

Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne*

Board game in communication – definition problems

Kamila Zielińska-Nowak

Uniwersytet Wrocławski

kamila.zielinska009@gmail.com | ORCID: 0000-0003-0246-1700

Abstract: This article is a proposal to define a board game. It includes considerations about the polysemy of the concept of the game, the similarities and differences between game and play, and the game's ludic aspect. This paper has a cognitive character and is concentrated on the etymology of the term "board game" and the semantics resulting from its construction. A survey has been conducted to show how language users, including players, perceive a board game.

Keywords: board games, definition of a board game, semantics, prototype, cognitive linguistics

Homo Ludens 1(14)/2021 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2021

DOI: 10.14746/HL.2021.14.13 | received: 31.12.2018 | revision: 16.07.2019 | accepted: 18.12.2021

* Artykuł stanowi rozszerzoną i poprawioną wersję wstępu do mojej pracy magisterskiej pt. *Ewolucja wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej* napisanej pod kierunkiem dr. hab. prof. UW r Waldemara Żarskiego i obronionej w 2018 r. na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego (Zielińska, 2018).

1. Wprowadzenie

Niniejszy artykuł stanowi propozycję zdefiniowania gry planszowej za pomocą narzędzi językoznawstwa kognitywnego – jako kategorii prototypu z wyraźnie zarysowanym centrum, wokół którego sytuują się elementy peryferyjne.

W słownikach języka polskiego nie uwzględnia się wyrażenia „gra planszowa” jako osobnego hasła. Mimo tego użytkownicy języka, w tym gracze, intuicyjnie podporządkowują dany przedmiot/zjawisko do tej kategorii. Rozumieją, czym gra planszowa jest i jakie cechy posiada. Dzieci są doskonałym przykładem, że nie potrzeba nazwy wykonywanej czynności ani przydzielenie jej do kategorii gier lub zabaw, aby się bawić albo grać. Problem sprawiają czynności hybrydalne, które łączą w sobie cechy rozmaitych gier i zabaw. W ich przypadku pojawiają się różne wyobrażenia, w zależności od pytanej osoby.

Pojęcie gry planszowej nie było dotychczas tematem szeroko zakrojonych analiz. Niekiedy badacze formułują własną definicję tego typu gier, ale nie wyjaśniają, skąd się ona wywodzi i na jakiej podstawie ją tworzą. Bogusław Kleszczyński (2011) zamieszcza definicje wielu różnych gier, nie przedstawiając ich genezy. Według niego gra planszowa to taka, w której rozgrywka skupia się na planszy (choć często dopiero w trakcie gry się ją tworzy). Przemysław Ciszek (2016) nie definiuje konkretnie, czym gra planszowa jest, ale wyodrębnia szereg cech charakterystycznych dla tradycyjnych gier planszowych, jak również dla tych nazywanych nowoczesnymi. Pierwsza grupa odznacza się m.in. prostotą zasad i planszy, niezawierającej trudnych do odwzorowania elementów. Druga zaś różni się od pierwszej złożonością reguł, bardziej skomplikowanym wyglądem i liczbą elementów. Autor zwraca również uwagę na to, że gry planszowe zwykle polegają na naprzemiennym ruchu graczy. Łukasz Wrona (2017) podkreśla zaś istotę dwóch czynników w grze planszowej: kontekstu (świata przedstawionego i tła fabularnego) oraz mechaniki, która zwykle jest nowatorska i oryginalna. Warto jednak podkreślić, że istnieją gry abstrakcyjne, niemające tak zdefiniowanego kontekstu, a nowatorstwo w mechanice nie wydaje się cechą niezbędną, by nazwać jakąś grę planszową. Według Wrony większość nowoczesnych gier to hybrydy wykorzystujące szereg różnych komponentów, niegdyś niedostępnych w przypadku tradycyjnych gier planszowych. Paul Booth (2021) zaznacza zaś, że termin „gra planszowa” odnosi

się szczególnie do rodzaju gry analogowej, która zazwyczaj posiada planszę, zestaw zasad i wiele elementów, takich jak karty czy pionki w kształcie ludzi (meeple). Istnieją inne rodzaje gier analogowych (gry karciane, gry fabularne itp.), ale według Bootha mogą się one pokrywać kategoriami (2021: 4). W raporcie *Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce* (Kołodziej, Skrzyńska, Zadrożna, 2021) autorzy z kolei przyjęli, że grą planszową jest gra, w której:

rozgrywka (o charakterze rozrywkowym, ewentualnie rozrykowo-edukacyjnym) przebiega przede wszystkim w trybie offline, przy użyciu elementów takich jak: plansza, planszетка, płytki, żetony, kości, pionki, a także karty (Kołodziej, Skrzyńska, Zadrożna, 2021, s. 5).

Wymienione przykłady udowadniają, że intuicyjnie badacze myślą o grze planszowej dość podobnie.

2. Wstęp teoretyczny

Pojęcia prototypu i stereotypu wprowadziła Eleanor Rosch. Prototyp to „pojedyncza, scentralizowana reprezentacja powstała z własności, które są charakterystyczne dla wybranego przykładu, czyli wzorca” (Kövecses, 2011, s. 50). Zoltán Kövecses podkreślił, że:

prototypy stanowią abstrakcyjną idealizację elementów wchodzących w skład danej kategorii [...]. Kategorie definiowane dzięki prototypom nie posiadają jednego zbioru cech esencjalnych (tamże).

W swoich badaniach wyodrębniam charakterystyczne właściwości kategorii gry planszowej, stykając się z jej konkretnymi przejawami, aby potem dokonać ich integracji w postać abstrakcyjnego prototypu danej kategorii. Prototyp nie musi zawierać wszystkich cech stereotypowych. Co więcej, na co zwraca uwagę Jerzy Bartmiński, cechami stereotypowymi nie będą wszystkie występujące w tekstach, potocznym myśleniu o danym przedmiocie bądź zjawisku (2007, s. 50). Wojtak (2008) również to podkreśliła, wyróżniając wzorzec alternacyjny obok kanonicznego. Ludwig Wittgenstein (2000 [1953]) wprowadził zaś pojęcie podobieństwa rodzinnego, gdyż uznał, że kategoria GRA nie odpowiada klasycznej definicji mającej ostre

granice określone przez wspólne cechy. Wynika to z faktu, że nie można ustalić takich cech dla wszystkich gier (tamże, s. 66). Gra może być więc tylko podobna do prototypowej gry planszowej, a zaliczy się ją do tej kategorii. Wynika to z nieostrości granic kategorii naturalnych oraz – co się z tym wiąże – znaczenia. Użytkownicy języka intuicyjnie przyporządkowują zjawisko do kategorii. Rozumieją, że podobieństwo rodzinne do prototypu jest stopniowalne. Renata Grzegorzczkowska podkreśla, że „prototyp” ma oznaczać centrum kategorii „rozumiany bądź jako najlepsze egzemplarze danej kategorii, bądź też jako zespół cech właściwych owym centralnym obiektom (klasom obiektów) lub sytuacjom” (1998, s. 113). Wspomniany więc prototyp będzie znajdował się w centrum, a okazy mniej lub bardziej podobne do niego – na peryferiach danej kategorii.

Aby zdefiniować, czym jest prototypowa gra planszowa, sięgnęłam po definicję kognitywną, nastawioną na „zdanie sprawy z treści poznawczych utrwalonych w języku oraz sposobu strukturyzowania tych treści poprzez język” (Bartmiński, 2007, s. 45). Przeanalizowałam dostępny materiał słownikowy i stworzyłam internetową ankietę, aby dowiedzieć się, co myślą o grze planszowej użytkownicy języka. Ankieta składała się z 10 pytań otwartych i zamkniętych dotyczących cech i elementów składowych gry planszowej. Została przeprowadzona w 2017 roku. W ankiecie brało udział 185 osób, ale nie wszyscy odpowiedzieli na każde z pytań. Wśród respondentów było 50,8 proc. mężczyzn i 49,2 proc. kobiet, w wieku od 15 do 75 lat (najwięcej, bo aż 105 osób, mieści się w przedziale wiekowym 20–29). Na pytania odpowiadały osoby grające w gry planszowe z różną częstotliwością: 23,8 proc. zajmuje się tym częściej niż raz w tygodniu; 21,1 proc. – raz w tygodniu; 21,1 proc. – dwa razy w miesiącu; 13,5 proc. – raz w miesiącu; oraz 20,5 proc. – rzadziej niż raz w miesiącu. Dzięki temu odpowiedzi ukazały szerokie spektrum badanego zagadnienia – pochodziły bowiem od osób mało znających omawiany tu temat do graczy-ekspertów. Spośród odpowiedzi uwzględniłam w definicji cechy, które powtarzały się najczęściej razy, poszerzając listę o swoje obserwacje.

3. Polisemia pojęcia gry

Na początku warto zastanowić się nad pojęciem samej gry. We współczesnej polszczyźnie to słowo jest wieloznaczne. Przez lata wykształciły

się formy dookreślające jej rodzaj tak, aby sformułowanie stało się precyzyjniejsze. W średniowieczu czasownik „grać” znaczył pierwotnie ‘skakać, płaść’ (Brückner, 1985 [1927], s. 154). W *Słowniku etymologicznym* Andrzeja Bańkowskiego czytamy, że początkowo funkcjonowała forma „igra” o znaczeniu ‘być w ruchu, poruszać się, trząść się’. W okresie staropolskim formy „(i)gra” oznaczały ‘grę w kości’, a w XVI wieku również ‘grę w szachy’ (2000, t. 1, s. 468–469). W *Słowniku staropolskim* pod hasłem *gra* zamieszczono odsyłacz do hasła *igra* (1959, s. 481). Z tego wynika, że podstawowa była druga forma, która potem uległa skróceniu. *Igra* natomiast to 1) ‘zabawa, gra, ludus’, 2) ‘widowisko, występy kuglarskie, *spectacula*’ oraz 3) ‘naigrawanie się, wyśmiewanie się z kogoś, *irrisio*’. Wymienione znaczenia wskazują na wpisane w grę śmiech i zabawę¹.

Co ciekawe, hasła *igracz* oraz *igrać*, pochodzące z tego samego słownika, dotyczą m.in. osoby uprawiającej grę hazardową lub samego grania w nią, nie wymieniając żadnego innego rodzaju gry (1960, s. 11–12). Sugeruje to brak gier o odmiennym charakterze w tamtym okresie bądź ich niską popularność, co sprawiło, że autorzy nie uwzględnili ich w pracy nad słownikiem. W *Słowniku polszczyzny XVI wieku* *gra* to 1) ‘zabawa, rozrywka, impreza towarzyska lub publiczna, często przebiegająca według ustalonych reguł; uroczystość połączona z zabawą’; 2) ‘granie, wydobywanie tonów z instrumentów muzycznych’; 3) ‘instrument muzyczny’; 4) ‘zabawka, przedmiot przeznaczony do gry’; 5) ‘sprawa, interes, rzecz, temat’; 6) ‘falowanie’.

Interesujące, iż ze *Słownika polszczyzny Jana Kochanowskiego* dowiadujemy się, że polski poeta używał terminu „gra” w odniesieniu do hazardu, szachów oraz zabawy dzieci (1994, t. 1, s. 551). Wykorzystywał więc tylko znaczenia mające związek z rozrywką. Podkreśla to przede wszystkim ludyczny charakter wyrazu „gra”.

Znaczenie tego leksemu ewoluowało w ogólnych słownikach języka polskiego. We wszystkich przebadanych tekstach powtarza się akcentowany już wcześniej ludyczny aspekt „gry”, który zawsze występuje jako pierwszy. W XIX wieku w słownikach pojawiają się znaczenia określające pewne zachowania ludzkie, np. w tzw. słowniku wileńskim uwzględniono

.....
¹ Więcej o zabawie w podrozdziale 4.

nowy sens ujęty jako ‘zmiana częsta wyrazu twarzy’² (1986 [1861], cz. 1, s. 367). Wolno sądzić, że *Słownik języka polskiego* pod redakcją Witolda Doroszewskiego (1965) stał się niejako podstawą znaczeń opisywanego pojęcia. Podaje 10 z nich, tym samym rozbudowując dotychczasowe omówienia słowa „gra”. Wprowadza m.in. sensy dotyczące sportu i handlu. Zamieszcza również wiele kolokacji i sensów przenośnych. Do gier sportowych zalicza zarówno sporty, jak i gry ruchowe typu berek lub ciuciubabka.

W *Praktycznym słowniku współczesnej polszczyzny* pod redakcją Haliny Zgólkowej powtarzają się sensy uwzględnione w pracy Doroszewskiego, do których dodano znaczenie socjologiczne:

świadome i celowe zachowania i działania osób uczestniczących w określonych procesach społecznych (wymiany handlowe, walki o wpływy polityczne, o pozycję w organizacji itp.), [...] [mające na celu] uzyskanie korzyści i przewagi nad innymi przez realizację obranych strategii w ramach przyjętych reguł gry lub przez pominięcie wszelkich zasad (Zgólkowa, 1997, s. 20–21).

Zdefiniowano także nowy typ gry: *grę wojenną* („ćwiczenia sztabowe – bez wychodzenia na poligon – w sztuce strategii i taktyki”) (tamże, s. 22). Zamieszczono też wiele kolokacji, m.in. „gra planszowa”, „gra elektroniczna”, „gra komputerowa”, „gra telewizyjna” czy „gra liczbowa”.

Z kolei *Inny słownik języka polskiego* pod redakcją Mirosława Bańki (2000) wraca do sportowego znaczenia pojęcia gry, które Zgólkowa pomija. Bańko podkreśla również, że zwycięstwo w grze zależy od inteligencji, zręczności lub od przypadku, a wynik nie jest z góry przesądzony. Sugeruje to wpisana w grę rywalizację między uczestnikami³. Internetowy *Słownik języka polskiego PWN* (dostęp: 23 lutego 2017) powtarza zaś znaczenia wyszczególnione przez Zgólkową, wprowadzając pewne novum: dodając *grę komputerową* jako osobne hasło. Uwzględnienie takiego typu gry jako nowego hasła wskazuje na dużą współczesną popularność i powszechność tej rozrywki.

.....
² *Słownik języka polskiego podług Lindego i innych nowszych źródeł* pod redakcją Eryka Rykaczewskiego (1925, s. 205) obejmuje część znaczeń wypisanych w słowniku wileńskim.

³ Podkreślał to już wcześniej Lech Pijanowski w *Podróży po krainie gier*: „Każda gra jest [...] walką, ktoś musi przegrać, choć tego nie chce, wszyscy dążą do wygranej. Środki i sposoby realizacji tego jedyne celu są różne, zależne i od gry i od graczy, ale bez walki nie ma gry” (1969, s. 292). Podejmuję ten wątek w dalszej części artykułu.

W żadnym słowniku nie występuje natomiast definicja gry planszowej, choć posiada ona o wiele dłuższą tradycję niż gry komputerowe, które doczekały się już szeregu definicji. Może to wynikać ze wspomnianej już nieostrości tego pojęcia. *Wielki słownik języka polskiego* (dostęp: 25 lutego 2018) pod redakcją Piotra Żmigrodzkiego podkreśla celowość wpisania w pojęcie gry. W tym słowniku termin „gra” obejmuje 10 znaczeń. Przy znaczeniu ‘gra hazardowa’ i ‘przedmioty potrzebne do zabawy’ pojawia się kolokacja ‘gra planszowa’. Wyłącznie w tych dwóch znaczeniach akcentuje się ludyczny aspekt gry, choć wszystkie pochodzą z prasłowiańskiego słowa „*jьgra”, które oznaczało ‘obrzędową zabawę z tańcami, pługami, igrzyska’ (*Wielki słownik języka polskiego*, dostęp: 25 lutego 2018). Definicje słownikowe z różnych lat pokazują, jak szerokie jest badane przeze mnie pojęcie – konotuje ono bardzo wiele różnych zjawisk, wśród których trudno znaleźć punkty wspólne. Interesujący może być fakt, że wybrane przeze mnie przykłady encyklopedii nie uwzględniają, jak się wydaje, podstawowego, czyli ludycznego charakteru gry. Co prawda, w encyklopedii PWN z 1998 roku czytamy, że jest to:

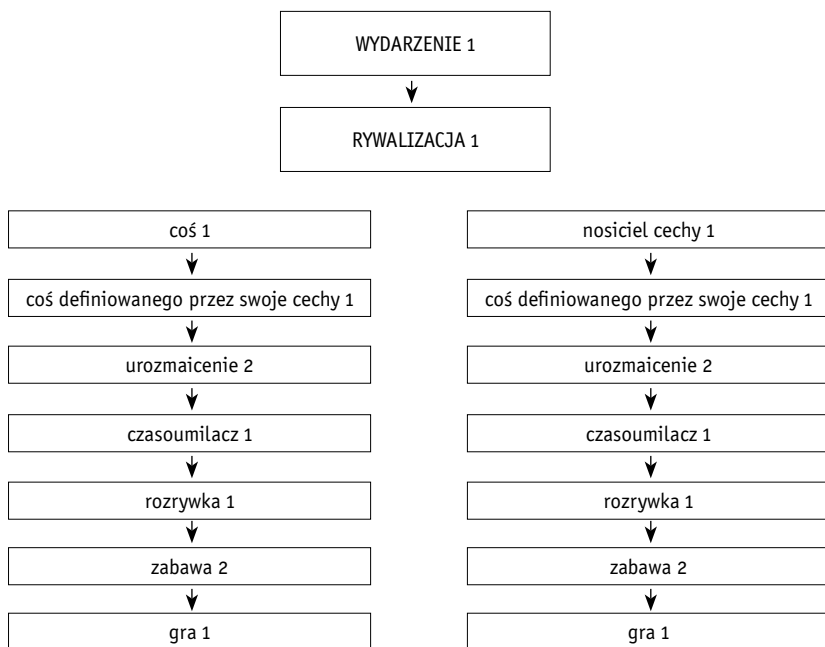
czynność rozrywkowa o ustalonych regułach, której wynik powoduje obowiązek świadczenia na rzecz wygrywającego; zobowiązań z g[ier] (z wyjątkiem g[ier] prowadzonych przez organy państw), nie można dochodzić sędownie (Petrozolin-Skowrońska, 1998, s. 268).

Przywołuje to wszakże na myśl loterie bądź gry hazardowe, w których sama rozrywka nie pełni kluczowej roli. Natomiast w internetowej encyklopedii PWN (dostęp: 24 lutego 2018) czytamy, że grą jest ‘matematyczny model sytuacji konfliktu’.

Słowosieć (dostęp: 24 lutego 2018) z kolei uwzględnia 10 hiperonimów pojęcia gry. Najmocniej akcentuje się – poprzez umieszczenie ich w pierwszej kolejności – związki z rozrywką, rywalizacją i rozgrywką. Co jednak ciekawe, jako czwarte znaczenie podano ‘zestaw rekwizytów do grania’. Na rysunku 1 na sąsiedniej stronie zamieszczam trzy ścieżki prowadzące od pojęcia gry do hiperonimów.

Kolejne znaczenia uwzględniają zachowanie, ruch bądź dźwięk. W pierwszym znaczeniu hiperonimem międzyjęzykowym jest „game”, czyli ‘a contest with rules to determine a winner’, natomiast hiponimy obejmują 20 leksemów – brak wśród nich „gry planszowej”. Pojawia się

jednakże gra towarzyska, czyli ‘rodzaj gry, w którą można grać przy stole, z przyjaciółmi, dla zabawy’. Pojęcie gry planszowej jest jednym z hiponimów „gry” jako ‘zestawu rekwizytów do grania’.



Rysunek 1. Ścieżki hiperonimiczne

4. Gra a zabawa

Johan Huizinga (1985 [1938]) zauważa odmienne postrzeganie zabawy w różnych wspólnotach etniczno-kulturowych i zróżnicowane sposoby jej nazywania. W języku polskim odróżnia się pojęcia gry i zabawy. O rozumieniu gry pisałam wcześniej, natomiast leksem „zabawa” oznacza 1) ‘przyjemne spędzanie czasu, grę, rozrywkę’ oraz 2) ‘tańce, bal’ (Słownik języka polskiego PWN, 2015, s. 1238–1239). Warte podkreślenia jest definiowanie zabawy przez grę (i gry przez zabawę), co wskazuje na silny związek między tymi dwoma zjawiskami. Według holenderskiego badacza 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 świadomość odmienności od zwyczajnego życia (Huizinga, 1985 [1938], s. 48-49).

Definicja Huizingi obejmuje szereg różnych zachowań zarówno ludzkich, jak i zwierzęcych. Badacz jednak używa słowa „*spel*”, którego polski odpowiednik to zarówno „*gra*”, jak i „*zabawa*”. Roger Caillois (1997 [1958], s. 15) także wyróżnił zasady gier i zabaw: 1) gracze spotykają się dobrowolnie; 2) zabawa jest nieproduktywna; 3) zabawa jest „wydarzeniem” ograniczonym miejscem i czasem; 4) zabawa stanowi proces określony regułami; 5) w trakcie zabawy człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej; 6) zabawa to proces otwarty, a jego koniec jest niepewny. Wnioski Caillois są zbliżone do tych sformułowanych przez Huizingę.

Z kolei Scott G. Eberle (2014) wyróżnia sześć podstawowych komponentów zabawy: oczekiwanie, niespodziankę, przyjemność, zrozumienie, siłę i opanowanie. Gracz oczekuje momentu rozpoczęcia się zabawy i ją przewiduje. Eberle podkreśla, że chodzi o moment bezpośrednio przed zabawą, np. gdy patrzy się na nieułożone jeszcze w pełni puzzle lub gdy się wie, że dzieci sąsiadów mają zapukać do drzwi z propozycją zabawy. Mimo tego element zaskoczenia występuje nieodzownie, gdyż na ogół do końca nie można przewidzieć przyszłości. Według Eberle’a gra ma zwiększyć świadomość własnej siły (umysłu oraz ciała), gdyż wtedy gracz osiąga równowagę ducha. Kiedy poczuje z tego powodu spokój, będzie się bawić. Poszczególne komponenty zabawy mogą się pogłębiać, zmieniając ją samą. Historyk podkreśla również, że gdy cechy zabawy skrajnie się nasilą, powstaną cechy niezabawy, np. obsesja wyniknie z oczekiwania, a z niespodzianki – szok/przerażenie.

Jan F. Jacko definiuje grę bardzo podobnie. Według niego:

gry towarzyskie (1) służą rozrywce, (2) są określone regułami, które (3) tworzą mniej lub bardziej uporządkowany system i (4) pozwalają odróżnić sukces (wygraną) od porażki (przegranej) w grze (2013, s. 98).

Takie ujęcie gry łączy się z definicją Huizingi – zarówno w grze, jak i w zabawie występują reguły porządkujące, w ramach których gracz podejmuje szereg decyzji. Z tego powodu każda rozgrywka wygląda inaczej. Uczestniczy się jednak w zabawie dla samej zabawy, natomiast w grze – przy tak zarysowanym jej rozumieniu – ważny jest wynik (czy

zwyciężyliśmy, czy przegraliśmy). Wydaje się, że w zabawie rezultat nie pełni tak istotnej roli. Caillois (1997 [1958], s. 23) podkreśla jednak, że w niektórych rodzajach gier/zabaw (badacz zamiennie używa obu słów⁴) rywalizacja ma charakter kluczowy. Gdy w zabawie pojawia się możliwość zwycięstwa w jakiś ustalony przez jej uczestników sposób, staje się ona grą. Jacko zwraca uwagę na zgoła inną różnicę:

W kontekście ludologii analogatem głównym gry jest rozrywka (zabawa) (Caillois, 1997; Huizinga, 1955). Można ją rozumieć funkcjonalnie, jako bawienie lub bawienie się, albo rzeczowo, jako to, co te funkcje pełni. [...] Gra staje się zabawą, gdy bawi, ale nie przestaje być grą, gdy tego nie robi. Gry zwykle bawią, ale są też gry, które tego nie robią – nikogo nie bawią (na przykład gdy nudzą graczy) i nie powstały po to, by bawić (na przykład symulacje bojowego treningu żołnierzy). Bawić mogą też sytuacje i aktywności niebędące grami (2013, s. 101).

Podobnie uważa David Mullich (2016), według którego aspektem odróżniającym te dwa pojęcia jest cel danej aktywności – jeśli robimy coś dla przyjemności i relaksu, to będzie to zabawa. Gra natomiast ma następujące elementy: gracze, cele, procedury, reguły, konflikty, zasoby, granice i skutki, z których najważniejsze są zasady oraz cele. Eric Zimmerman i Katie Salen (2004, s. 80) określają grę jako system, w którym gracze angażują się w sztuczny konflikt, zdefiniowany przez reguły, co kończy się wymiernym skutkiem. Lech Pijanowski dodaje:

Każda gra jest w jakimś stopniu imitacją życia. Nawet te najbardziej abstrakcyjne, oparte tylko na logice i strategii przestrzennej, zaczynały się od naśladowania czegoś rzeczywistego. Każda gra jest także walką, ktoś musi przecież przegrać, choć tego nie chce, wszyscy dążą do wygranej. Środki i sposoby realizacji tego jedynego celu są różne, zależne i od gry, i od graczy, ale bez walki nie ma gry (1969, s. 292)⁵.

Na koniec przytoczę stanowisko i propozycję Anny Wierzbickiej, uważającej hipotezę o istnieniu inwariantu za trafniejszą niż przekonanie o całkowitym „rozmyciu” znaczenia proponowane przez Wittgensteina (2006, s. 189–191). Formułuje następującą definicję:

- gry
(a) wiele rodzajów rzeczy, które ludzie robią
(b) przez pewien czas

⁴ W języku francuskim te dwa pojęcia kryją się pod tym samym określeniem: „*les jeux*”.

⁵ Por. przyp. 3.

- (c) „dla przyjemności” (czyli dlatego, że chcą czuć coś dobrego)
- (d) kiedy ludzie robią te rzeczy, można o tych ludziach powiedzieć te rzeczy:
- (e) chcą, żeby się zdarzyły pewne rzeczy
- (f) gdyby nie robili tych rzeczy, nie chcieliby, żeby te rzeczy się zdarzały
- (g) nie wiedzą, co się stanie
- (h) wiedzą, co mogą zrobić
- (i) wiedzą, czego nie mogą robić (tamże, s. 191).

Wierzbicka podkreśla, że gry są działaniami ludzkimi, trwającymi pewien czas, mają określone cechy, cele (które przestają mieć znaczenie poza grą) i podejmuje się je dla przyjemności. Uczestnicy muszą poznać reguły rządzące grą. Taka definicja odpowiada praktycznie wszystkim rodzajom gier i z tego powodu powinno się ją rozszerzyć o cechy konstytutywne akurat dla gry planszowej.

Należy zaakcentować, że istnieje o wiele więcej propozycji zdefiniowana, czym gra jest i czym różni się od zabawy⁶, jednak z uwagi na ograniczone miejsce poprzestaniemy na wymienionych. Ponadto już z zaprezentowanych rozważań zdaje się wynikać, że główną różnicą między grą a zabawą jest celowość wpisana w tę pierwszą. Możemy grać dla samej przyjemności gry, ale prędzej czy później skupiamy się na tym, aby wygrać rozgrywkę. Jest to wymierny skutek naszej gry, który wykracza poza świat jej samej. Kiedy reguły zabawy poszerzają się o wytyczne dotyczące zwycięstwa, zabawa staje się grą. Powszechnie mówi się „zabawa w ciuciubabkę”, ale z uwagi na możliwość zwycięstwa ciuciubabka jest tak naprawdę grą⁷. Słowem: grę, w przeciwieństwie do zabawy, możemy wygrać lub przegrać.

5. Próba charakterystyki pojęcia gry planszowej

Na początku warto przytoczyć najprostsze rozróżnienie Augustyna Surdyka – który sam zaznacza, że to definicja uproszczona – na gry cyfrowe i niecyfrowe. W drugiej grupie badacz uwzględnia właśnie gry planszowe (Surdyk, 2009, s. 230). Przymiotnik „planszowa” zdaje się konotować konieczność posiadania planszy przez taką grę. Jedna

.....
⁶ Zob. m.in. Gadamer, 2005 [1960], s. 176 n.; Suits, 2006; Juul, 2010 [2003].

⁷ Tak zostaje nazwana w Trzaski, Everta i Michalskiego nowym słowniku języka polskiego (Lehr-Spławiński, 1938, s. 1039).

z definicji tego słowa – według elektronicznego *Słownika języka polskiego PWN* (dostęp: 11 października 2017) – brzmi następująco: ‘karton, po którym przesuwają się pionki w niektórych grach’. Tego rodzaju rozumienie gry planszowej ma charakter tradycyjny – planszę miały już gry pochodzące sprzed naszej ery⁸ i przez wiele lat plansza występowała jako integralny i podstawowy element gry planszowej. Współcześnie wydaje się jednak, że traci na swoim znaczeniu. Istnieje wiele gier, do których specjalna plansza nie zostaje dołączona. Niekiedy zaś służy tylko liczeniu punktów (m.in. w *Dixit*) lub tworzy się ją dopiero w trakcie rozgrywki – przykładem służy gra *Carcassonne*. Wydaje się więc, że plansza nie jest już cechą odróżniającą gry planszowe od innych gier. Nazwa jednak wciąż funkcjonuje, wskazując zarazem, jak wyglądały tego typu gry w przeszłości. Pomimo tak znaczącej zmiany podłoże, na którym rozgrywa się gra, nadal stanowi istotną kwestię. Nie ma już charakteru sztucznie ograniczonego przez twórców, ale może to być stół czy podłoga, które przejmują w ten sposób rolę planszy. Gracze skupiają się wokół dołączonych do gry elementów, zamykając się w ten sposób w jej świecie. Pijanowski, porównując tradycyjną grę planszową ze współczesną, stwierdza:

w grach dawniejszych [były] spekulacje myślowe, kombinowanie, umiejętność gry dotyczyła ustawiania i położenia pionów na planszy, decyzji logicznych, matematycznych, nawet psychologicznych; dzisiaj w wielu grach współczesnych, aby wygrać, trzeba umieć operować pieniędzmi w grze (1969, s. 194).

Aby ustalić cechy współczesnej gry planszowej, sięgnęłam po środki służące tworzeniu definicji kognitywnej. W przeprowadzonej przeze mnie ankiecie respondenci mieli za zadanie zakreślić cechy, które ich zdaniem charakteryzują typową grę planszową, i gry będące w ich opinii planszowymi. Zostali poproszeni również o odpowiedź na kilka pytań dotyczących cech i elementów składowych gry planszowej. Sprzeczne często odpowiedzi pokazały, że brak zgody, czym jest typowa gra planszowa, że do tej grupy zalicza się przeróżne gry oraz że tradycyjne cechy, niegdyś mogące wyznaczać, co jest, a co nie jest grą planszową, teraz nie pełnią już tak ważnej roli. Aby zilustrować te słowa, przytoczę

.....

⁸ Pijanowski (1969, s. 50) przytacza przykład gry w go, którą wymyślił cesarz Chin Shun (panował w latach 2255–2206 p.n.e.) dla swojego opóźnionego w rozwoju syna Shokina.

liczbowe zestawienie dotyczące wybranych – przez respondentów – cech spośród podanych przez mnie⁹:

- wykorzystanie technologii – 2 osoby;
- brak technologii – 107;
- obecność planszy, na której rozgrywa się gra – 128;
- plansza służy tylko notowaniu punktów – 23;
- brak dołączonej planszy – 86;
- charakter mówiony gry – 18;
- mówienie pojawia się jako element dodatkowy gry – 82;
- brak elementów mówionych – 99;
- brak aktywności ruchowej – 47;
- gracze ruszają się w trakcie rozgrywki – 73;
- wykorzystanie rekwizytów (żetonów, pionków, kostek itp.) – 162;
- brak rekwizytów – 6;
- opowieść interaktywna nie jest mechaniką gry – 40;
- opowieść interaktywna jest mechaniką gry – 47;
- manualność – 95;
- brak manualności – 22;
- obecność zasad – 142;
- to gracze tworzą zasady – 22;
- co najmniej dwuosobowa rozgrywka – 115;
- jednoosobowa rozgrywka – 15;
- gra skupiona wokół planszy i elementów dodatkowych – 121;
- gra w wyobraźni – 30.

Wymienione cechy wynikały z tradycyjnego rozumienia gry planszowej, która charakteryzowała się niegdyś 1) brakiem wykorzystania technologii, 2) obecnością planszy, 3) brakiem elementów mówionych (będących mechaniką), 4) statycznością rozgrywki (gracze nie przemieszczają się), 5) obecnością elementów dodatkowych (żetonów, pionków, kostek, kart itp.), 6) brakiem opowieści interaktywnej, 7) charakterem manualnym, 8) obecnością narzuconych zasad, 9) co najmniej dwuosobową rozgrywką oraz 10) skupieniem graczy wokół planszy i elementów dodatkowych. Respondenci następnie zostali zapytani o różnice między typową

.....

⁹ Zapisuję je parami, aby najłatwiej było zauważyć nieścisłości i sprzeczności.

a prawdziwą grą planszową. Jako odpowiedzi na oba te pytania wskazywali podobny zbiór cech lub je powielali. Niekiedy nawet stwierdzali, że to tożsame pojęcia. Wynika z tego, że gracze i użytkownicy języka nie odróżniają prawdziwej (a więc stereotypowej) gry planszowej od zwykłej (w ich świadomości przedmiotu), typowej gry planszowej.

Współcześnie twórcy gier planszowych sięgają po rozwiązania charakterystyczne dla innych typów gier, dzięki czemu powstają gry hybrydowe, łączące cechy różnych typów. Wydaje się, że właśnie z tego powodu każda wymieniona przeze mnie cecha została wybrana choć przez jednego respondenta. Wspominałam już o grach wykorzystujących aplikacje na telefon, stanowiące warunek rozpoczęcia rozgrywki. Istnieją też gry, w ramach których wykonuje się ćwiczenia, tańczy się lub przedstawia się słowo za pomocą pantomimy¹⁰. Takie gry przywołują skojarzenia z aktywnościami ruchowo-sportowymi, w większym jednak stopniu niż zadania typowe dla gier planszowych wykorzystującymi energię i siłę fizyczną. Przygodowe gry planszowe mają z kolei rozbudowany świat przedstawiony – wykorzystuje się elementy literackie, dzięki czemu takie gry bliskie są *role-playing games*.

Jedno pytanie otwarte pozwalało na wpisanie własnych pomysłów cech gry planszowej. Z okazji tej skorzystało 108 respondentów. Czasem w tym miejscu podkreślali jeszcze raz istotność jakiejś wymienionej już przeze mnie cechy. Pojawiły się m.in. następujące atrybuty:

- obecność planszy (lub obszaru wspólnego dla wszystkich) – 51 głosów;
- interakcja co najmniej dwu graczy – 27;
- materialne komponenty (pionki, żetony, karty, kostka itp.) – 26;
- określony zestaw reguł i warunków zwycięstwa – 18;
- losowość – 4;
- podział na tury – 2;
- regrywalność – 2;
- przewidywalność, powtarzalność ruchów – 2.

.....
¹⁰ Przykładem służy *Party Time*, w której gracze są podzieleni na kilka grup. Na każdym polu czekają ich różne zadania: wyjaśnienie pozostałym znaczenia słów za pomocą innych wyrazów, z użyciem synonimów, antonimów i podpowiedzi, gestów, ruchów całego ciała bądź mimiki. Ponadto gracze wyszukują rymy, opisują znane osobistości lub podają jak największą liczbę wyrazów na tę samą literę.

Z przytoczonych odpowiedzi wynika, że prawie połowa respondentów, którzy zdecydowali się zareagować na to pytanie, nadal utożsamia grę planszową z obecnością planszy, choć jeden z uczestników ankiety zasugerował, że współcześnie wyrażenie „gra planszowa” powinno być tłumaczone na angielski jako „*tabletop* [‘blat stołowy’] *game*”, a nie *board game*, tym samym wskazując na odchodzenie od planszy na rzecz grania na samym stole. Wydaje się, że taką opinię podzielają inni respondenci, którzy zaliczyli w kolejnym pytaniu do grona gier planszowych: bierki (31 osób), pchełki (31), domino (49), gry kartami tradycyjnymi (38), puzzle (9), *Rummikub*¹¹ (97), *Jenga*¹² (56) oraz szereg gier karcianych (*Fasolki*, *Pokemon – 75*; *Munchkin – 131*)¹³. Wiek respondentów nie wpływał na wybór starszych gier (bierki, pchełek, domina, puzzli i gier kartami tradycyjnymi), gdyż choć w większości wymieniały je osoby z przedziału wiekowego 20–30 lat, to były w owej grupie również te poniżej 18 roku życia. Z podanych przez respondentów cech można wyróżnić następujące kategorie:

- aspekty fizyczne: plansza, materialne komponenty;
- charakter rozgrywki: statyczny, skupiony wokół materialnych komponentów, dwuosobowy;
- wykorzystywane środki: brak technologii, brak aktywności fizycznej, materialne komponenty;
- sposób uporządkowania gry: materialne komponenty wyznaczają przebieg gry, jak również często jej koniec, podział na tury, reguły gry przedstawiające mechanikę.

Na podstawie zaprezentowanych rozważań za prototypową grę planszową uznaję grę¹⁴, w której:

- występuje plansza (i na niej rozgrywa się cała gra);
- występują inne materialne komponenty;
- materialne komponenty skupiają wokół siebie co najmniej dwóch graczy;

.....

¹¹ Gra polega na wyłożeniu wszystkich swoich kostek z liczbami/literami na stół. W tym celu układa się przeróżne sekwencje.

¹² W grze uczestnicy kolejno usuwają z drewnianej wieży dowolny klocek poniżej skończonego poziomu i układają go na samej górze. Przegrywa osoba, która przewróci wieżę, wyciągając klocek.

¹³ Wymienione gry nie posiadają typowej planszy – gra się w nie na stole/podłodze.

¹⁴ Przypomnę, że we wcześniejszych rozważaniach podkreśliłam, iż gra charakteryzuje się zbiorem zasad oraz relewantnością kategorii zwycięstwa/przegranej.

- określają one przebieg rozgrywki;
- skoncentrowanie się wokół elementów gry minimalizuje aktywności ruchowe graczy;
- jest ona podzielona na poszczególne tury, podczas których gracze wykonują swój ruch;
- posiada szczegółowo opisane w instrukcji warunki zwycięstwa.

6. Podsumowanie

Gry planszowe stanowią obszerną kategorię o charakterze hybrydalnym. Z tego powodu w rozumieniu potocznym należą do tej grupy gry, których cechy często się wykluczają. Ów problem komunikacyjny można było dostrzec, analizując wyniki ankiet. Odpowiedzi respondentów niejednokrotnie okazywały się niespójne, co obrazuje wielkość zbioru nazywanego powszechnie „grami planszowymi”, w ramach którego występują zjawiska prototypowe i peryferyjne. Można się też pokusić o stwierdzenie, że zalicza się do niego wszystkie gry, które nie pasują do innych, wydaje się, bardziej charakterystycznych typów, jak choćby *role-playing games* bądź gry komputerowe.

Wokół prototypu sytuują się elementy kategorii mniej lub bardziej podobne do niego, np. gry specjalnie zaprojektowane dla jednego gracza lub oferujące wariant solowy rozgrywki. Należy tu zauważyć, że publikuje się coraz więcej takich gier, więc możliwa wydaje się ewolucja przedstawionego prototypu w przyszłości – w centrum badanej kategorii nie będą już gry planszowe skupiające co najmniej dwóch graczy, tylko co najmniej jednego grającego. Peryferyjnym zjawiskiem są również gry wykorzystujące stół/podłogę jako planszę bądź takie, w których podział na tury jest nieostry bądź nie istnieje¹⁵. Ciekawy typ gry planszowej o charakterze peryferyjnym stanowią gry karciane, niemające planszy, tylko rozgrywane na wybranym przez samych graczy podłożu oraz operujące zaledwie jednym komponentem materialnym – kartami. Podobieństwo rodzinne gier wydaje się stopniowalne. Przykładowo

.....

¹⁵ Przykładem jest gra *Dobble*, w której każdy gracz może w dowolnej chwili zagrać kartą, gdyż nie ma podziału na tury.

można powiedzieć, że gry typu *Rummikub*¹⁶ są bliższe prototypowej grze planszowej niż te wykorzystujące wyłącznie karty. Do owej grupy zaliczyłabym również takie gry jak bierki, domino lub *Twister*¹⁷, choć w wielu kwestiach różnią się one od prototypowej gry planszowej. Do peryferii należą też omawiane przeze mnie wcześniej rodzaje gier: uwzględniające najnowszą technologię oraz zadania ruchowe.

Na zakończenie należy zauważyć, że zaproponowana w artykule definicja obejmuje cechy wyróżnione przez badaczy wspomnianych we wstępie. Podkreśla to, że grę planszową można poprawnie zdefiniować za pomocą intuicji. Sformułowana w artykule definicja uwzględnia typowe dla gry planszowej aspekty fizyczne, charakter rozgrywki, wykorzystane środki oraz sposób uporządkowania. Są to najważniejsze cechy wyróżniające grę planszową spośród innych gier. Ponadto pokrywają się z wnioskami wyciągniętymi przez użytkowników języka. Z tego powodu definicja owa dotyczy przede wszystkim kategorii gry planszowej w praktyce komunikacyjnej, nie stanowi zaś próby opisu właściwości grupy artefaktów.

Literatura

- Bańko, M. (2000). Gra. Hasło w: M. Bańko (red.), *Inny słownik języka polskiego* (s. 473–474). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bańkowski, A. (2000). Gra. Hasło w: A. Bańkowski (red.), *Słownik etymologiczny* (s. 468–469). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bartmiński, J. (2007). *Językowe podstawy obrazu świata*. Wyd. 2, uzup. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Booth, P. (2021). *Board Game as Media*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Brückner, A. (1985 [1927]). Gra. Hasło w: A. Brückner, *Słownik etymologiczny języka polskiego* (s. 154). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo „Wiedza Powszechna”.

.....
¹⁶ Zob. przyp. 11.

¹⁷ Jest to gra wykorzystująca proste ćwiczenia gimnastyczne. Aby wygrać, trzeba najdłużej ze wszystkich graczy utrzymać równowagę, stając na rękach i stopach na wciąż nowych kolorowych polach maty.

- Caillois, R. (1997 [1958]). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen”.
- Ciszek, P. (2016). Plansza z pikseli. Cyfrowe adaptacje gier planszowych. *Zabawy i Zabawki*, 14(1), 109–121. Online: <<http://muzeumzabawek.eu/wp-content/uploads/2020/05/Zabawy-i-Zabawki-2016.pdf>>. Data dostępu: 4 września 2021.
- Doroszewski, W. (1965), Gra. Hasło w: W. Doroszewski (red.), *Słownik języka polskiego. Tom II* (s. 1265–1267). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo „Wiedza Powszechna”.
- Drabik, L., Kubiak-Sokół, A., Sobol, E., Wiśniakowska, L. (2015). Gra. Hasło w: L. Drabik, A. Kubiak-Sokół, E. Sobol, L. Wiśniakowska (red.), *Słownik języka polskiego* (s. 241). Wyd. 3. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Drabik, L., Kubiak-Sokół, A., Sobol, E., Wiśniakowska, L. (2015). Zabawa (s. 1238–1239). Hasło w: L. Drabik, A. Kubiak-Sokół, E. Sobol, L. Wiśniakowska (red.), *Słownik języka polskiego*. Wyd. 3. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play. *Journal of Play*, 6(2), 214–233. Online: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1023799.pdf>>. Data dostępu: 23 marca 2018.
- Encyklopedia.pwn.pl (2018). Gra. Hasło w: *Internetowa encyklopedia PWN*. Online: <<https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/gra.html>>. Data dostępu: 24 lutego 2018.
- Gadamer, H.-G. (2005 [1960]). *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej* (tłum. B. Baran). Kraków: Znak.
- Grzegorzczkova, R. (1998). O rozumieniu prototypu i stereotypu we współczesnych teoriach semantycznych. W: J. Anusiewicz, J. Bartmiński (red.), *Stereotyp jako przedmiot lingwistyki. Teoria, metodologia, analizy empiryczne* (s. 109–115). Wrocław: Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej.
- Huizinga, J. (1985 [1938]). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- Jacko, J. F. (2013). „Czym jest gra?”. Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu. *Homo Ludens*, 5(1), 93–107. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Jan-F.-JACKO-Czym-jest-gra-Uwagi-o-analogicznej-wieloznacz->

- no%C5%9Bci-poj%C4%99cia-gry.-Kontekst-nauk-o-zarz%C4%85dzaniu.pdf>. Data dostępu: 23 marca 2018.
- Juul, J. (2010 [2003]). Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”. W: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 37–62). Tłum M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwo SWPS „Academica”.
- Kleszczyński, B. (2011). Zastosowanie gier w edukacji historycznej. W: P. Juśko, P. Korzeniowski, M. Boryś, M. Małozieć (red.), *Żeby dzieje ludzkie nie zatarty się w pamięci... Rozważania o współczesnych problemach edukacji historycznej i roli historyków w XXI wieku*. Tarnowski Oddział Polskiego Towarzystwa Historycznego. Online: <https://www.academia.edu/2050100/Zastosowanie_gier_w_edukacji_historycznej>. Data dostępu: 28 lipca 2019.
- Kołodziej, D., Skrzyńska, J., Zadrożna, A. (2021). *Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury. Online: <<https://www.nck.pl/badania/raporty/polska-branza-gier-planszowych>>. Data dostępu: 20 lipca 2021.
- Kövecses, Z. (2011). *Język, umysł, kultura. Praktyczne wprowadzenie* (tłum. A. Kowalcze-Pawlik, M. Buchta). Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Kucała, M. (1994). Gra. Hasło w: M. Kucała (red.), *Słownik polszczyzny Jana Kochanowskiego. Tom I* (s. 551–552). Kraków: Instytut Języka Polskiego Polskiej Akademii Nauk.
- Lehr-Spławiński, L. (1938). Gra. Hasło w: L. Lehr-Spławiński (red.), *Trzaski, Everta i Michalskiego nowy słownik języka polskiego* (s. 1038–1039). Warszawa: Księgarnia Wydawniczej Trzaski, Everta i Michalskiego.
- Linda, A. (1974). Gra. Hasło w: M. R. Mayenowa (red.), *Słownik polszczyzny XVI wieku* (s. 78–81). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Linde, S. B. (1994 [1855]). Gra. Hasło w: S. B. Linde (red.), *Słownik języka polskiego* (s. 111–112). Warszawa: Gutenberg-Print.
- Mullich, D. (18 października 2016) What is the difference between play and game. Online: <<https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-play-and-game/answer/David-Mullich>>. Data dostępu: 10 października 2017.
- Petrozolin-Skowrońska, B. (1998). Gra. Hasło w: B. Petrozolin-Skowrońska (red.), *Encyklopedia popularna PWN* (s. 286). Wyd. 28, uzup. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Pijanowski, L. (1969). *Podróże w krainie gier*. Warszawa: Iskry.
- Rykaczewski, E. (1925). Gra. Hasło w: E. Rykaczewski (red.), *Słownik języka polskiego podług Lindego i innych nowszych źródeł* (s. 205). Warszawa: Polskie Wydawnictwo.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *The Rules of Play*. Cambridge [Massachusetts]: The MIT Press.
- Sjp.pwn.pl (2017a). Gra. Hasło w: *Internetowy słownik języka polskiego PWN*. Online: <<https://sjp.pwn.pl/szukaj/gra.html>>. Data dostępu: 23 lutego 2017.
- Sjp.pwn.pl (2017b). Plansza. Hasło w: *Internetowy słownik języka polskiego PWN*. Online: <<https://sjp.pwn.pl/szukaj/plansza.html>>. Data dostępu: 11 października 2017.
- Słowosieć (2018). Gra. Hasło w: *Słowosieć*. Online: <<http://plwordnet.pwr.wroc.pl/wordnet/3c03b7d2-28e9-11eb-a93c-bb670812ba4a>>. Data dostępu: 24 lutego 2018.
- Suits, B. (2006). *Construction of a Definition*. W: K. Salen, E. Zimmerman (red.). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (s. 173-191). Cambridge [Massachusetts]: The MIT Press.
- Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1(1), 223-243. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Augustyn-SURDYK-Status-naukowy-ludologii.-Przyczynek-do-dyskusji.pdf>>. Data dostępu: 24 marca 2018.
- Urbańczyk, S. (1959). Gra. Hasło w: S. Urbańczyk (red.), *Słownik staropolski. Tom II* (s. 481). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Urbańczyk, S. (1960). Igra. Hasło w: Urbańczyk, S. (red.), *Słownik staropolski. Tom III* (s. 11-12). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Wierzbicka, A. (2006). *Semantyka. Jednostki elementarne i uniwersalne*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Wittgenstein, L. (2000). *Dociekania filozoficzne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wojtak, M. (2008). *Wzorce gatunkowe wypowiedzi a realizacje tekstowe*. W: D. Ostaszewska, R. Cudak (red.), *Polska genologia lingwistyczna*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wrona, Ł. (2017). Plansza, kości i karty jako forma narracji historycznej: analiza nowoczesnych gier planszowych. *Opinie Edukacyjne PAU*, 15(1).

Online: <http://pau.krakow.pl/podreczniki/tom_xv/tXV.pdf>. Data dostępu: 28 lipca 2019.

Zdanowicz, A. i in. (1986 [1861]). Gra. Hasło w: A. Zdanowicz i in. (red.). *Słownik języka polskiego* (s. 367). Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.

Zgółkowska, H. (1997). Gra. Hasło w: H. Zgółkowska (red.), *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny* (s. 20–22). Poznań: Wydawnictwo „Kurpisz”.

Zielińska, K. (2018). *Ewolucja wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej*. Wrocław: niepublikowana praca magisterska.

Żmigrodzki, P. (2018). Gra. Hasło w: P. Żmigrodzki (red.), *Wielki słownik języka polskiego*. Online: <http://wsjp.pl/index.php?id_hasla=2847&ind=o&w_szukaj=grA>. Data dostępu: 25 lutego 2018.

Ludografia

Blanchot, D., Gille-Naves, G., Polouchine, I. (2013 [2009]). *Dobble*. Il. D. Blanchot, I. Vang Nyman, Peyo, I. Polouchine [b. tłum.]. Gdańsk: Rebel.

Foley, Ch., Guyer, R., Rabens, N. W. (2018 [1966]), *Twister* [b. il. tłum.]. Warszawa: Hasbro.

Hertzano, E. (2018 [1950]). *Rummikub: Classic* [b. tłum.]. Szczecin: TM Toys.

Jackson, S. (2016 [2001]). *Munchkin*. Il. J. Kovalic [tłum. M. Lisowski]. Poznań: Black Monk Games.

Koivusalo, M. (2017 [2009]). *Party Time* [b. il. tłum.]. Kraków: Albi Polska. *Pokémon Trading Card Game* (2010 [1996]). Szczecin: TM Toys.

Rosenberg, U. (2017 [1997]). *Fasolki*. Il. B. Pertoft [b. tłum.]. Konin: G3.

Roubira, J.-L. (2016 [2008]). *Dixit*. Il. M. Cardouat [tłum. M. Żabicka]. Gdańsk: Rebel.

Scott, L. (2014 [1983]). *Jenga Classic*. Warszawa: Hasbro Gaming.

Wrede, K.-J. (2001 [2000]). *Carcassone*. Il. D. Matthäus [tłum. M. Jedlińska]. Kraków: Centrum Gier „Bard”.

mgr Kamila Zielińska-Nowak – lingwistka, doktorantka w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Do jej zainteresowań badawczych należą gry planszowe, gamifikacja, animacje, multimodalność i edukacja.

Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne

Abstrakt: Artykuł jest propozycją zdefiniowania gry planszowej. Obejmuje rozważania na temat polisemii pojęcia gry, podobieństw i różnic między grą a zabawą oraz ludycznego aspektu gry. Próba zdefiniowania gry planszowej ma charakter kognitywny oraz uwzględnia refleksje na temat etymologii terminu „gra planszowa” i semantyki wynikającej z jego budowy. Przeprowadzono także ankietę, aby dowiedzieć się, jak sami użytkownicy języka, w tym gracze, postrzegają grę planszową.

Słowa kluczowe: gra planszowa, definicja gry planszowej, semantyka, prototyp, językoznawstwo kognitywne
