszystkich elementów egzystencji jako całości.

Z kolei celem gry *Gęś* jest stać się nieśmiertelnym. Gra ta pokazuje model życia, który się kończy wiecznością. Można ją osiągnąć tylko po tym, jak gracz porusza się swoim pionkiem przez 83 kwadraty, reprezentujące siedem okresów życia, od niemowlęctwa do starości.

Według jednego z podań dotyczących gry *Go* jej wynalezienie przypisywano chińskiemu cesarzowi Shun, który za jej pomocą zamierzał skłonić swojego syna i następcę do nauki. Mówi się, że przez tę grę chciał zobrazować walkę dobra ze złem, by dać lekcję etyki⁴².

Korzystanie z dziesięciu zasad opracowanych przez miłośników gry *Go* (lub ich interpretacja) może też mieć walor ogólny. Oto te zasady⁴³:

- Zachłanność nie przynosi zwycięstwa.
- W sferze wpływów przeciwnika graj lekko i swobodnie.
- Jeśli atakujesz przeciwnika, pamiętaj o tyłach.
- Porzuć kamienie pozbawione znaczenia, walcz o inicjatywę.
- Nie zajmuj się małym, skup się na dużym.
- Jeśli jesteś w niebezpieczeństwie, zrezygnuj z czegoś.
- Bądź ostrożny, nie skacz to tu, to tam po całej planszy.
- Odpowiadaj na ruchy przeciwnika, tylko jeśli to konieczne.

⁴² Lata panowania cesarza Shun 2255–2205 p.n.e. *Gry planszowe...*, dz. cyt., s. 76.

⁴³ O. Hideo, *10 przykazań Go*. Opublikowano po raz pierwszy w czasopiśmie „Kido” w 1985. Przykazania spisał Wang Chi Shin’a, wysoki namiestnik z czasów dynastii Tang (618–907 r. n.e.). (tłum. z franc.: Lonewolf) [rfg.jeudego.org], [dostęp 21.05.2021].

⁴⁰ I. Finkel, *Games: Discover and Play 5 Famous Ancient Games*, British Museum Activity Books, 2005.

⁴¹ *Gry planszowe...*, dz. cyt., s. 84.

- Jeśli przeciwnik jest mocny, ubezpiecz swoje pozycje.
- Jeśli twoja grupa jest odcięta w sferze wpływów przeciwnika, wybierz rozwiązanie pokojowe.

W starożytnej wietnamskiej literaturze jest wiele odniesień do gry *Go*, obecnej w Wietnamie od II wieku p.n.e. Gra ta została wspomniana w poezji takich autorów jak Nguyen Phi Khanh, Nguyen Binh Khiem (XIII w.), Le Thanh Tong, Ngo Thi Nam i Nguyen Du (XVIII w.).

Gry a wierzenia religijne

Huizinga snuje interesujące rozważania na temat podobieństwa gier do świętych obrzędów i zarazem praktyk artystycznych. Daje

przykład świąt ludów Afryki, Ameryki czy Australii, które są nie tylko obrzędem religijnym, ale również procesem twórczym i jednocześnie zabawą⁴⁴.

Przywołajmy tutaj starożytną hinduską grę *Pachisi* (znaną w Polsce jako *Chińczyk*)⁴⁵, która w IX wieku odbyła długą drogę z Indii do Europy. Była niczym innym jak alegorią życia i reinkarnacji. „Gra przedstawia człowieka w jego świecie, gdzie jest on postacią – figurą, która rodzi się, a następnie przemierza świat we wszystkich kierunkach: na wschód, południe, zachód i północ, by w końcu, w przypadku szczęśliwego przebiegu gry, dotrzeć do punktu wyjścia, czyli miejsca urodzenia. Kiedy figurę symbolizującą człowieka spotyka w czasie takiej wędrówki nieszczęście, tj. gdy zostanie zbita, a więc umrze, musi się narodzić ponownie, żeby w końcu

⁴⁴ J. Huizinga, *Homo ludens...*, dz. cyt., s. 41–49.

⁴⁵ Na obszarze języka angielskiego znana jako *Ludo* (opatentowana w Wielkiej Brytanii, 1896). W 1914 r. w Niemczech ukazała się wersja tej gry, zaprojektowana przez J. F. Schmidta. Odtąd gra na obszarze języka niemieckiego i w innych krajach Europy (także w Polsce) była znana jako *Człowieku, nie irytuj się*, (niem. *Mensch ärgere Dich nicht*).

dotrzeć do celu, gdzie nie będzie musiała już się odradzać.

Tak więc w tej grze zawarty jest nie tylko schemat obrazu świata z jego kierunkami geograficznymi, lecz także idea reinkarnacji⁴⁶.

Potrzeba takich – niejako metafizycznych doświadczeń – jest bardzo podobna. Inna sprawa, że pojęcie gry w klasyfikacji Huizingi jest bardzo szerokie. Uważa on, że zarówno polityka, jak i handel, a także sztuka są w pewnej mierze rodzajem gier. Gry są integralną częścią ogromnej liczby procesów i tworzymy je zgodnie z naszymi różnymi potrzebami.

Gry wojenne

Gry są mocno osadzone w kontekście militarnym. Plansze, na których można było zobrazować strategiczne plany bitwy, stanowiły niezmiennie od najdawniejszych czasów narzędzie planowania wojennej strategii. Współcześnie zasady gry w *Go* postrzegane są jako jeden z modeli militarno-politycznych.

W XIII wieku Mongołowie zrezygnowali z planu podboju Wietnamu, po raz trzeci poniósłszy porażkę. I odtąd poczęli analizować przyczyny fiaska. Mongołowie rządili w swoim imperium⁴⁷ jako suwerenni władcy, a Chińczykom powierzali jedynie drugorzędne stanowiska. Zwykle nie wykazywali zainteresowania kulturą poddanych. Znana jednak jest rozmowa władcy mongolskiego Wenzonga⁴⁸ z uczyonym neokonfucjanistą Yu Ji⁴⁹ z Akademii Hanlin w 1330 roku. Wenzong zapytał: „Jeśli jestem Synem Niebios, czy muszę umieć grać w *Go*?”. Yu Ji odpowiedział twierdząco, cytując Konfucjusza

⁴⁶ L. Pijanowski, W. Pijanowski, *Gry świata*, Warszawa, PWN, 2006, s. 168.

⁴⁷ XIII-wieczne państwo mongolskie w apogeum obejmowało m.in. Azję Środkową i północne Chiny.

⁴⁸ Wenzong (Tugh Temur) panował w latach 1329–1332.

⁴⁹ Neokonfucjonista Yu Ji, Xuanxuan Qijing Xu (1272–1348).

⁵⁰ Mencjusz – chiński filozof (371–ok. 289 p.n.e.), jeden z najważniejszych interpretatorów nauk Konfucjusza.

i Mencjusza⁵⁰: „Mencjusz wierzył, że *Go* jest sztuką. Dlatego można ją zrozumieć jedynie koncentrując się na niej siłą woli twardą jak żelazo. Metody organizacji, przygotowań, sztuki podboju, ubezpieczenia, poprawnego rozumowania i podejmowania decyzji – wszystkie one są zwierciadlanym odbiciem logiki wymaganej przy uchwalaniu praw państwowych czy przygotowaniu rozkazów dla dywizji, brygad, batalionów i kompanii. Kto przestudiuje te wszystkie rzeczy i pojmie ich znaczenie, tego umysł pozostanie

czujny nawet w czasach pokoju”⁵¹.

Trzydzieści lat po zakończeniu konfliktu z Wietnamem Mongołowie, którzy dotychczas nie znali chińskiej kultury, zrozumieli, że ich porażka wiązała się z tym, że nie znali gry *Go* jako koncepcji prowadzenia wojny⁵².

Współcześni analitycy wskazują na ten sam powód klęski USA w wojnie wietnamskiej (1964–1976). Zasady gry w *Go* były bardzo mocno związane z mentalnością wietnamskich i północnowietnamskich generałów. Dlatego posługiwali się strategią opartą na ruchach okrążających oraz korzystali z zasad strategii wojennej Sun Zi⁵³. Strategia wojenna USA z kolei opierała się na zasadach gry w szachy, czyli dążeniu do zderzenia czołowego. I właśnie tak doszło do praktycznej weryfikacji dwóch strategii oraz mechaniki poruszania się, z których ta pierwsza okazała się skuteczniejsza⁵⁴.

Współcześnie gry wojenne cieszą się nadal dużą popularnością, demonstrują różne strategie militarne i polityczne⁵⁵.

Przykładem może tu być seria gier COIN⁵⁶. Jej podstawą jest system gier opracowanym przez Volko Ruhnkego – projektanta gier i analityka w dziedzinie bezpieczeństwa narodowego w Centralnej Agencji Wywiadowczej (CIA), znanego z projektowania gier wojennych opartych na mapach. Seria COIN przedstawia, jak działa wojna partyzancka, wojna asymetryczna i doktryna przeciwpartyzancka na całym świecie – zarówno w konfliktach historycznych, jak i współczesnych.

Na przykład tematem gry z tej serii pt. *Fire in the Lake* jest wojna wietnamska. Wyjątkowego, wielostronnego podejścia do tej wojny mogą doświadczyć gracze, gdy na amerykańskich helikopterach udają się na konferencję między sojusznikami. Doświadczają też stopniowej eskalacji konfliktu i wojny medialnej.

Do tworzenia tej gry dołączył Mark Herman, znany projektant i ekspert w dziedzinie nowoczesnych działań wojennych.

System zastosowany w omawianej grze stał się inspiracją stworzenia przygodowej, wojennej gry *Root*⁵⁷. Autorzy gry celowo wprowadzili do mechaniki gry wojennej zabawny klimat królestwa lasów, gdzie zwierzęta i leśne stworzenia walczą o panowanie nad tym rozległym terytorium. Dzięki tej grze jej uczestnicy zanurzają się w świat daleki od okrucieństw wojny, aczkolwiek wywodzącej się z niej.

⁵⁶ [wargamer.com/articles/four-player-coin-op], [dostęp 21.05.2021].

⁵⁷ C. Wehrle, P. Leder, *Root*, ilustracje: K. Ferrin, Leder Games, 2018.

⁵¹ Zhang Ni, *The Classic of Weiqi in Thirteen Chapters, Introduction to The Very Mysterious Classic of Weiqi*, Xuanxuan Qijing Xinjie, Renmin Tiyu Chubanshe, Pekin, 1988, s.1.

⁵² K. Bayraktarov, *Historical Hypotheses and Facts About the Game of Go in Vietnam*, red. Peter Shotwell, 2012, s.18.

⁵³ Sun Zi – chiński generał, strateg wojskowy, pisarz i filozof (544–496 p.n.e.).

⁵⁴ J. Helmer, *When oligarchs are beaten at Go*, Asia Times Online (atimes.com), [dostęp 17.07.2003].

⁵⁵ D. Olkowski, *Serious Fun? Deleuze's Treatise on Nomadology*, University of Colorado, 2017, s. 73–77.

Rozdział 3. Gra *Exodus*

Założenie i cele

Założeniem projektu *Exodus* jest przekaz opowieści o wyjściu Izraelitów z Egiptu za pomocą gry planszowej.

Exodus to rywalizacyjna gra strategiczna. Każdy gracz symbolizuje rodzinę Izraelitów, która ucieka z niewoli egipskiej i wędruje przez Synaj do wolności. Uciekinierów ściga Armia Egipska. Celem gry jest przeprowadzenie każdej rodziny w możliwe pełnym składzie do Ziemi Obiecanej.

Projekt ten ma na celu przybliżenie i popularyzację ważnego historycznego okresu, który miał wpływ nie tylko na historię Izraela, lecz także na kształtowanie się judaizmu i chrześcijaństwa. Ma on służyć ponadto wywołaniu postawy empatii wobec bohaterów wydarzeń.

Gra zawiera element gier roli (analogia do liryki roli). Każdy gracz symbolizuje rodzinę, za którą jest odpowiedzialny, i bierze jej rolę na siebie. Dzięki temu emocje Izraelitów w trakcie ucieczki z niewoli do Kanaanu stają się bliższe i bardziej zrozumiałe.



Ilustracja 12. Gra *Grabciele świątyń i rabusie grobów (Temple Raiders and Tomb Robbers)*
Gothic Green Oak, 2013
(foto: Gothic Green Oak)

Gry tematyczne – wprowadzenie

Często gra tematyczna pozwala na rozgrywkę bez szczególnego pogłębienia tematu. Niemniej, jak pokazuje praktyka, bardziej angażuje taka gra, której uczestnicy są lepiej zorientowani co do jej podstaw. Dlatego naturalnie gracz chce pogłębić swoją wiedzę o treściach, które stały się osnową gry. Gry tematyczne mogą odpowiadać różnym schematom:

- temat zostaje omówiony przed rozpoczęciem gry;
- temat rozważa się w trakcie gry;
- ignorowanie wątków składających się na temat.

Zwykle osoba, która prezentuje zasady gry, może przybliżyć temat, uwzględniając zaangażowanie i potrzeby poznawcze graczy. Każdy element gry osadzony jest w kontekście osnowy tematycznej. Refleksja graczy może mieć związek z istniejącymi stereotypami lub wcześniejszą wiedzą na dany temat. Niemniej ostatecznym celem doświadczenia gry jest otworzenie przed graczem nowych sposobów logicznego myślenia, nowych horyzontów poznawczych, a także uruchomienie doznań emocjonalnych, łączących się z treścią gry.

Wybór podstawy tematycznej

W wyborze tematu mojej pracy doktorskiej ważna była możliwość zetknięcia się z ponadczasowymi wartościami etycznymi zawartymi w Księdze Wyjścia, jej przekazem kulturowym.

W tym wyborze nie małą rolę odegrały zainteresowania osobiste – lektura świętych ksiąg wielkich religii, a zwłaszcza swoista

bibliorata – upodobanie do lektury Stariego Testamentu, księgi świętej judaizmu. Wcześniej pracowałam ze starotestamentowymi tekstami, gdy wykonałam serię ilustracji akwafortą na tkaninie w mojej pracy magisterskiej zatytułowanej *Księga Koheleta* (2013). Fascynowały mnie zróżnicowane treści Księgi Wyjścia – m.in. prawne, moralne, teologiczne, historyczne. Rozważałam, jaki motyw stamtąd zaczerpnąć, aby był najodpowiedniejszy do gry, by ważył także w pozabiblijnym kontekście i niósł uniwersalne przesłanie. Istotna była też dramaturgia opowieści.

Oto jak została wybrana opowieść o ucieczce Izraelitów z Egiptu zmierzających do Ziemi Obiecanej, tak istotna dla judaizmu i chrześcijaństwa.

Uznałam, że opowieść ta zawiera uniwersalność przekazu: jak wygląda i jaką cenę ma szukanie lepszego życia. Ponadto na dramaturgię *Exodusu* składają się elementy atrakcyjne dla gry, pomocne w rozgrywce i ją dynamizujące (przejście, ucieczka, pustynia, morze, rodziny itd.). Ponadczasowość tej wielowątkowej opowieści można dostrzec choćby w losach uchodźców, którzy uciekają od okropieństw wojny lub innych opresji.

Inny przykład to sytuacja mniejszości narodowych, walczących o swoje prawa, tożsamość i wolność. Nawet emigracja zarobkowa lub poszukiwanie miejsca bardziej przyjaznego do życia mogą łączyć się z emocjami podobnymi do tych, jakie były udziałem Izraelitów uciekających z Egiptu. Dylematy, kogo zabrać ze sobą, jak wszystko zorganizować i nie stracić czegoś, a co najważniejsze – kogoś bliskiego.

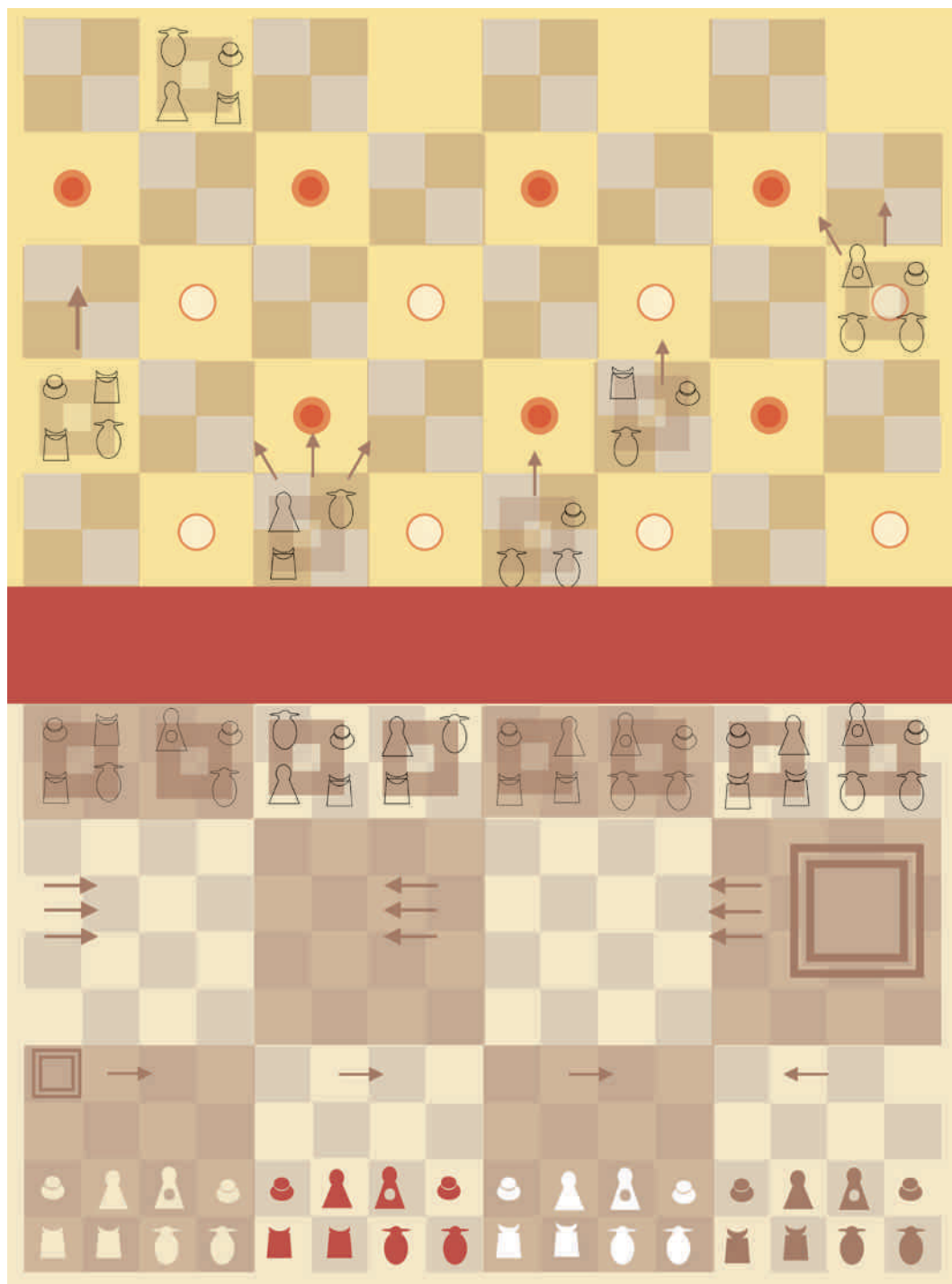
Dramaty i konflikty polityczne we współczesnym świecie poruszają mnie do głębi. Jest ważne, że dzięki grze można się odnieść do sfery emocjonalnej i przeżyć jej bohaterów, wydobyć z graczy uczucie empatii, a także inne emocje. Można założyć, że pomoże to odebrać temat *Exodusu* z perspektywy bardziej osobistej, skłonić do refleksji nad podobnymi sytuacjami dawniej i dziś.

Dzięki obranej mechanice gry chciałam pokazać, że nie zawsze w życiu wszystko może przebiegać według planu, mogą pojawić się nieoczekiwane wyzwania i trudne sytuacje, do których nie sposób się przygotować. Nie wiadomo, czy ktoś nie zablokuje naszych ruchów na planszy, podobnie jak może się to wydarzyć w życiu. Mimo wszystko powodzenie jest bardziej prawdopodobne, jeżeli planujemy i budujemy swoją strategię z myślą o przyszłości.

Chciałam też poważny temat pokazać w formie nieco lżejszej. Chociaż tekst biblijny był inspiracją do gry, nie zamierzałam w niej uwzględniać wszystkich epizodów wędrówki do wolności.

Wyeliminowanie imion i nazw własnych to decyzja świadoma. Zamiast nich są określenia uniwersalne: Dorosły, Dziecko, Nastolatek, Owca, Armia, Morze, Pustynia. Nie dotyczy to Ziemi Obiecanej, bezpośredniego odwołania do historii wyjścia z Egiptu. Ponadto sformułowanie Ziemia Obiecana ma charakter uniwersalnej metafory, określającej cel ludzkich dążeń i marzeń.

Inny ważny aspekt to w relacje rodzinne. Wybrałam najbardziej uniwersalny skład rodziny w sytuacji początkowej: dwoje dorosłych i dwoje dzieci oraz zwierzę. Możliwe są liczne wariacje,



jak mogłaby wyglądać rodzina, którą dopadła Armia, a potem po przebyciu Morza. Istnieje zatem wiele możliwości interakcji pomiędzy graczami. Ich obecność czy stwarza okazję lub prowokuje na do rozmowy i refleksji, związanych, na przykład z modelem rodziny. Chciałam też pokazać, jak zróżnicowany może być skład rodzin i jak rozmaite są możliwości budowania przyszłości.

Zakładałam, że każdy gracz będzie mógł odnaleźć własny punkt widzenia: poszukiwanie lepszego życia, ucieczka przed zagrożeniem, wybory związane z poświęceniem, relacje rodzinne.

Etapy pracy i sposób realizacji gry

Praca nad grą *Exodus* składała się z następujących części:

1. Tworzenie koncepcji gry

- Zapoznanie się z grami i środowiskiem graczy
- Mechanika gry – inspiracje
- Przygotowanie prototypów

2. Testowanie prototypów

- Testowanie gry
- Przeprowadzenie testów, analiza, dokumentacja
- Ankietowanie
- Ślepe testowanie

3. Projektowanie elementów gry

- Plansza
- Komplet figur
- Armia/Licznik
- Kostki

Ilustracja 13. Plansza gry *Exodus* z wersji Ex.2.03
listopad 2019
(projekt: archiwum autorki)

4. Opakowanie
5. Instrukcja
6. Branding
7. Opis pracy
8. Wydruk projektu

Tworzenie koncepcji gry

Pracę nad grą rozpocząłam od lektury Księgi Wyjścia, a także Księgi Liczb. Następnie sięgnęłam do literatury przedmiotu. Moim lekturom towarzyszyło studiowanie map, co pozwalało osadzić wędrówkę Izraelitów w realiach geograficznych, by uruchomić wyobraźnię.

Współcześnie zaznaczają się w nauce dwa główne stanowiska dotyczące historyczności wyjścia Izraelitów z Egiptu przez Synaj do Palestyny⁵⁸. Dominuje pogląd, że w tej biblijnej opowieści są pewne

elementy historyczne, chociaż narracja biblijna nie może być

uznana za źródło historyczne. Drugie stanowisko, często kojarzone ze szkołą biblijnego minimalizmu, polega na stwierdzeniu, że biblijne tradycje Exodusu są wymysłem spo-

łeczności żydowskiej w czasie wygnania i później, w związku

z czym nie mają właściwie żadnej wartości historycznej.

Biblijną narrację o Exodusie można uznać za mit założycielski narodu żydowskiego, stanowiący ideową podstawę jego kultury i instytucji, a nie wierny opis historii Izraelitów. Ta wielowarstwowa opowieść ma też wymiar uniwersalny, może być materiałem do refleksji egzystencjonalnej i etycznej; ponadto stała się ona,

⁵⁸ L. Grabbe, *Ancient Israel: What Do We Know and How Do We Know It?*, Bloomsbury 2017.

uznana za źródło historyczne. Drugie stanowisko, często kojarzone ze szkołą biblijnego minimalizmu, polega na stwierdzeniu, że biblijne tradycje Exodusu są wymysłem społeczności żydowskiej w czasie wygnania i później, w związku z czym nie mają właściwie żadnej wartości historycznej.

Biblijną narrację o Exodusie można uznać za mit założycielski narodu żydowskiego, stanowiący ideową podstawę jego kultury i instytucji, a nie wierny opis historii Izraelitów. Ta wielowarstwowa opowieść ma też wymiar uniwersalny, może być materiałem do refleksji egzystencjonalnej i etycznej; ponadto stała się ona,

podobnie jak Biblia w ogóle, źródłem metafor i idiomatyki, obecnej do dziś w różnych językach.

Zapoznanie się z grami i środowiskiem graczy

Aby poznać proces projektowania gier oraz ocenić, jakie są najskuteczniejsze metody rozwoju gier, starałam się bliżej zaznajomić ze środowiskiem zawodowych graczy i projektantów gier. Obserwowałam ten proces także w największych firmach specjalizujących się w ich projektowaniu i produkcji.

W 2019 roku odwiedziłam wystawę UK Game Expo w Birmingham⁵⁹, gdzie poznałam wiele liczących się firm tworzących gry planszowe. W jednej z nich – Modiphius Entertainment⁶⁰ – odbyłam staż zawodowy. Poznałam zespół firmy – działy: administracyjny, marketingu oraz rozwoju gier, w którym odbywałam praktykę zawodową.

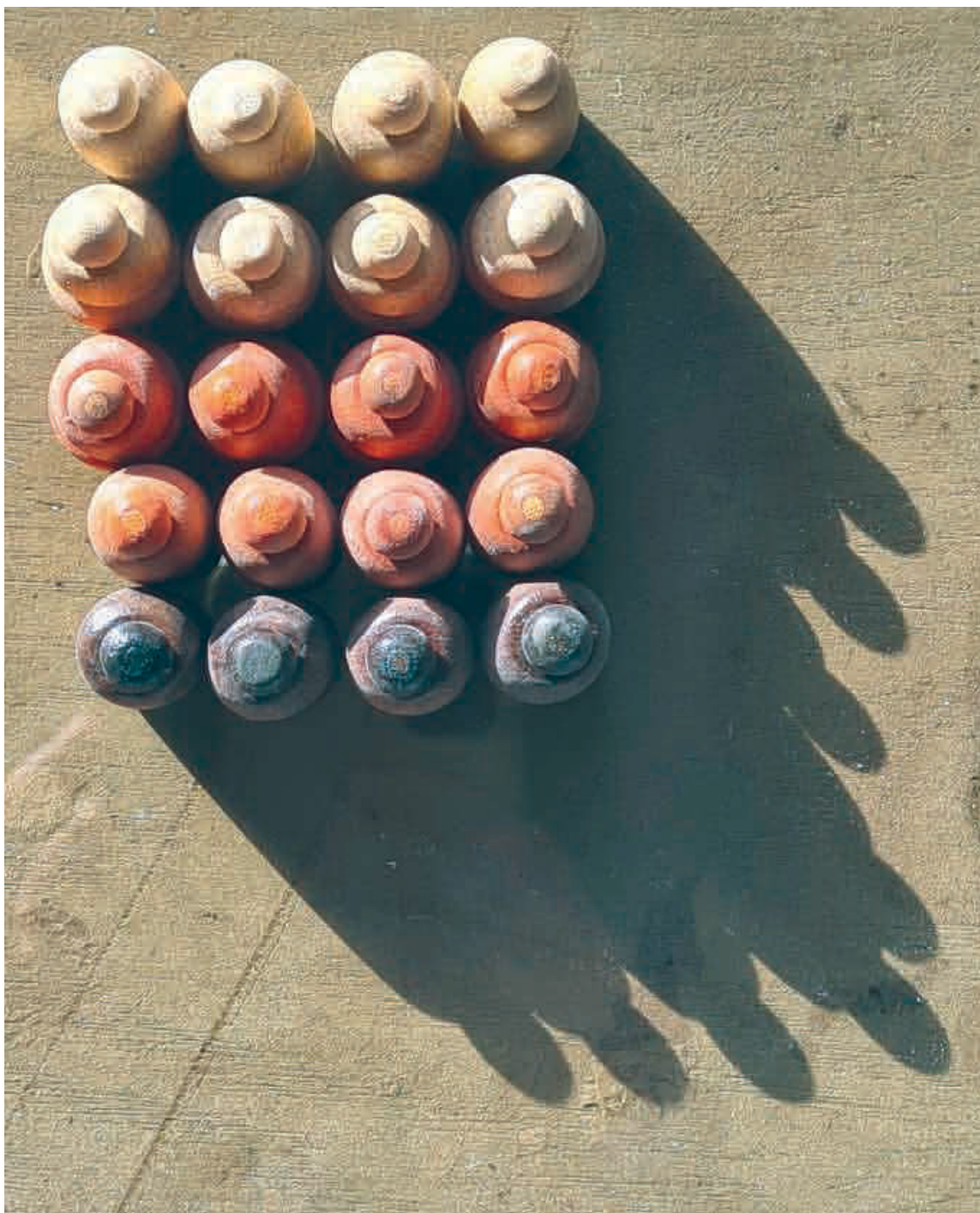
Współpracowałam w tworzeniu gry planszowej *Achtung! Cthulhu*, od wersji V0.1 do wersji V0.06. Zapoznałam się z inspiracją do gry, przeczytałam opowiadanie *The Call of Cthulhu* H.P. Lovecrafta⁶¹. Brałam udział w codziennym testo-

waniu gry, prowadziłam notatki, przygotowywałam mapy oraz karty do gry. Opanowałam oprogramowanie Card Maker, pozwalające na synchronizację zmian w dokumentach w Adobe Excel, co w sytuacji licznych zmian pomagało szybko wprowadzać je na karty. Dotyczy to także synchronizacji prac w programie InDesign, ponieważ wyniki testowania zawsze były opracowywane w Adobe Excel.

⁵⁹ UK Games Expo (UKGE) to coroczna największa konwencja autorów i miłośników gier hobbistycznych w Wielkiej Brytanii, zapoczątkowano w 2007 roku.

⁶⁰ Modiphius Entertainment – wydawca gier fabularnych i planszowych z siedzibą w Fulham (Londyn). Firma powstała w 2012 roku, aby opublikować swoją pierwszą grę fabularną *Achtung! Cthulhu*. Od tego czasu opublikowała wiele linii produktów opartych na niezależnych licencjach i uznanych markach.

⁶¹ Zob. też: H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R. Grzybowska, Czytelnik, Warszawa 1983.



Ilustracja 14. Figury do gry *Exodus*, wersja Ex.5.05
Drewno
marzec 2021
(foto: archiwum autorki)

Byłam zaangażowana w prace nad grami planszowymi *Elder Scroll*, *Captain Scarlet*, *Virus*, a także w przygotowywanie do druku gry karcianej *Agatha Christie*. Pracowałam nad korektą merytoryczną i artystyczną e-proofów kart i zasad do gier oraz nad korektą wydruku prototypu pudełka na grę. Brałam również udział w testowaniu gier fabularnych *Homeworld* i *Vampire*. Przygotowywałam projekt graficzny do wzoru postaci oraz materiały promocyjne do tych gier. Uczestniczyłam w grach referencyjnych *Paranoja*, *VectoRace F8*, *The Valley of The Dead King*, *Villainous*, które mogły zainspirować pomysły związane z mechaniką gier, którymi się zajmowaliśmy.

Pracowałam także na targach gier Tabletop Gaming Live w Londynie⁶². Bardzo pouczające było ćwiczenie w wytłumaczeniu zasad gier szwajcarskiej firmy Hurrican: m.in. *Naga Raja*, *Mr Jack*, *Kero* i *Quadrio*.

Podsumowanie moich rozważań nad połączeniem gier i sztuki przedstawiłam w referacie na #BGDevCon⁶³, zatytułowanym „Gra jako sztuka: projektowanie graficzne w grach planszowych”. Ten dotychczas mało omówiony temat został przyjęty przychylnie. Ponadto brałam udział w licznych grupach graczy – testerów niezależnych, którzy testowali popularne gry w kategoriach: opowiadanie historii, gry imprezowe, a także gry typu *Euro*.

Bardzo ważne było doświadczenie zdobyte w Pracowni projektowania gier i komiksów w warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych.

⁶² Tabletop Gaming Live – spotkanie miłośników gier planszowych; odbywa się co roku w Alexandra Palace w Londynie.

⁶³ BGDevCon #4 – konferencja twórców gier analogowych, Londyn, 17. 08. 2019.

Możliwość zagrania i analiza gier na zajęciach z zaawansowanej biblioteki gier, prowadzonych przez dr. hab. Daniela Mizielińskiego, pomogły mi pogłębić wiedzę o grach, nauczyły dostrzegać ich wartości poznawcze oraz walory projektowe. Na zajęcia graliśmy w takie gry jak: *Kosmiczne spotkania*, *Dune*, *Root*, *Na skrzydłach*, *Watergate*, *Welcome to... Miasteczko marzeń*, *MicroMacro*, *Bios: Origins*, *Rats* i inne.

Odwiedzałam także polskie grupy testerów gier, takie jak Monsoon, uczestniczyłam w konferencji gier Gronalia⁶⁴, poznałam również inne środowiska polskich testerów i graczy niezależnych.

Te doświadczenia przybliżyły mi zawodowy świat gier i wyposażyły zarówno w sposób myślenia, jak i umiejętności niezbędne do projektowania gier.

Mechanika gry – inspiracje

Kiedy uczymy się czegoś nowego, próbujemy zaoszczędzić mózgowi wysiłku i w każdej kolejnej informacji staramy się wytropić jakieś znajome elementy czy wątki i informacje. Odwołujemy się zatem do tego, co wiemy, i znanych schematów. Taki sam mechanizm uczenia się działa podczas nauki gier planszowych. O wiele łatwiej jest poinformować graczy: ta gra jest podobna do, na przykład, *Oszusta*, niż uczyć nowicjusza mechaniki danej gry od podstaw. Jak długo można wprowadzać w grę kogoś, kto nigdy nie miał w ręku nawet kart?

Korzystanie z mechaniki gry, która jest całkowicie nowa i oryginalna, jest z pewnością niełatwym zadaniem. Postanowiłam więc

zaangażować do mojej gry nie tylko doświadczonych graczy, ale sprawić, by gra *Exodus* była wystarczająco jasna nawet dla tych, którzy nigdy nie mieli styczności z grami, ale są otwarci na nowe doświadczenia.

Według moich założeń i obserwacji czas optymalnej koncentracji uwagi na nauce zasad wynosi 5–10 minut, a maksymalny czas gry nie powinien przekraczać 80 minut (średni czas: 40 minut).

Otóż zdecydowałam, że aby zaoszczędzić czas, moje pomysły będą kompilować z mechaniką powszechnie znanych gier. Od dawna jestem zachwycona estetyką i mechaniką szachów, więc naturalnie nawiązywałam przede wszystkim do tej gry. Dotyczyło to plan-szy i zestawu pionków, a także elementów strategicznych.

Na konwencji gier w Birmingham odkryłam dla siebie historyczne gry planszowe. Inspirująca – i urzekająca – była ich prostota oraz strona estetyczna. Szczególnie zaciekały mnie gry planszowe wikingów, rozpowszechnione w zachodniej Europie przed pojawieniem się szachów. W tych grach nie używano kostek⁶⁵. Poznałam również inne gry historyczne, wśród nich: *Hnefatafl*, *Seega*, *Tablut*, *Tawl Bwrdd*.

Ciekawe były też inne gry historyczne, np. *Temple Raiders and Tomb Robbers*⁶⁶. W tej grze dwa zespoły, grabiciele i rabusie, walczą o egipską świątynię, którą chcą splądrować. Jest to wprawdzie gra z narracją, jednak wszystkie elementy są tu abstrakcyjne. Właśnie ta gra zainspirowała mnie do stworzenia pionków, plan-szy oraz opakowania mojej gry.

⁶⁴ Gronalia – konferencja połączona z doświadczeniem gier w praktyce, organizowana przez Koło Naukowe Badania Gier ALEA, Wydział Artes Liberales Uniwersytetu Warszawskiego.

⁶⁵ J. Hather, *Historic Board and Dice Games: Roman to 1800*, Gothic Green Oak, Wales 2018, s. 5.

⁶⁶ *Temple Raiders and Tomb Robbers* (Grabiciele świątyni i rabusie grobów), Gothic Green Oak, UK, 2013.

Motyw postępu w grze *Exodus* jako przewodni został zaczerpnięty z gier typu labirynt a później z gier w rodzaju *Mehen* i *Gęś*.

W mojej grze element Burzy Piaskowej, dzięki któremu jest możliwe przechodzenie między odległymi polami jako sąsiadującymi, też był wzorowany na obecnym w grze *Gęś* elemencie Mostu, za którego sprawą gracz mógł awansować z pola 6 na pole 12. *Exodus* różni się jednak zasadą wyjścia do linii mety: może być z dowolnego pola, gdy jest wystarczająca liczba ruchów.

Przygotowanie prototypów

W wersjach Ex.01–05 za zmianę zwykle uważane było zmienienie liczby pól na planszy. Każda wersja gry (Ex.1–Ex.7) uznawana była za kolejną, jeśli produkowało się nową planszę wskutek zasadniczej zmiany.

A oto wykaz wariantów gry *Exodus*. Było ich 6, w tym odmiany:

Ex. 1.01–03 – wariant zawierał Karty przykazań i kar oraz kostki decydujące o ruchach.

Ex. 2.01–02 – gra zawierała Armię i Wiatr, który poruszał się po bokach, oraz kompas.

Ex. 3.01–05 – brak kompasu, kostek, kart.

Ex. 4.01–02 – plansza z filcu, druga część planszy, linia czasu (Licznik).

Ex. 5.01–02 – plansza zawierała ostatecznie ustalone pola 10 x 12 oraz 4 x 12 po skosie.

Ex. 6.01–07 – plansza z tkaniny, z ręcznie wykonanym rysunkiem tuszem.

Ex. 7.01 – ostateczna wersja planszy wykonana z tkaniny z nadrukiem sitodrukowym.

W wersjach Ex.1.01–03 grę zawsze rozpoczynały białe pionki. Rzucało się dwie kostki, które wyznaczały liczbę ruchów dla każdej figury.

Wersje Ex.2.01–02 zawierały Armię i Wiatr, który automatycznie poruszał się po planszy przed graczami i pojawiał się losowo w różnych miejscach, w zależności od liczby oczek wyrzuconych kostką. Wersje Ex.3.01–03 były przewidziane dla 2–7 graczy i zawierały następujące figury:

1. Izraelita i Izraelitka – wykonują ruchy po skosie i jako jedyni mogą przeskakiwać inne figury.
2. Dzieci – wykonują ruchy w linii prostej.
3. Owce – mogą blokować Izraelitów.
4. Wielbłąd – porusza się jednym ruchem tylko po jednym polu.

Plansza była podzielona na jasne i ciemne pola, po których figury poruszały się według innych zasad: Owce poruszały się po jasnych polach na pustyni za pomocą jednego ruchu, po ciemnych polach – za pomocą dwóch ruchów. Na pograniczu obowiązują zasady pola, z którego startuje pionek. Na przykład: kiedy na kostce wypadły cztery oczka, a Owca jest na ciemnym polu, wtedy może zrobić tylko dwa ruchy do przodu.

W stworzeniu końcowego układu po przeciwnej stronie ważne jest, aby na kostkach wypadła liczba oczek niezbędna do postawienia określonej figury we właściwym miejscu.

Każda rodzina miała inną liczbę figur, w zależności od liczby graczy.



Wprowadzenie nowej figury na pole wymagało wyrzucenia kostką szóstki.

2–3 graczy – gracze mają po 7 figur (14–21)

4–5 graczy – gracze mają po 4 figury (16–20)

6–7 graczy – gracze mają po 3 figury (18–21)

Wersja Ex.3.04–05 zawierała dwa rodzaje pól: jasne (Pustynia) – jeden ruch, ciemne – dwa ruchy.

Wersja Ex. 4.1 zawierała karty – element zbierania kart. Warunek gry – wszyscy gracze powinni zebrać 10 kart i 10 przykazań. Gdy dotrą do specjalnych miejsc z liczbami na polu 1, zbierają kartki z kartami, na polu 2 – z przykazaniami.

10 kar – gracze nie mogą przekroczyć Morza, dopóki nie pozbędą się wszystkich kart z karami.

10 przykazań – po przebyciu Morza gracze zbierają karty z przykazaniami. Po odczytaniu karty z przykazaniem gracz, rzuca kostką jeszcze raz.

Testowanie prototypów

Podczas stażu zawodowego nauczyłam się, że o powodzeniu nowo stworzonej gry decyduje playtesting, czyli ich testowanie.

Stąd też później skupiłam się na testowaniu różnych wersji swojej gry⁶⁷. W ciągu 26 miesięcy (2 marca 2019 – 26 maja 2021) przeprowadziłam 45 testów, w których uczestniczyło

32 graczy. Wśród tych testów 10 było ślepych, czyli odbywały się bez mojej ingerencji lub udziału. Opracowano 7 podstawowych wersji gry, z których 3 miały podobną mechanikę, natomiast po

⁶⁷ Aneks zawiera dokładny raport z procesu testowania gry

Ilustracja 15. Testowanie prototypu gry *Exodus*

Po raz pierwszy prezentowano pomysł gry *Exodus* w Pracowni projektowania gier i komiksów dr. hab. Daniela Mizielńskiego. Takie elementy jak tratwy, karty, wiatr nie zostały zastosowane w wersji ostatecznej.
marzec 2019
(foto: D. Mizielński)

wersji 3.02 część wizualna, elementy gry oraz skład pionków zasadniczo się zmieniły.

Do testowania gry zapraszałam osoby o bardzo różnym poziomie znajomości gier planszowych. Na początku byli to głównie przyjaciele i znajomi, a także grupa specjalistyczna Monsoon oraz studenci z Pracowni projektowania gier i komiksów.

Testowanie gry *Exodus* trwało dwa lata, w tym jeden rok w trakcie pandemii z wymuszoną izolacją. W związku z tym możliwości testowania zostały znacznie ograniczone.

Jedną z możliwości testowania była jednak gra online. Gra *Exodus* znajdowała się na platformie Tabletopia, co umożliwiała rozgrywki zdalne. Niemniej w praktyce skuteczniejsze okazały się testy na żywo. Stąd też skupiłam się na graniu z rodziną, co okazało się bardzo interesujące.

Każdy test zwykle sugerował drobną zmianę zasad. Dzięki reakcjom i komentarzom graczy można się było zorientować, w jakim kierunku należało modyfikować grę.

Kiedy gra była już gotowa do testów bez mojego udziału, zaprosiłam grupkę osób do ślepego testowania⁶⁸.

Przeprowadzenie testów, analiza, dokumentacja

Każdy test miał być dostosowany do graczy. Po każdym teście trzeba było zapisać czas gry, imiona i liczbę uczestników.

Zdarzyło się na przykład, że dwie osoby grały za czterech graczy. Bywało, że sama sprawdzałam, jak gra działa w sytuacji, gdy grają czterej gracze.

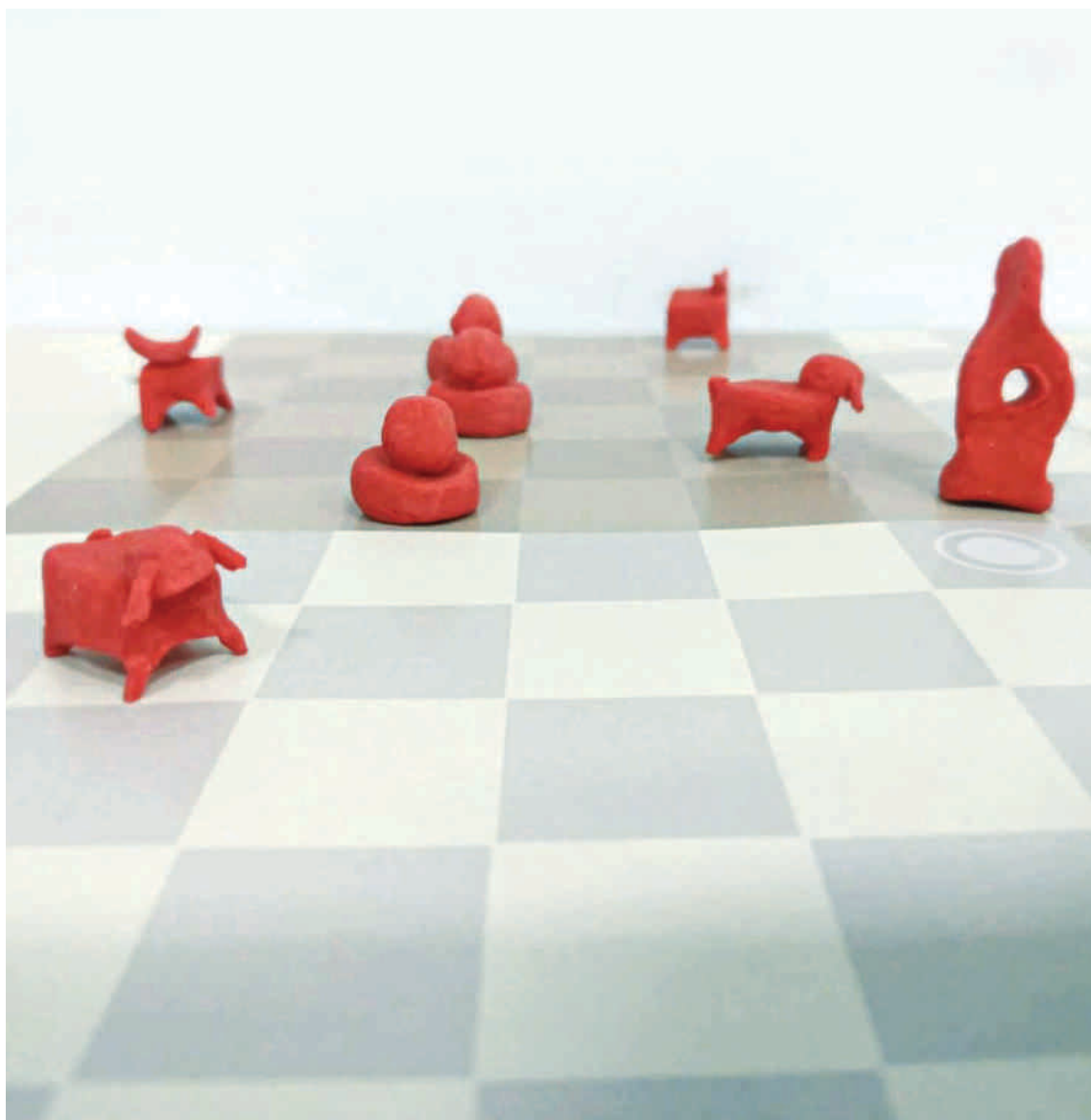
⁶⁸ Ślepe testy to eksperyment na uczestnikach, którzy zwykle są nieświadomi tego, że należą do grupy eksperymentalnej lub kontrolnej. W testowaniu gier rozgrywki odbywają się bez udziału projektantów i zewnętrznej ingerencji w proces grania; możliwa jest tylko obserwacja.

Oczywiście daje to tylko częściowe rozumienie charakteru rozgrywki, ale dla sprawdzenia niektórych elementów mechaniki gry (np. takich jak liczba niezbędnych ruchów do ucieczki, przeprowadzenia całej rodziny) było to wystarczające i oszczędzało dużo czasu. Niemniej do sprawdzenia elementów interaktywnych (blokowanie, dorastanie Nastolatków itd.) niezbędne były testy z graczami, którzy mogli stosować różne strategie. W związku z tym niektóre elementy musiałam sprawdzać wielokrotnie z różnymi grupami testerów, chociaż zasady gry ewaluowały.

Ankietowanie

Aby zebrać informacje zwrotne o stworzonej przeze mnie grze i jej przebiegu, przygotowałam ankietę zawierającą 15 pytań. Dotyczyły one m.in. zrozumiałości zasad, interakcji w grze, szaty graficznej, tematu. Poprosiłam graczy o wypełnienie ankiety bezpośrednio po rozrywce, gdy emocje były jeszcze żywe. Chociaż 10 graczy to oczywiście próbka statystycznie nieznamienista, pozwala jednak na pewną orientację, a forma pisemna sprzyja precyzji odpowiedzi. Grupa ankietowanych była zróżnicowana pod względem wieku – od 6 do 71 lat – oraz doświadczenia w grach planszowych (ktoś gra co tydzień, ktoś raz na parę lat).

Opinie graczy okazały się bardzo inspirujące. Pisano, że jest to intrygująca, mądra gra, która skłania do refleksji. Podkreślano nowatorstwo tematu, odkrywczego zarówno dla dzieci i młodzieży, jak i dla dorosłych. Pisano, że gra ma wyjątkowe znaczenie historyczne i religijne, a dzięki temu edukacyjne.



Ilustracja 16. Prototyp planszy i figur do gry Exodus
modelina, karton
marzec 2019
(foto: archiwum autorki)

Uznano, że stonowana oprawa plastyczna jest dobrze dostosowana kolorystycznie do tematu gry. Za walor gry uznano także to, że pozwala ona na integrację uczestników, skłania do dyskusji, również o wyborach etycznych. Doceniono jej walory poznawcze i estetyczne.

Na pytanie, czy chcielibyście zagrać ponownie, większość odpowiedziała, że chętnie i jeszcze nie raz.

Ślepe testowanie

Następnym etapem było poddanie gry ślepemu testowaniu, czyli takiej grze, podczas której byłam nieobecna jako autorka. Prosiłam o sfilmowanie gry, aby sprawdzić, jakie rozwiązania znajdowali gracze, wzorując się na instrukcji.

Niektóre z nich były zaskakujące. Najciekawsze było doświadczenie związane z Owieczką. Grająca ośmiolatka mogła wprowadzić do Ziemi Obiecanej Dorosłego albo Owcę. Według punktacji Dorosły to dwa punkty więcej niż Owca. Mając tę świadomość, dziewczynka wprowadziła Owcę, co ją wyraźnie ucieszyło.

Były też uwagi dotyczące rzutu kostką. Paru graczy utrzymywało, że w każdej rundzie potrzebne jest rzucanie kostką. Jeszcze inne uwagi dotyczyły kształtu lub koloru Armii oraz figur.

Prawie wszystkie uwagi grających zostały wprowadzone.

Projektowanie elementów gry

Plansza

Założyłam, że aby nawiązać do czasów starotestamentowych, użyję odpowiednich materiałów o określonych właściwościach, kolorach i fakturze. W związku z tym brałam pod uwagę takie materiały jak: płótno, drewno, barwniki naturalne, a więc surowce dostępne w starożytnym Egipcie i na Bliskim Wschodzie. Mimo użyteczności współczesnych technologii, takich jak np. trójwymiarowa drukarka, nie zamierzałam z nich korzystać, jak też oczywiście z plastiku i innych syntetycznych materiałów. Często używanym surowcem w dawnych grach była skóra, odznaczająca się trwałością i elastycznością. Jednak ze względów ekologicznych i etycznych nie chciałam stosować tego materiału ani też jego zamienników (tzw. skóry ekologicznej).

Początkowo zamierzałam posłużyć się filcem, ponieważ od dawna pracuję z tkaninami, a także właśnie z tym surowcem. W wersji gry Ex. 4.01–4.02 zastosowałam filcowy ciemny podkład z liniami naniesionymi jasnym pisakiem. Ten materiał bardzo dobrze sprawdzał się w trakcie gry, aczkolwiek miał podstawową wadę: skręcał się i nie wracał do pierwotnego kształtu, miał zdeformowane, nierówne krawędzie.

Ostatecznie zastosowałam mój ulubiony materiał: płócienną tkaninę. Jest ona dość elastyczna, trwała, estetyczna oraz łatwa w obróbce.

Najpierw plansza była wykonana ręcznie: pola zostały naniesione małymi kropkami tuszu. Tkanina została zafarbowana na gorąco,

a elementy jaśniejsze wybielono. W ostatecznej wersji planszy pola naniosłam techniką sitodruku.

Komplet figur

Pierwotnie w wariantach Ex. 1.01–3.01 użyłam figur wykonanych z modeliny. Figury ludzi miały zarysowane kształty antropomorficzne. Dodam, że szczególną sympatią grających cieszył się pionek wyobrażający rogatego Wołu, później Owcy.

W wariacie Ex. 4 posłużyłam się plastikowymi pionkami, wziętymi z innych gier. Chociaż gra nie traciła wtedy walorów merytorycznych, stała się ewidentnie mniej atrakcyjna wizualnie.

W wariacie Ex. 5.1 zostały opracowane figury drewniane z inkrustacją z koralików. Ostateczny efekt odpowiadał założeniom, podobał się też grającym. Pozostał jednak sentyment do pionków bydła z rogami, które w tej wersji były abstrakcyjnymi, niewywołującymi emocji bryłkami.

Sprawdzić przypuszczenie, że najlepszy kształt figur powinien mieć zaokrągloną podstawę, pomogło zapożyczenie kamyków z liczydła. Małe okrągłe drewniane pionki odgrywały rolę figur w wariacie Ex. 5.2. Ten kształt, podobnie jak w znanej dziecięcej zabawce wańka-wstańka, mógł służyć utrzymaniu się w pionie nawet na nierównej powierzchni. W końcu jednak uznałam, że płaskie ścięcie figury jest uniwersalne.

W wariacie Ex. 6 ostatecznie odnalazłam optymalną formułę pionków, które idealnie odpowiadały przyjętym założeniom. Figury w całości zostały wykonane z różnych rodzajów drewna. Wszystkie pionki oraz symbol Burzy Piaskowej, a także pałeczka oznaczająca



Ilustracja 17. Prototyp gry Exodus, wersja Ex. 4.1
Płócienne opakowanie i torebka na figury,
marzec 2021
(foto: archiwum autorki)

Armie były wykonane z buku. Podstawki dla Nastolatków zrobiono z grabu, a wszystkie elementy łączące – z bambusa.

Armia/Licznik

Pałeczka oznaczająca Armię, także Licznik, to drewniany okrągły patyk, ozdobiony rzeźbionym spiralnym wzorem na całej długości. Inną ozdobą pałeczki są zatopione w drewnie krople żywicy epoksydowej, naśladujące bursztyn. Stanowią one nawiązanie do egipskiej cywilizacji, bogactwa faraona.

Małe drewniane stabilizatory po bokach pałeczki uniemożliwiają jej swobodny ruch po planszy i zarazem odwołują się do militarnych konstrukcji obronnych. Zmianę pozycji Armii akcentuje stukot stabilizatorów, kojarzący się z krokiem marszowym.

Kostki

Kostki są dodatkowym elementem w mechanice mojej gry. Służą jedynie do ustalenia kolejności graczy oraz ustawienia Burzy Piaskowej.

Tymczasem jednak zrodził się pomysł wzbogacenia gry wyrzeźbionymi unikatowymi kostkami z autorskim systemem oznakowania. Stworzyłam system znaków od 1 do 6, który pojawia się również na planszy.

Opakowanie

Kształt cylindra jako opakowania gry to pomysł, który towarzyszył mi, odkąd podjęłam decyzję o stworzeniu własnej gry o nazwie *Exodus*. Alternatywny pomysł polegał na przygotowaniu pudełka z drewna,



Ilustracja 18. Logotyp. Wersja pieczętki do gry Exodus
Praca z drewnem w pracowni,
luty 2020
(foto: archiwum autorki)

co mogło też mieć swoje walory estetyczne, jednakże nie było zgodne z realiami wybranego okresu. Poza tym papirusowe zwoje to charakterystyczna postać książek i dokumentów w świecie starożytnym, co warunkuje wybór tuby. Można sobie wyobrazić, że taka gra była zabierana przez starożytnych Izraelitów na wędrowną.

Instrukcja

Po ustaleniu kształtu opakowania należało podjąć decyzję co do postaci instrukcji – opracować koncepcję i projekt, ustalić format. W przygotowaniu tekstu instrukcji respektowałam zasadę komunikatywności. Tekst instrukcji zmieniał się więc wraz z pojawieniem się kolejnej wersji gry. Po każdym teście nowego wariantu sugerowano kolejne poprawki.

Pierwotnym założeniem było umieszczenie tekstu instrukcji na dwustronnie zadrukowanym arkuszu kartonu, który będzie się mieścił w tubie. Z czasem uznałam, że instrukcja w formie leporello będzie bardziej wygodna: treść zostanie przekazana w osobnych częściach, co nawiąże do dawnych pism.

Po ustaleniu roboczej wersji gry, działającej w miarę sprawnie, niezbędne było ślepe testowanie. Jego założeniem było uczestnictwo graczy, którzy dotychczas z grą *Exodus* się nie zetknęli, a ponad to brak mojej obecności i ingerencji w trakcie rozgrywek. Obserwowałam na nagraniu wideo, jakie zasady są intuicyjne, które wzbudzają wątpliwości bądź mylą lub są niezrozumiałe.

Większość uwag powodowała, że od razu korygowałam instrukcję. W związku z tym każda kolejna wersja stawała się coraz



bardziej komunikatywna. Dotyczyło to zarówno tekstu instrukcji, jak i projektu graficznego.

Branding

Gra jest produktem, który niewątpliwie potrzebuje całościowego brandingu. Wszystkie jego elementy muszą mieć jednolity charakter. Mam tu na myśli logo, kolory, rodzaj czcionki, wzory, styl projektowania.

Na potrzeby logo oraz tytułu instrukcji stworzyłam liternictwo inspirowane alfabetem hebrajskim – litery pogrubiłe pionowo, z góry i od dołu. Uzyskałam w ten sposób efekt zbliżony do malowania piórem. Wyrzeźbiłam także z drewna małą bryłkę, pieczętkę, która pomogła mi znaleźć kształt tekstu i jego odbitek.

Ilustracja 19. Gra *Exodus*, wersja Ex 6.02
Prezentacja gry online
maj 2021
(foto: archiwum autorki)

Podsumowanie

W trakcie pracy nad grą *Exodus* stopniowo wylaniały się odpowiedzi na postawione pytania, składają się na problem badawczy: Jak gra planszowa komunikuje się z graczem i jak może oddziaływać na jego sposób postrzegania świata? Jakie jest przejście graniczne pomiędzy grą a książką? Jakie funkcje książki może pełnić gra?

W książkach treść przekazywana jest za pośrednictwem formy wizualnej, w grze natomiast mamy do dyspozycji jeszcze jeden skuteczny sposób – interakcje graczy. I właśnie ten element stanowi o doznawaniu emocji na głębszym poziomie. Jednowymiarowa narracja słowna – tekst – zostaje przetransponowana na kilkunastymiarową przestrzeń gry. Gra stała się więc w pewnym sensie interaktywną przestrzenną ilustracją tekstu.

Projektowanie gier na podstawie książek lub określonej narracji jest ciekawe ze względów poznawczych. Gry mogą unaoczniać opowieści, przybliżać narrację. Niezależnie od tematu gry zwykle wzbudzają różnorodne emocje, toteż można je z powodzeniem wykorzystać do celów wychowawczych. Opowieść w grze wymaga odwołania się do własnego doświadczenia życiowego i zasobów poznawczych



Ilustracja 20. Figury z gry *Exodus*, wersja Ex 6.01
marzec 2021
(foto: archiwum autorki)

oraz emocjonalnych, na przykład empatii czy poczucia przynależności. Oprócz walorów edukacyjnych gry mają niewątpliwie charakter integracyjny.

Gra planszowa może łączyć różne role – rolę społeczną, edukacyjną oraz rozrywkową. Jeżeli gra ma charakter edukacyjny, to wraz z cechami, które wywodzą się z książki, może być narzędziem przydatnym w dydaktyce i edukacji.

Gry mogą służyć osiągnięciu celów w sferze emocjonalnej i etycznej. Grający dokonują wyboru strategii postępowania, a ponadto oceniają i wartościują zachowania jako godne bądź niegodne lub właściwe bądź niewłaściwe.

Gry mogą również służyć osiągnięciu celów w sferze poznawczej. Gracze, wykonując zadania intelektualne, kształcą się w myśleniu twórczym.

Podczas pracy nad projektem *Exodus* zdobyłam wiedzę o projektowaniu gier i kolejnych etapów tego procesu.

Niezwykle ważny etap to testowanie gry oraz dokumentowanie testów. Istotne okazało się zróżnicowanie grona osób testowanych, czyli testerów. Kluczowa jest tu kategoria tzw. cichych testerów, którzy – jako biele grający – będą wspierali graczy w fazie powstania pierwszego wariantu prototypu gry. Cisi testerzy celnie wychwytyją wszelkie niedoskonałości zasad gry, co pozwala je szybko skorygować.

Ważna jest też kategoria testerów zwanych kreatywnymi, którzy będą wspierali autora w procesie tworzenia gry. Ich rola

polega także na otwartym komunikowaniu dostrzeżonych wad, co motywuje do korygowania uchybień i wprowadzania coraz lepszych rozwiązań.

Szczególnie istotna jest kategoria zawodowych testerów. Tacy „szaleni” testerzy będą próbowali „połamać” grę, znaleźć jej słabe miejsca, grać nieco absurdalnie lub nielogicznie. Ich zadaniem jest sprawdzenie skrajnych możliwości grania według aktualnych zasad.

Wszystkie te kategorie testerów są nie do przecenienia. Im więcej efektywnych testów gry uda się przeprowadzić, tym będzie ona lepsza. Ważne jest też zapisanie uwag i wprowadzenie poprawek jak najszybciej po rozrywce. Jeśli podczas testowania gry pojawią się uwagi, których autor zupełnie się nie spodziewał, dowodzi to niewątpliwie skuteczności tego rodzaju badania.

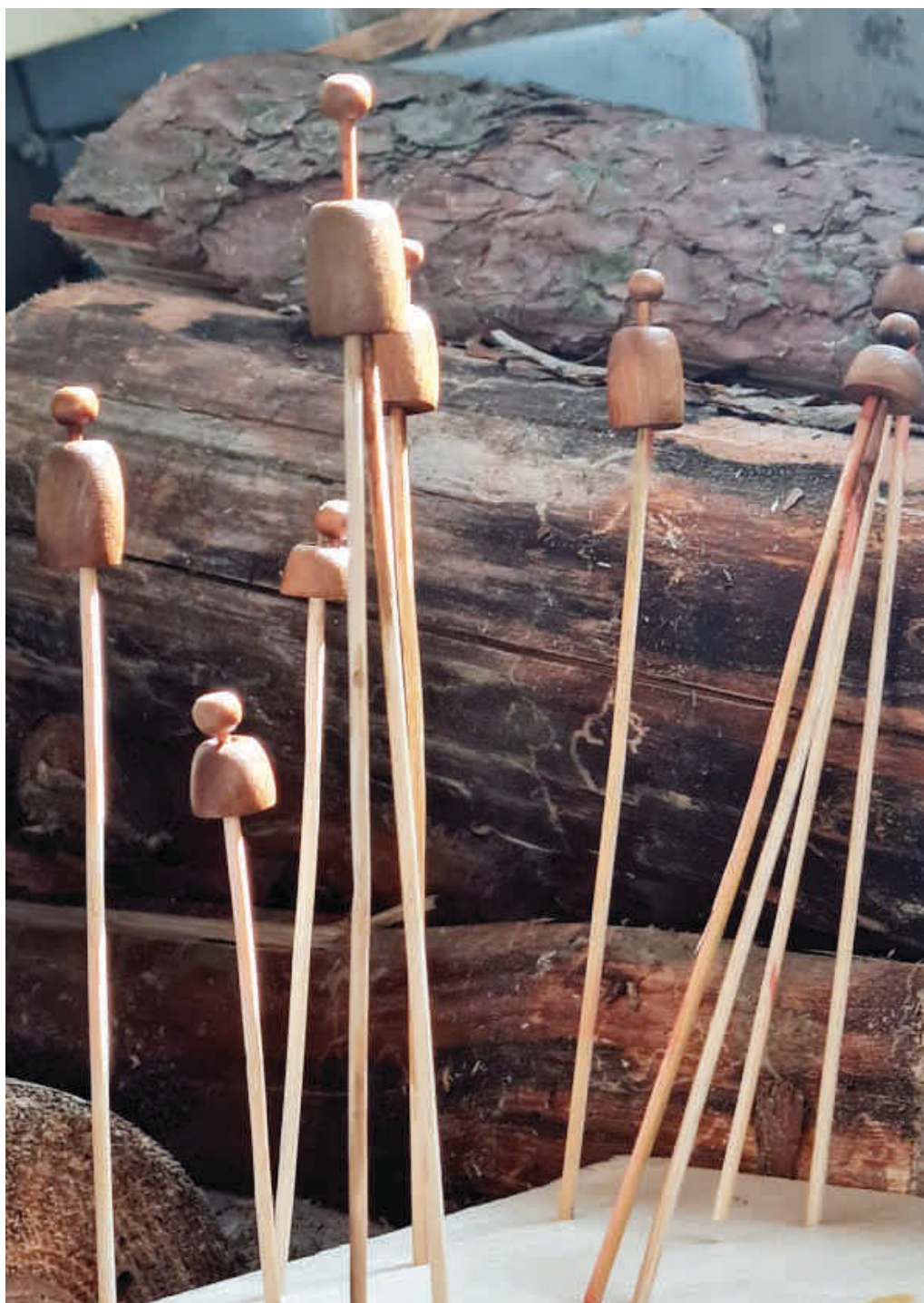
O sukcesie testów stanowiło skrupulatne prowadzenie dokumentacji przez testującego. Bardzo ważne jest ustalenie numeru wersji oraz jego doprecyzowanie po każdorazowo przeprowadzonej zmianie. Zebrane materiały pozwoliły mi dokonywać zmian na każdym etapie poszczególnych wariantów. Ta trudna praca, wymagająca precyzji, zwłaszcza że zasady mogły odnosić się do abstrakcyjnych pojęć lub zawierać skróty myślowe. Stąd trudność zarówno w ich formułowaniu, jak i rozumieniu. Niemniej zyskałam cenny materiał, który może posłużyć do projektowania gier w przyszłości. Gra *Exodus* w obecnej wersji została wykonana całkowicie ręcznie. Dzisiaj mamy do dyspozycji takie technologie, dzięki którym

można wydrukować elementy gry według opracowanego wzoru. Wykonanie większego nakładu gry w wersji, którą uzyskałam ręko-dzielniczo – to następne wyzwanie.

Praca nad projektowaniem gry *Exodus* okazała się wielce inspirującą przygodą. Mam poczucie satysfakcji, że mogłam doświadczyć każdego etapu tworzenia gry. Mimo to twierdzę, że najbardziej efektywna praca nad grą możliwa jest w zespole. Stworzenie nowej gry – począwszy od jej koncepcji, a potem organizacja testowania gry, przeprowadzenie testów, ich analizy i zebranie dokumentacji, następnie praca nad szatą graficzną, przygotowanie tekstu instrukcji i jej projektu – jest zbyt obciążające dla jednej osoby. Z pewnością znacznie korzystniejsza jest praca w zespole, rozłożona na poszczególnych jego członków.

Poza tym bardzo wygodna jest formuła pracy w stałym zespole „cichych” i „kreatywnych” testerów. Natomiast do „szalonego” testowania i ewentualnie matematycznego – w razie potrzeby bardziej szczegółowych wyliczeń – warto zapraszać specjalistów z zewnątrz. Tworzenie zasad gry jest pod wieloma względami fascynujący proces. W praktyce widać, jak z jednej strony wiele zależy od dobrze przygotowanych zasad, z drugiej zaś – jak bezsensowna staje się gra, jeżeli się ich nie stosuje.

Mam nadzieję, że gra *Exodus* pozwoli na integrację graczy, skłoni do ich dyskusji, a także okaże się pomocna w poszukiwaniu nowych sposobów wykorzystania gier w edukacji.



Na koniec refleksje osobiste. Kilkuletnia praca nad stworzeniem gry *Exodus* okazała się lekcją pokory i wytrwałości. Chodzi tu zarówno o kontakty z ludźmi, jak i pracę z materiałem – nie tylko z surowcami, lecz także ze słowem. W kreatywnej pracy sami decydujemy o granicach wolności. Na naszej życiowej planszy mamy dużo wolności – dotyczy ona jak tworzenia własnych zasad, tak i doboru graczy.

Ilustracja 21. Proces pracy nad figurami, wersja Ex 6.01
marzec 2021
(foto: archiwum autorki)

Bibliografia

- Adams E., *Projektowanie gier. Podstawy*, tłum. J. Janusz, Helion 2010.
- Aruz J. , Benzel K., Evans J. (red), *Beyond Babylon: Art, Trade, and Diplomacy in the Second Millennium B.C.*, Metropolitan Museum of Art 2008.
- Bayraktarov K., *Historical Hypotheses and Facts About the Game of Go in Vietnam*, red. Peter Shotwell 2012.
- Biblia Tysiąclecia, *Pismo Święte Starego i Nowego testamentu*, Pallottinum, Poznań – Warszawa 1980
- Blaffer Hrdy S., *Mothers and Others. The Evolutionary Origins of Mutual Understanding*, Belknap Press 2011.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Volumen, 1997.
- Combs J.E., *Świat zabaw. Narodziny nowego wieku ludycznego*, przeł. O. Kaczmarek, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2011.
- Culin, S., *Games of North American Indians*, Drukarnia rządowa Stanów Zjednoczonych 1907.

Dugourc J.-D., Coissieux J., *Nouvelles Cartes de la République Française*, Paris 1793.

Finkel I., *Games: Discover and Play 5 Famous Ancient Games*, British Museum Activity Books 2005.

Godon K. (red.), Wojciechowska A. (red.), *Gry planszowe – świadectwo cywilizacji*, Muzeum Archeologiczne w Gdańsku, Oddział Grodzisko w Sopocie, Gdańsk 2016.

Grabbe L., *Ancient Israel: What Do We Know and How Do We Know It?*, Bloomsbury 2017.

Hather J., *Historic Board and Dice Games: Roman to 1800*, Gothic Green Oak, Wales 2018.

Hobson P., *The Cradle of Thought*, Oxford University Press 2004.

Hofman A., Motyka M., *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.

Homo Ludens, 2013, nr 1. Polskie Towarzystwo Badania Gier.

Hopfinger M., *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002.

Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (1938), przeł. H. Nachoda, Aletheia, Warszawa 2007.

Komeński J. A., *Wielka dydaktyka*, Lwów, Związkowa Druk, 1884.

Liverani M., *Nie tylko Biblia. Historia starożytnego Izraela*, tłum. J. Puchacki, WUW 2019.

Marcus G., *Prowizorka w mózgu. O niedoskonałościach ludzkiego umysłu*, Smak Słowa, Sopot 2009.

Modrzejewski J.M., *Żydzi nad Nilem. Od Ramzesa II do Hadriana*, przeł. J. Olkiewicz, The Enigma Press 2000.

Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1995.

Olkowski D., *Serious Fun? Deleuze's Treatise on Nomadology*, University of Colorado, 2017.

Parlett D., *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, 1999.

Pijanowski L., Pijanowski W., *Gry świata*, Warszawa, PWN, 2006.

Pitrus A. (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry w kulturze audiowizualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.

Plessner H., *Śmiech i płacz. Badania nad granicami ludzkiego zachowania*, przeł. i oprac. A. Zwolińska, Z. Nerczuk, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2004.

Potocka M.A., *Estetyka kontra sztuka*, Aletheia, Warszawa 2007.

Schechner R., *Przyszłość rytuału*, przeł. T. Kubikowski, Volumen, Warszawa 2000.

Selltiz C., Jahoda M., *Research Methods in Social Relations*, Holt, Rinehart and Winston 1959.

Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji „Homo Ludens”* 2009.

Winnicott D.W., *Zabawa a rzeczywistość*, przeł. A. Czownicka, Imago, Gdańsk 2011.

Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, przeł. B. Wolniewicz, PWN, Warszawa, 2020.

Zhang Ni, *The Classic of Weiqi in Thirteen Chapters, Introduction to The Very Mysterious Classic of Weiqi*, Pekin 1988.

Znaniński F., *Ludzie terazniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa 2001.

Wykaz ilustracji

Ilustracja 1. Gra *Exodus*

(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 2. Instalacja *Alfabet (nie)porozumienia*

(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 3. Królowa Nefertari gra w *Senet*

(foto: Directmedia Publishing, 2002)

Ilustracja 4. *Królewska gra z Ur* (ok. 2600 p.n.e.)

(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 5. Gra planszowa *Piramida historii*

(foto: questradegazette.com)

Ilustracja 6. Gry planszowe wikingów

(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 7. Gra *Mehen*

(foto: commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=47317369)

Ilustracja 8. Gra *Chronologiczna gwiazda świata*

(foto: Collector's Guide to Children's Games & Puzzles)

Ilustracja 9. Gra *Tabula* oraz inne planszowe gry historyczne
(archiwum autorki)

Ilustracja 10. Gra *Gęś* (hiszp. *El juego de la Oca*)
(foto: giochidelloca.it/index.php)

Ilustracja 11. Prowadzenie warsztatów z tworzenia gier
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 12. Gra *Grabiciele świętyń i rabusie grobów*
(foto: Gothic Green Oak)

Ilustracja 13. Plansza Exodus z wersji Ex.2.03
(projekt: archiwum autorki)

Ilustracja 14. Figury do gry *Exodus*, wersja Ex.5.05
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 15. Testowanie prototypu gry *Exodus*
(foto: D. Mizieliński)

Ilustracja 16. Prototyp planszy i figur do gry *Exodus*
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 17. Prototyp gry *Exodus*, wersja Ex. 4.1
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 18. Prototyp planszy i figur do gry *Exodus*
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 19. Logotyp. Wersja pieczętki do gry *Exodus*
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 20. Gra *Exodus*, wersja Ex 6.02
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 21. Figury z gry *Exodus*, wersja Ex 6.01
(foto: archiwum autorki)

Ilustracja 22. Proces pracy nad figurami, wersja Ex 6.01
(foto: archiwum autorki)

Aneks I: Historia testowania gry

02.03.2019 – 26.05.2021

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
1	02.03. 2019	Ex.1.01	3	2: Denis, Alina	30'	3x12	I: 6x6 pól II: 2 pola	<ul style="list-style-type: none"> – Morze nie może mieć tylko jednego przejścia. – Zestaw figur ma wędrować w grupie. 	<ul style="list-style-type: none"> – Grupowy układ figur. – Zbiór figur po przejściu przez Morze. 	–
2	02.03. 2019	Ex.1.02	2	2: Denis, Alina	30'	2x12	I: 6x6 pól II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Początkowy układ figur ma być symetryczny. 	<ul style="list-style-type: none"> – Nowy układ: Dziecko – Izraelita – Izraelitka – Dziecko – Woły – Owce [Izraelita (Ojciec), Izraelitka (Matka) – wczesne wersje nazwy Dorosłych. Woły – wersja wyeliminowana. Ostatecznie: Owce]. 	–
3	06.03. 2019	Ex.1.02	2	3: Monsoon group	15'	2x12	I: 6x6 pól II: 2 pola	<ul style="list-style-type: none"> – Strategia wcale nie wymaga zaawansowania gracza, decyzje mają charakter losowy, niepotrzebne jest myślenie strategiczne. Karty z przykazaniami dodają grze charakteru losowego. Brak uzasadnienia sposobu poruszania się figur. – Gra raczej dla dzieci. 	<ul style="list-style-type: none"> – Karty mają wartość +1 lub -1. [Karty Dekalogu i plag egipskich występowały w wersjach <i>Exodus</i> 1.02–2.02] 	–

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
4	08.03. 2019	Ex.1.02	4	2: Jérémie, Alina	10'	4x12	I: 6x6 pól II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Mogą wystąpić przeszkody (np. góry), które trzeba obejść. – Mogą się pojawić dodatkowe niebezpieczeństwa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wprowadzenie Armii i Wiatru (ruch automatyczny). 	–
5	08.03. 2019	Ex.1.02	2	2: Jérémie, Alina	30'	2x8	I: 6x6 pól II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Brak interakcji między graczami. 	<ul style="list-style-type: none"> – Mniejsza plansza. 	–
6	09.03. 2019	Ex.2.01	4	2: Filip, Alina	50'	4x8	I: 4x4 pola II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Jaki jest kierunek Armii i Wiatru? – Jak motywować graczy do zespołowej gry? – Gdzie i jak zbierają się figury – inne rozwiązania. 	<ul style="list-style-type: none"> – Zaznaczenie: przód i tył planszy. – Na koncu Pustyni I gracze łączą się w zespół dysponujący 4 figurami, który wędruje dalej po Pustyni II. – Owieczka porusza się o 2 pola. 	–
7	10.03. 2019	Ex.2.02	3	3: Oksana, Michał, Alina	60'	3x8	I: 4x4 pola II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Armia i Wiatr mają poruszać się w jednakowym tempie na każdym polu. [Wiatr – niebezpieczeństwo, porusza się automatycznie, podobnie jak Armia. Wiatr występował w wersjach <i>Exodus</i> 3.03–2.04. Nie występuje w wersji ostatecznej]. – Jakie zasady obowiązują na Pustyni I? Czym one się różnią od zasad na Pustyni I? – Potrzebne elementy edukacyjne – mapa, informacje. 	<ul style="list-style-type: none"> – Wiatr i Armia na bokach planszy przy dojściu do końca planszy pozostają na ostatnim polu przez dodatkową rundę. To się dzieje przed zmianą kierunku i stwarza możliwość zbalansowania gry. – Po dostaniu się na tratwę liczą się punkty za każdą figurę. 	–

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
8	11.03. 2019	Ex.2.02	4	10: ASP	15'+ 60'	4x8	I: 4x4 pola II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Proporcje obszaru pierwszej planszy do drugiej. – Zasadność przebycia Morza na tratwach; rozważyć inne możliwości. – Rozejście się figur po pustyni po jej przebyciu. – Wprowadzić element pokoleń. – Zasady gry – informacja na kartach. – Zmienić akcenty dotyczące ważności figur. – Armia i Wiatr – wyjście poza granice planszy. 	<ul style="list-style-type: none"> – Oaza, gdzie rodzą się dzieci, gracz czeka na następną rundę. – Tratwa staje się namiotem. – Usunąć kostkę (element losowości). – Usunąć tratwy. 	–
9	15.03. 2019	Ex.2.03	2	2: Jérémie, Alina	60`	4x8	I: 4x4 pola II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Jeżeli chcesz iść szybko – idź sam (Dorosły i Dziecko), jeżeli chcesz iść daleko – idź razem (rodzą się Dzieci). – Można adoptować Dzieci. – Dzieci mogą się zgubić na Pustyni. – Upływ czasu na planszy – każde pole jest odcinkiem czasu. Trzeba znaleźć sposób, aby pokazać upływ 40 lat. – Pomysł: elementem gry będzie książka z komiksami iabiryntami. – Są większe i mniejsze pola dla tych, którzy poruszają się w pojedynkę. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dzieci rodzą się i dorastają. – Kiedy są dwoje Dorosłych, rodzą się Dzieci. – Wymiana Owiec, Dzieci. – Nie każdy rzut kostką pozwala na ruch (tylko kiedy wyrzuci się jedynekę lub szóstkę). 	–
10	12.02. 2020	Ex.3.01	2	2: Monsoon group	60`	2x5	I: 4x4 pola II: 1 pole	<ul style="list-style-type: none"> – Jaki jest ostateczny cel: przeprowadzić swoją rodzinę czy wygrać jako zespół? 	<ul style="list-style-type: none"> – Współpraca czy rywalizacja? 	

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
11	16.02. 2020	Ex.3.02	2	2: Jérémie, Alina	60`	2x5	I: 8x6 pól II: 2x6 pól 2x6 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Armia nie była zagrożeniem. – Dzieci poruszają się o 2 pola, tylko do przodu. – Nie możesz iść do przodu, jeżeli figura innego gracza jest przed twoją. – Pustynia jest zbyt prosta. – Pojawia się aspekt strategiczny, dzięki temu gra jest ciekawsza. – Blokowanie figur jest ciekawe. – Ciemne i jasne pola są ciekawe. 	<ul style="list-style-type: none"> – Ruchy figur Dzieci trzeba dopracować. – Zrezygnować z blokowania na końcu. 	J=7 A=7
12	16.02. 2020	Ex.3.02	4	2: Jérémie, Alina	60`	4x5	I: 8x12 pól II: 2x12 pól 2x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Chodzenie po skosie uniemożliwia uratowanie Dzieci. – Koalicja 1+1, kiedy któraś rodzina przekaze swoje figury na rzecz innej. – Czy można cofać się na pierwszej planszy? – Wiatr był zagrożeniem. 	<ul style="list-style-type: none"> – Na Morzu nie można się cofać. – Strzałka po skosie. 	A: R=7 W=3 J: Y=4 B=9
13	18.02. 2020	Ex.3.03	4	4: Iza, Kasia, Daniel, Alina (ASP)	40'	4x5	I: 8x12 pól II: 2x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – W układzie początkowym gracze na bocznych pozycjach mają mniejszą możliwość ruchów. 	<ul style="list-style-type: none"> – Urodzone Dzieci pojawiają się obok rodziców. 	D=11 A=9 K=9 I=8

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
14	18.02. 2020	Ex.3.03	4	4: Iza, Kasia, Daniel, Alina (ASP)	30'	4x5	I: 8x12 pól II: 2x12 pól	– Jaka jest rola Owiec?	– Blokowanie figur jest ciekawe.	I=10 K=9 D=9 A=8
15	19.02. 2020	Ex.3.04	3	3: Gołąb, Jaś, Alina (Monsoon group)	15`	3x5	I: 8x12 pól II: 2x12 pól	– Armia sprawdza się jako element gry, ale działa za szybko.	– Armia porusza się, tylko wtedy, kiedy jedna z figur wchodzi do Morza.	G=2 J=0 A=0
16	19.02. 2020	Ex.3.04	3	3: Gołąb, Jaś, Alina (Monsoon group)	20`	3x5	I: 8x12 pól II: 2x12 pól 2x12 pól	– Zasada, że gra się kończy, kiedy przeprowadzi się całą rodzinę. – Strategia eliminacji figur i parcia do przodu.	– Dzieci poruszają się o 1 pole. – Układ wyjściowy: rodzina mieszana.	G=6 J=3 A=3
17	19.02. 2020	Ex.3.04	3	3: Oliver, Zsolt, Alina (Monsoon group)	30`	3x5	9x14 pól 9x2 pola po skosie	– Trzeba starać się o interakcje. – Jedna rodzina nie musi dążyć do zniszczenia innej. – Poruszanie się po Pustyni nie powinno polegać na ściganiu się.	– Owce poruszają się o 3 pola.	O=6 Z=6 A=5
18	19.02. 2020	Ex.3.04	3	3: Oliver, Zsolt, Alina (Monsoon group)	25`	3x5	9x14 pól 9x2 pola po skosie	– Ma się wrażenie, że rodzina się przeprowadza. – Oazy i Dzieci stanowią o uatrakcyjnienu ruchu po Pustyni.	– Wprowadzić punktację za dotarcie do Ziemi Obiecanej: pierwszy gracz +2, drugi gracz +1, trzeci gracz 0. – Dzieci mogą przeskakiwać przez figurę Izraelity.	O=8 Z=7 A=8

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
19	17.10. 2020	Ex.3.05	4	1: Alina	15'	4x5	9x14 pól 9x2 pola po skosie	<ul style="list-style-type: none"> – To, że Izraelita przewodniczy rodzinie, świadczy o przekazie patriarchalnym. – Jeżeli dochodzi do sytuacji, że trzeba kogoś poświęcić, są to zwykle Dzieci lub Owce. Powinno być więcej możliwości. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dzieci stają się Dorosłymi po przebyciu Morza. [Od wersji Exodus 4.02 do wersji ostatecznej pojawia się jeszcze kategoria Nastolatków]. – Figury rodziców nie mają wyróżnika płci. – Owce/bydło nie odgrywają roli zasobu mięsa, ale są środkiem transportu na Pustyni II. 	A1= 5 A2= 2 A3= 2 A4= 3
20	18.10. 2020	Ex.4.01	4	1: Alina	30'	4x5	9x14 pól 9x2 pola po skosie	<ul style="list-style-type: none"> – Plansza z filcu. – Podczas drugiej rundy linia Armii staje się czasem. 	<ul style="list-style-type: none"> – Pustynia II ma pola po skosie. 	1= 4 2= 4 3= 4 4= 6
21	18.10. 2020	Ex.4.01	2	2: Yulia, Alina	25`	2x5	9x14 pól 9x3 pola po skosie	<ul style="list-style-type: none"> – Na Pustyni II niejasne zasady ruchu figur. – Przechodzenie przez Morze, jakie pola zajmują figury. – Dynamika gry i interakcje graczy. – Poczucie zagrożenia. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dzieci stają się Nastolatkami, zmieniają kształt. Są teraz wolnymi Izraelitami. Figura nastolatka ma wartość 4 punkty. – Owce mogą być wprowadzone przez inną rodzinę, jeżeli się znajdą pomiędzy figurami dwóch innych graczy. Odtąd poruszają się tak samo jak inne Owce z tej rodziny, we dwie zajmują jedno pole. 	A=10 Y=9

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
22	22.10. 2020	Ex.4.01	4	2: Yulia, Alina	50`	4x5	16x14 pól 9x3 pola	<ul style="list-style-type: none"> – Bardzo dobrze działa zasada kradzieży Owiec. – Grę dynamizuje efekt skłócenia tłumu na końcu pierwszej planszy. – Pustynia I wymaga strategicznego myślenia, ale wciąż jest za mało możliwości. – Pustynia II jest mało dynamiczna. 	<ul style="list-style-type: none"> – Możliwości tworzenia koalicji – Rzuca się kostką, żeby ustalić kolejność. 	A=12 Y=6 A2=12 Y2=8
23	25.10. 2020	Ex.4.02	2	2: Ania, Alina	20`	2x5		<ul style="list-style-type: none"> – Potrzebne obrazki do objaśnienia zasad poruszania się różnych figur. – Dlaczego Dzieci nie chodzą po bokach? 	<ul style="list-style-type: none"> – Figury Dzieci poruszają się tylko prosto. Jeżeli muszą iść po skosie, potrzebują dwóch ruchów. 	A=11 An=10
24	28.10. 2020	Ex.4.02	2	1: Alina	20`	2x7	10x6 pól	<ul style="list-style-type: none"> – 3 Owce: należy zmienić ich liczbę. – Armia zbyt wolna. Gromadzi się tłum przy Morzu. – 14 ruchów Armii – optimum. – 8 ruchów Licznika – optimum. 	<ul style="list-style-type: none"> – Jeżeli Dorośli są na sąsiadujących polach, w drugiej rundzie pojawia się Dziecko. – Figura Dziecka może się pojawiać na dowolnym polu sąsiadującym z Dorosłymi. 	A1=11 A2=10

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
25	3.11. 2020	Ex.4.03	2	2: Daniel, Alina (ASP)	20`	2x5	10x6 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Przejście nie jest zrozumiałe. – Zabór Owiec powoduje ciasnotę na wspólnym polu. – Na drugiej planszy powinno być więcej możliwości współdziałania. 	<ul style="list-style-type: none"> – Zrobić połączenie pól i bezpieczne przejście przez Morze. – W trakcie zaboru bydła figury mogą być wymienione na podwójne. – Trzeba stworzyć możliwość wzajemnego blokowania graczy. – Figury pojawiają się na ograniczonej liczbie miejsc na Morzu. 	D=9 A=11
26	3.11. 2020	Ex.4.03	2	2: Daniel, Alina (ASP)	15`	2x5	10x6 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Pustynia I jest wystarczająco ciekawa, są elementy rywalizacji. – Blokowanie działa skutecznie. – Limitowane miejsca na Morzu motywują do blokowania innych rodzin. 	<ul style="list-style-type: none"> – Pustynia II stwarza większe możliwości blokowania po dodaniu wyznaczonego wejścia. 	D=9 A=7
27	7.12. 2020	Ex.4.04	4	1: Alina	35`	4x5	10x9 pól 5x8 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Dynamika na Pustyni I jest dobra: każdy gracz stracił przynajmniej jedną figurę. Ukradziono też Owce. – Licznik – 8 rund. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dzieci dorastają, kiedy bawią się razem, stojąc obok siebie przez jedną rundę. – Współpraca i rywalizacja – liczą się też wspólne punkty. 	A1=9 A2=8 A3=7 A4=5

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
28	13.12. 2020	Ex.5.01	3	3: Tetiana, Yevhen, Alina	40`	3x5	10x9 pól 10x9 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Rodziny można określić jako plemiona izraelskie. – Ma być widoczna linia przejścia do Morza. – Kwestionowana różnorodność strategii. Po jakimś czasie można się nauczyć, która z nich jest najskuteczniejsza. – Ciasno przy pierwszych 5 ruchach, ale jest żywa interakcja. 	<ul style="list-style-type: none"> – Na Pustyni II Dzieci dorastają, są Nastolatkami. – Dzieci mogą dorastać obok Dorosłego (ze swojej rodziny lub innej). Ruch Dorosłego zwiększa się jednorazowo o jedną kratkę. 	A=7 J=7 T=6
29	13.12. 2020	Ex.5.02	3	3: Tetiana, Yevhen, Alina	20`	3x5	10x9 pól 10x9 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Można wykorzystać element przypadkowości. – Na Pustyni dobrze działa zasada rodzenia i dorastania Dzieci. 	<ul style="list-style-type: none"> – Na Pustyni może być o jedną linię więcej. – Dla zbalansowania pierwszy gracz zaczyna w centrum. 	A=7 J=11 T=10

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
30	27.12. 2020	Ex.5.02	4	4: Oleksandr, Tetiana, Yevhen, Alina	40`	4x5	10x12 pól 10x15 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Jeżeli Armia dogania figurę, można uznać, że ta nie została ona zabita, ale powraca do Egiptu. – Spowolnić Armię o jeden ruch. – Każdy gracz stracił Owcę i Dziecko. Figury te są najbardziej zagrożone. – Druga plansza: Dziecko pojawia się wskutek tego, że przez jedną rundę rodzice byli obok siebie. Narodziny Dziecka liczą się jako ruch. W następnej rundzie gracz porusza się dowolną figurą. – Wielka przewaga Nastolatków. Czy na pewno poruszają się po skosie? – Optymalnie – 9 rund Licznika. – Jak jest opisane Morze w źródłach? Jego inne nazwy. 	<ul style="list-style-type: none"> – Zmiany w zasadach – powrót figury. – W układzie początkowym Armia startuje 5 pól przed figurami. – Figura Nastolatek warta jest 3 punkty. – Nazwa Morze Czerwone sugeruje, że chodzi o akwen między Egiptem a Półwyspem Arabskim. Inne nazwy: Morze Trzciny lub Morze Sitowia. 	<p>O=7 A=7 M=6 Y=10</p>

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
31	01.01. 2021	Ex. 5.03	4	4: Oleksandr, Tetiana, Yevhen, Alina	50`	4x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Wprowadzono nowy element: Burza Piaskowa. Gra na drugiej części planszy jest bardziej urozmaicona, co skutkuje większą liczbą interakcji. – Owce mają najmniejsze szanse na dotarcie do Ziemi Obiecanej i zwykle zostają wyeliminowane. – Kiedy Armia jest o jeden krok z tyłu (5 linii przed figurami), powoduje to większą wariantywność gry na drugiej części planszy. 	<ul style="list-style-type: none"> – Owce poruszają się maksymalnie o 4 pola – Nie można się zatrzymywać na tym samym polu z symbolem Burzy więcej niż przez jedną rundę. 	O=6 A=7 M=6 Y=9
32	12.01. 2021	Ex. 6.01	4	4: Oleksandr, Tetiana, Yevhen, Alina	45`	4x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – W drugiej części planszy bardzo dobra dynamika. – Zasady działają bardzo sprawnie. 	– Gra jest gotowa do ślepego testowania.	Y=11 T=9 A=8 O=8

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
33	23.03. 2021	Ex. 6.01	4	4: Kasia, Karol, Filip, Kasia (ASP)	35`	4x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Bardzo dobra dynamika. – Armia startuje na 12 linii – to jest właściwa odległość od figur. Można też stosować dodatkowy poziom trudności, jeśli Armia startuje od 10 linii. – Jeżeli Dorośli ustawiają się na polach po skosie, nie będą mieli nowego Dziecka. Może ich uratować tylko przejście przez Burzę. 	<ul style="list-style-type: none"> – Każde przejście przez symbole Burzy liczy się jako ruch z pola na pole. – Na Morzu nie rodzą się Dzieci ani nie dorastają Nastolatki. 	Kr=12 F=11 K=9 Kas=8
34	11.04. 2021	Ex. 6.02	2	2: Vera, Alina	25`	2x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Zawiadywanie Armią ma być jasne. – Czy można iść dalej za Morze Czerwone, jeżeli został jeden dodatkowy ruch? 	<ul style="list-style-type: none"> – Dodaje się zasadę: Jeden z graczy musi zawiadywać Armią po każdej rundzie. – Dodaje się uszczegółowienie: Jeśli ma się jeden dodatkowy ruch w trakcie przejścia przez Morze, nie można go wykorzystać poza Morzem. 	V=9 A=9
35	11.04. 2021	Ex. 6.02	2	2: Vera, Alina	20`	2x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Jeżeli Dorośli przechodzą przez Morze i trafią na pola dalekie od siebie, muszą mieć możliwość podejść do siebie oraz do Burzy. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dodaje się zasadę: Dorośli na Pustyni mogą poruszać się w boki, nie wolno się cofać. 	V=9 A=8

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
36	13.04. 2021	Ex. 6.02	3	3: Martina, Can, Alina	45`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Kiedy jeden z graczy dochodzi do celu jako pierwszy, wcale nie zyskuje przewagi.	– Dodaje się zasadę: Gracz, który dojdzie pierwszy do Ziemi Obiecanej, po każdej kolejnej rundzie dostaje o jeden punkt więcej.	M=12 A=10 C=9
37	13.04. 2021	Ex. 6.02	2	2: Can, Alina	20`	2x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Jak uzyskać rozpoznawalność planszy? – Nastolatki: Czy Dzieci muszą mieć zgodę Dorosłego z cudzej rodziny na sąsiadującym polu na adopcję? – W razie zgody Dorosły ma o jedną szansę mniej na dorastanie własnego Dziecka, chociaż dostaje jeden punkt. 	<ul style="list-style-type: none"> – Na planszy można umieścić logotyp gry. – Dodaje się zasadę: Jeżeli Dorosły pomaga dorastać Dziecku z innej rodziny, otrzymuje dodatkowy punkt. Dziecko nie musi mieć zgody Dorosłego na adopcję, czyli może ją wymusić. – Jeśli w trakcie rozgrywki trzech graczy Dziecko nie ma możliwości stać się Nastolatkiem, jest to sposób na grę przeciwko trzeciemu. – W rozgrywce dwóch osób Dorosły, który został wybrany, aby zaadoptować Nastolatka, zyskuje przewagę. 	A=11 C=9
38	18.03. 2021	Ex.6.02	3	3: Agata, Romuald, Alina	35`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Gra prowokuje ciekawe rozmowy i dyskusje, żarty.	– Nie było elementów, które się nie podobały.	A=10 R=9 Al=8

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
39	18.03. 2021	Ex.6.02	2	2: Agata, Alina	20`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Jest odpowiednia dla graczy w różnym wieku, o różnym poziomie zaawansowania.	– Zwykle rozgrywka dwóch osób trwa 20 minut.	Al=11 A=8
40	18.03. 2021	Ex.6.02	2	2: Agata, Alina	15`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Jest odpowiednia dla graczy w różnym wieku, o różnym poziomie zaawansowania.	– W instrukcji ma być strona: wprowadzenie do tematu.	A=9 Al=8
41	06.04. 2021	Ex.6.02	3	3: Filip, Agata, Alina (ASP)	30`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Można chodzić najdalej do Morza. – Można poświęcić Owcę, aby zablokować Dziecko innego gracza. – Przewaga pierwszego gracza: czy dodawać punkty po przejściu do Ziemi Obiecanej? – Jakie są ograniczenia w rodzeniu Dzieci na Pustyni II? 	– Nowa zasada: Jeśli graczowi udało się przeprowadzić całą rodzinę z Pustyni II do Ziemi Obiecanej, otrzymuje dodatkowy punkt.	Al=11 A=8 F=7
42	06.04. 2021	Ex.6.02	2	2: Filip, Agata	15`	2x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Kto może poruszać się figurą zaadoptowanego Nastolatka? Jeśli dorasta on przy Dorosłym z innej rodziny, to czy inny gracz może się poruszać jego figurą?	– Istnieje możliwość zastosowania innej zasady do Nastolatka, który dorasta w innej rodzinie. Figurą zaadoptowanego Nastolatka powinien się poruszać tylko jeden gracz.	A=14 F=11
43	08.04. 2021	Ex.6.02	2	3: Beata, Agata, Alina	35`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Pytania pojawiały się rzadko i udało się szybko ustalić odpowiedź. – Podobał się pomysł graficzny i sposób wykonania figur. 	– Uwaga: uwidocznienie ograniczenie planszy.	A=10 Al=10 B=9

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Uwagi	Rozwiązanie	Punkty
44	08.04. 2021	Ex.6.02	2	3: Beata, Agata, Alina	35`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Gra jednoczy graczy. Jest odpowiednia dla osób w różny wieku, o różnym poziomie zaawansowania.	– Nie było elementów, które się nie podobały. Gra jest gotowa do produkcji.	B=9 A=9 Al=9
45	26.05. 2021	Ex 6.02	2	2: Ania, Alina	15`	2x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Pałeczka wygląda bardzo atrakcyjnie. – Wizualizacja zasad bardzo pomaga.	– Dobrze działa zasada dodawania punktów za przeprowadzenie całej rodziny. – Burza dodaje ciekawe możliwości ruchów. Pojawiają się sytuacje, kiedy można nie zauważyć, że musisz wyprowadzać figurę z pola przez Burzę, chociaż było zaplanowane rodzenie Dzieci.	An=6 Al=10

Aneks II: Ślepe testowanie gry

05.02.2021 – 16.04.2021

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Obserwacja	Wnioski/ Uwagi	Punkty
1	05.02 2021	Ex.6.01	2	2: Ilia, Maja	30`	2x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Gracze startowali obok siebie i zajmowali wolne pola, mieli mniej interakcji.	– Ograniczenie szerokości planszy. – Na pałeczce Armii mogą się pojawić zdobienia.	I=10 M=7
2	07.02. 2021	Ex.6.01	3	3: Ilia, Maja, Andrij	40`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Nastolatki pojawiały się już na Pustyni I.	– W zasadach należy wyraźniej podkreślić, że Dzieci rodzą się tylko na Pustyni II; dorastają tam również Nastolatki. – Potwierdzenie: Owce przemieszczają się o 4 pola.	I=10 A=8 M=6
3	20.02. 2021	Ex.6.01	2	2: Jan, Denis	30`	2x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– W układzie dwóch graczy nie może być ustawienia rodzin obok siebie. – Niewłaściwy układ początkowy uniemożliwiał interakcje.	– Widoczne ograniczenie szerokości planszy. – W zasadach gry należy wyraźniej podkreślić sposób ograniczenia planszy w razie gry dwóch lub trzech osób.	–

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Obserwacja	Wnioski/ Uwagi	Punkty
4	24.02. 2021	Ex.6.01	3	3: Zachar, Olya, Denis	30`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Gracze zmienili początkowy układ figur o 90°. Uniemożliwiło to grę na Pustyni II. – Zasada pojawiania się Nastolatków i rodzenia Dzieci była stosowana także na Pustyni I. Spowolniło to całą rodzinę. – Kształt figur Nastolatków daje się rozpoznać bez instrukcji. – Owce i Armia po planszy staczały się, powinny być bardziej stabilne. – Może się stworzyć sytuacja, kiedy gracze zupełnie nie wejdą w interakcję, ponieważ każdy będzie się starał uratować własne figury i za mało czasu jest na strategię przeciwko innemu graczowi. 	<ul style="list-style-type: none"> – Widoczne ustalenie, gdzie jest góra, a gdzie dół. – W zasadach należy wyraźniej podkreślić sposób ograniczenia planszy w razie gry dwóch lub trzech osób. – Uwagi: stabilność figur, szczegółowość opisu zasad ruchu. – Kształt figur jest atrakcyjny dla dzieci. 	D=9 O=8 Z=6
5	26.02. 2021	Ex.6.01	3	3: Zachar, Olya, Denis	40`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Gracze ustalili własne zasady przejścia przez Morze. – Pytanie: kiedy się rzuca kostką? 	<ul style="list-style-type: none"> – Uszczegółowić zasady przejścia przez Morze oraz uściślić rolę kostki. 	O=9 D=7 Z=7
6	05.02. 2021	Ex.6.02	3	3: Olya, Maria, Artur	25`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	<ul style="list-style-type: none"> – Rodzeństwo (8 i 10 lat) gra zupełnie inaczej: ktoś przeprowadza rodzinę w grupie i stara się maksymalnie chronić dzieci, ktoś woli przejść do mety z Nastolatkami, i to jak najszybciej. 	<ul style="list-style-type: none"> – Podczas grania w rodzinnym gronie z dziećmi 8–10 lat uwidacznia się psychologiczny element gry. Rodzice mogą obserwować zachowanie dzieci w odniesieniu do modelu rodziny. 	–

Test nr	Data	Wersja	Liczba graczy	Uczestnicy gry	Czas gry	Liczba figur	Pola na planszy (I – Pustynia I, II – Pustynia II)	Obserwacja	Wnioski/ Uwagi	Punkty
7	05.03. 2021	Ex.6.02	3	3: Olya, Maria, Artur	30`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Stracenie figur przez dzieci młodsze nie powodowało problemów emocjonalnych. Traktowały to jako zdarzenie abstrakcyjne.	– Gra ma dodatkową wartość dla rodziny, która zna historię wyjścia z Egiptu. Daje to pretekst do rozmowy.	–
8	09.03. 2021	Ex.6.02	3	3: Olya, Yevhen, Tetiana	30`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Zasady były zrozumiałe, należało przypomnieć ruch figur. – Gracze byli zainteresowani tematem i grą.	– Nawet dla osób niezaangażowanych w gry planszowe rozgrywka jest emocjonująca i sprawia przyjemność.	O=11 Y=9 T=9
9	09.03. 2021	Ex.6.02	4	3: Olya, Yevhen, Tetiana, Malvina	40`	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– W drugiej rozgrywce z udziałem czterech graczy gra działała sprawnie.	– Zwykle rozgrywka z udziałem czterech osób trwa 40 minut.	M=11 O=10 Y=10 T=9
10	16.04. 2021	Ex.6.02	2	2: Anna, Maciej	–	3x5	I: 11x12 pól II: 9x12 pól	– Rozbudowane zasady gry były zbyt trudne do samodzielnego nauczania się przez osoby, które w ogóle nie grają.	– W wypadku osób niegrających w gry lepsze byłoby omówienie zasad przez doświadczonego gracza.	–

Aneks III: Ankieta

Kwestionariusz z pytaniami dotyczącymi gry *Exodus* (gracze poproszono o wypełnienie ankiety do celów badawczych).

Pytania

1. Data/ Imię/ Wiek
2. Jak często Pan/Pani gra w gry planszowe?
3. Czy jakieś zasady gry były niezrozumiałe albo niedokładnie wytłumaczone?
4. Jeżeli pojawiały się pytania, proszę sprecyzować, jakiego rodzaju.
5. Co Pan/Pani myśli o temacie gry. Czy zaproponowany świat był dla Pana/Pani interesujący?
6. Co Pan/Pani myśli o szacie graficznej i aspekcie wizualnym gry?
7. Czy Pan/Pani chciałby/łaby zagrać znowu? Jeżeli tak, to ile razy?
8. Co Panu/Pani nie podobało się w grze?
9. Czy było wystarczająco dużo interakcji między graczami?
10. Jak by Pan/Pani opisał/ła grupę docelową gry?
11. Dodatkowe uwagi, zalecenia, komentarze.
12. Jak Pan/Pani ocenia swoje zainteresowanie grą? (Od 1–10)

Odpowiedzi

20/02 Denis, 39 lat. Prawie, wcale / Myśleliśmy, że kostki są potrzebne do gry, ale okazało się, że chyba nie / Tak, ale chciałbym coś zmienić / Byłoby interesujące, gdyby patyk miał rysunki lub ozdobę. Dodanie kilku rycin byłoby fajne. Może jakieś szczegóły na figurach owiec, może oczy na figurach ludzi. / Zainteresowanie: 9.

22/02 Ilya, 11 lat. Prawie wcale / Tak, chętnie, wiele razy (4–6) / Zainteresowanie: 10.

07/03 Olha, 38 lat. Co tydzień / Pytania były, ale nie udało mi się ich sprecyzować. Ustaliliśmy własne rozwiązania / Pytanie: Kiedy się rzuca kostką, jak wygląda przejście przez Morze? / Tak, bardzo fajnie i ciekawie / Tak, chętnie, wiele razy (9 i więcej) / Uszczegółowić zasady / Zainteresowanie: 9.

09/03 Eugene, 18 lat. Co kwartał / Pytań nie było / Było bardzo ciekawie zagrać w tę grę. Bardzo mi się spodobało / Tak, chętnie, wiele razy (9 i więcej) / Wszystko mi się podobało / Tak, całkiem / Grupa docelowa: 6+ / Zainteresowanie: 8.

09/03 Tanya, 49 lat. Co kwartał / Przypomnienie ruchu figur / Było ciekawie / Tak, chętnie, wiele razy (4–6) / Zainteresowanie: 10.

16/03 Olya, 38 lat. Co kwartał / Pytania były, ale nie udało się ich sprecyzować. Ustaliliśmy własne rozwiązania / Temat i forma realizacji są bardzo ciekawe / Owce i Armia nie były stabilne na planszy i przewracały się, powinny być bardziej stabilne / Zagram, ale nie za często (4–6 razy) / Bardzo szybko się rozwijają wydarzenia i jest mało czasu na stworzenie strategii / Może powstać sytuacja, kiedy gracze zupełnie nie wejdą w interakcje, ponie-

waż każdy będzie się starał uratować swoje figury i za mało czasu jest na strategię przeciwko innemu graczowi / Grupa docelowa: rodzina, która zna historię wyjścia z Egiptu, dzieci w wieku gimnazjalnym. Dla dzieci młodszych utrata figur może być trudna emocjonalnie / Uwagi: stabilność figur, szczegółowość opisu zasad / Zainteresowanie: 7.

10/04 Vera, 37 lat. Bardzo rzadko / Pytań prawie nie było / Ciekawa interpretacja. Wszystko wygląda sympatycznie / Tak, ale nie za często (1–3) / w rozgrywce dwóch graczy brakowało interakcji / Bardziej dla dzieci / Zainteresowanie: 7.

01/05 Beata, 56 lat. Pytania pojawiały się rzadko i udało mi się szybko ustalić odpowiedź / Pytania o przejście do Morza / Gra jest bardzo intrygująca i ciekawa. Podoba mi się pomysł i sposób zaprojektowania / Podoba mi się pomysł graficzny i sposób wykonania figurek / Chętnie, wiele razy (bez ograniczeń) / Oj tak, dużo interakcji! / Nie było momentów, które mi się nie podobały / Grupa docelowa: rodzina, dzieci 6–15, nastolatki / Świetnie spędzony wieczór / Zainteresowanie: 10.

01/05 Agata, 55 lat. Co roku / Temat nowatorski, odkrywczy zarówno dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Gra ma wyjątkowe znaczenie historyczne i religijne, a przez to edukacyjne / Pięknie stonowana oprawa plastyczna, dostosowana kolorystycznie do tematu gry / Tak, chętnie, wiele razy (9 i więcej) / Uwagi: uwidocznienie ograniczenia planszy / Tak, ta gra socjalizuje / Grupa docelowa: od 9 do 99 lat / Zainteresowanie: 10.

