

Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście

Historical Consulting for Analog Games in Poland and in Context

Jerzy Szeja, Michał Mochocki

University of Gdańsk

jszeja@pro.onet.pl | ORCID 0000-0002-6614-0466

michal.mochocki@gmail.com | ORCID: 0000-0001-5679-9219

Abstract: This is the fourth paper from the *Historical Consultancy for Games* project run by GRAP with grant funding from CRPK in Poland. It studies the practices and typical skill sets of historical consultants working on analogue games — most notably, board games. One half of the paper is an overview of state-of-the-art knowledge on historical consulting in non-digital games on the international market, as it can be traced from the (relatively sparse) information in academic papers and in official materials released by game publishers and developers. The second half of our text is a summary of in-depth interviews conducted by us with seven professionals working as historical consultants and/or with historical consultants on the production of history-themed games in Poland.

Keywords: historical consulting, analog games, board games, history, historical, tabletop games

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2024.17.4 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 2 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 2 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

1. Wstęp

W tematycznych (tj. nieabstrakcyjnych) grach planszowych historia i dziedzictwo są ważnym tematem od – nomen omen – wieków. Zanim zaistniał komercyjny rynek rozrywkowy, gry o tematyce historycznej były publikowane w celach edukacyjnych i wychowawczych, co dziś nazwalibyśmy edukacją patriotyczną albo propagandą polityczną. Przykłady takich produkcji – na tle polityczno-historycznego kontekstu ich powstania – znakomicie omawiają Flanagan i Jakobson w *Playing Oppression* (2023). Według autorów przełomem był tu schyłek XVIII wieku, gdy rozwój uprzemysłowionego rynku na produkty rozrywkowe i adresowane do dzieci otworzył w Europie Zachodniej drogę planszówkom edukacyjnym, jak brytyjska *The New Game of Human Life* z 1790, będąca kolejną z licznych wersji znanej od XVI stulecia *Gry w gęś* (Flanagan, Jakobsson, 2023, s. 29–30). Już rok później nadeszła historyczno-polityczna *Jeu de la révolution française* [*Gra Rewolucji Francuskiej*] z 1791 roku, zamówiona przez rewolucyjne władze dla zohydzenia historii przedrewolucyjnej i promocji nowego porządku (tamże, s. 33–34). *Los Insurgentes* z 1891 z Meksyku ukazuje narodowych bohaterów walki o niepodległość (tamże, s. 34–36). Do tej kategorii należą też pierwsze polskie edu-planszówki, tworzone dla edukacji historyczno-patriotycznej dzieci w okresie porozbiorowym. Kabacińska-Łuczak wymienia tu m.in. loteryjne gry *Zabawa Polki z synami* Konstancji Biernackiej z 1821 i *Z dziejów polskich* Józefa Gackiego z 1827 oraz wersję *Gry w gęś – Assarmot* z 1830, stworzoną przez Klementynę z Tańskich Hoffmanową (tamże, s. 105–112).

Popularność historii jako tematu planszówek nie zmalała przez następne 200 lat, o czym świadczy statystyka z 2012 roku, według której aż 65 procent planszówek z kategorii eurogier jest o historii (Woods, 2012, s. 107–108). Nader często o historii kolonialnej, jak podkreślają Flanagan i Jakobsson (2023, s. 89). A mowa tu tylko o grach typu euro czy – jak wolą ci autorzy – o „współczesnych planszówkach” („*modern board games*”), charakteryzujących się skomplikowanym zarządzaniem zasobami i potencjałem myślenia strategicznego, a które adresowane są do osób grających w gry regularnie (tamże, s. 4). Można z powodzeniem założyć, że gry bitewne (wargaming), polegające na rozgrywaniu

walk między oddziałami i armiami, mają jeszcze wyższy procent settingów historycznych niż wspomniane 65 procent gier typu euro.

W niniejszym artykule zajmujemy się jednym wycinkiem tworzenia analogowych gier historycznych: rolą historyków-konsultantów. W pierwszej części przyglądamy się funkcjonowaniu takich konsultantów na zagranicznym rynku planszówkowym. W drugiej części przedstawiamy sytuację na rynku polskim widzianą przez pryzmat naszych wywiadów z twórcami takich gier. W końcowej sekcji formułujemy wnioski i podsumowania, m.in. prezentujemy listę typowych zadań realizowanych przez historyków-konsultantów gier.

2. Konsulting historycznych gier planszowych za granicą

Skoro historia w planszówkach jest codziennością, można się spodziewać, że zatrudnianie historyków-konsultantów nie należy do rzadkości. I rzeczywiście – przeglądając materiały promocyjne i wywiady z twórcami losowo wybranych gier historycznych z ostatniej dekady, regularnie znajdujemy informacje o konsultantach merytorycznych. Nie tylko informacje – także wyrazy uznania i podkreślenie projakościowej roli ich pracy.

Na przykład na stronie wydawców *Battle for Byzantium* widzimy nazwiska i stylizowane grafiki przedstawiające sylwetki członków zespołu (Byzantine Time Traveller, n.d.). Jest tam CEO/Creative Director, trójka artystów-grafików oraz konsultantka historyczna Nilay Tokaoglu (aczkolwiek zauważamy, że konsultantki brakuje na liście twórców gry w dziale „Full Credits” na portalu BoardGameGeek). Z kolei Green Feet Games, producent *The Pirate Republic: Africa Gambit*, większość tekstu promocyjnego w „Game Overview” poświęca roli Helen Hollick – pisarce powieści historycznych, na której prozie ma się opierać część fabuły gry i która pełni funkcję *lead historical consultant* (The Green Feet Games, 2024). Firelock Games, ogłaszając nowy poradnik malowania modeli okrętów w *Oak & Iron*, gwarantuje graczom maksymalną wierność historyczną wyglądu okrętów dzięki konsultantowi historycznemu nazwiskiem Benerson Little. Znaczenie konsultingu dla jakości produktu podkreśla także opis gry *Ice Age* (2016) na portalu BoardGameGeek (n.d.). Poświęcono temu aż trzy z dziesięciu wierszy tekstu: „Oprócz dokładnego researchu

na temat folkloru, mieliśmy bardzo dobrego nieoficjalnego konsultanta historycznego, bogatego w wiedzę teoretyczną na temat sztuki wojennej i znającego praktykę wojowania w tamtym okresie – i naprawdę słuchaliśmy jego rad. Dzięki temu system walki jest sensownie realistyczny i grywalny” (tłum. M. Mochocki). Z bliższego nam rynku białoruskiego przykładem historyka-konsultanta jest Alaksiej Kajrys od gry *Powstańcy* o powstaniu styczniowym (Belsat, 2023).

Konsulting może także spotkać się z uznaniem recenzentów. Np. Table for ONE, recenzując *Nights of Fire: Battle for Budapest*, wymienia z nazwiska konsultanta historycznego (Zsombor Zeöld). Co więcej, recenzent wyraża pochwałę pod adresem wydawcy (Mighty Boards) i wszystkich zaangażowanych za odpowiednio solidne i rzetelne podejście do trudnego tematu, m.in. za przypisy historyczne i włączenie w grę materiałów źródłowych, takich jak archiwalne fotografie. Widać, że dla tego recenzenta rzetelność w odwzorowaniu realiów historycznych jest ważnym kryterium w ocenie jakości.

W przypadku gier ukazujących inne kraje i obce kultury często zatrudnia się konsultantów właśnie stamtąd. Konsultantką dla amerykańskich twórców *Vijayanagara: the Deccan Empires of Medieval India* była prof. Aparna Kapadia (Spagnolie, 2024) – historyczka z Williams College w USA, ale pochodząca z Indii i częściowo tam wykształcona (<https://history.williams.edu/profile/ak16/>). Włoscy twórcy gry *Cangaceiros* oprócz konsultanta historycznego z Włoch (Marco Vassallo) pracowali z konsultantką kulturową (Marta de Carvalho) z Brazylii, a także z brazylijską ambasadą w Rzymie. W wywiadzie dla *Off Shelf* autorzy gry wspominają, że brazylijscy ambasador i attache kulturalny odnieśli się do gry z wielkim entuzjazmem. W ambasadzie odbyło się specjalne wydanie z okazji wydania gry, a następnie przez miesiąc eksponowano galerię grafik z gry, która stała się najczęściej odwiedzaną wystawą w tej ambasadzie (Obenour, 2024).

Rola Marty de Carvalho i brazylijskich dyplomatów stanowi przykład konsultacji kulturowej, którą można także nazwać inkluzywnościową. Coraz częściej występuje ona obok – albo zamiast – konsultacji z historykiem akademickim. Jest to element polityki DEI (Diversity, Equity, Inclusion), coraz powszechniej wdrażanej w firmach w krajach anglosaskich i nordyckich – w tym w wydawnictwach gier planszowych (mówią

o tym np. Leah, 2019; Wehmeyer, 2022). Zakres DEI jest znacznie szerszy niż tematyka historyczna, niemniej jednak gry historyczne znajdują się w jej obszarze. Inkluzywnościowe postulaty DEI wymagają zaangażowania osób reprezentujących daną kulturę/społeczność przynajmniej jako konsultantów, a najlepiej jako współtwórców produktów medialnych (LaPensée, 2016), w których historia tej społeczności ma być przedstawiona. W przypadku gier (w tym gier planszowych) jednym z najsilniejszych oczekiwań ostatnich lat jest dekolonialne/antykolonialne podejście do projektowania, którego naukową podstawę daje nurt *postcolonial game studies* (np. Mukherjee, Hammar, 2018; Loban, 2024; Mochocki, 2024). Jednak znakomita większość tego nurtu zajmuje się krytyką elementów kolonializmu w grach uznawanych za przykłady negatywne. Znacznie mniej prac prezentuje konstruktywne i praktyczne rozwiązania oraz studia przypadku (jak np. LaPensée, 2016). Dlatego bezcennym źródłem wiedzy o teoretycznych i praktycznych rozwiązaniach antykolonialnych w grach planszowych jest rozdział ósmy w Flanagan i Jakobsson (2023), dla którego dobrym uzupełnieniem w zakresie *wargames* będą Suckling (2024; 2025, rozdział dwudziesty trzeci) oraz Gonzalo-Iglesia (2024).

Zaskoczenie przynosi nieobecność *histgameconsultingu* (termin zapożyczony z anglojęzycznych publikacji z naszego projektu) w kluczowych publikacjach książkowych, które analizują bądź przedstawiają proces tworzenia gier analogowych. Można by sądzić, że skoro większość gier planszowych ma związek z tematyką historyczną, to sporo miejsca poświęcą temu podręczniki tworzenia gier oraz naukowe studia nad tworzeniem gier. Jest jednak inaczej. Przeszukaliśmy następujące pozycje: Shipp (2024) *Thematic Integration in Board Game Design*, Slack (2023) *The Board Game Designer's Guide to Getting Published*, Germaine i Wake (2023) *Material Game Studies: A Philosophy of Analogue Play*, Calleja (2022) *Unboxed: Board Game Experience and Design*; Booth (2021) *Board Games as Media*, Engelstein (2021) *Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game*; Selinker (2018) w polskiej edycji: *Poradnik projektowania gier planszowych*, Arnaudo (2018) *Storytelling in the Modern Board Game*; Booth (2015) *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. We wszystkich gry historyczne są wspominane tylko marginalnie, próżno w nich szukać rozdziału czy choćby dłuższej sekcji, w której poświęcono by dłuższą refleksję zagadnieniu gier historycznych. Refleksję taką znajdziemy

dopiero w książkach, które grom historycznym są poświęcone w całości – ale te są zdominowane przez gry cyfrowe. Jak dotąd pogłębione analizy historycznych planszówek znaleźliśmy w czterech książkach: *Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games* (Suckling, 2025), *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games* (Mochocki, 2024), wyżej wspomnianej Flanagan & Jakobsson (2023) i niepublikowanej pracy doktorskiej *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games* (Sterczewski, 2023); parę artykułów z postkolonialną krytyką planszówek zawiera też seria *Analog Game Studies*. Jednak i tam nie znajdziemy wiedzy o pracy historyków-konsultantów – oprócz konsultantów kulturowych/inkluzywnościowych w rozdziale ósmym pracy Flanagan i Jakobssona. Być może zmianę przyniesie nadchodząca pozycja *Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators* (McCall, 2026).

Inaczej wygląda to w projektowaniu gier edukacyjnych, czy też szerzej patrząc – gier poważnych/stosowanych. Tu rola eksperta merytorycznego jest oczekiwanym standardem (Morgan, 2023, s. 32; Kalmpourtzis, 2019, s. 237). Warto jednak zaznaczyć, że w przypadku gier historycznych tworzonych w celu edukacyjnym często takim ekspertem nie jest historyk-badacz, lecz nauczyciel historii, od którego nie oczekuje się specjalistycznej wiedzy o danej epoce, ale znajomości szkolnej podstawy programowej i określonych efektów uczenia się. Podobne zastrzeżenie należy się poważnym grom stosowanym do szkolenia personelu wojskowego czy zarządzania kryzysowego. Nawet jeśli są osadzone w scenerii historycznej, kluczowym ekspertem-konsultantem będzie nie historyk, lecz szkoleniowiec od strategii, taktyki, logistyki, dowodzenia lub ekspert od technologii. Takich właśnie ekspertów – wojskowych – wspominają publikacje groźnawcze na temat planszowego (np. Lowood, 2016, s. 89) oraz cyfrowego (Caldwell, Lenoir, 2016, s. 267) wargamingu. Z punktu widzenia naszego projektu w centrum uwagi jest konsulting realizowany przez ekspertów z wykształceniem historycznym, którego podstawą są kompetencje humanistyczne. Zakładamy, że konsulting edukacyjny oparty o kompetencje pedagogiczne, jak i konsulting militarny oparty o kompetencje techniczne i dowódcze mają inną specyfikę, stąd też zajmują mniej miejsca w naszych badaniach.

Jeśli chodzi o konsulting kulturowy/inkluzywnościowy, sprawa jest bardziej złożona. Z jednej strony znajomość kultur, dziedzictwa, mitologii

itd. mieści się jak najbardziej w kompetencjach humanistycznych absolwenta historii. Konsultację historyczną i inkluzywnościową może realizować ta sama osoba, czego przykładem jest Jade R. Rogers – konsultantka *World's Fair 1893* (Renegade Game Studios, n.d.). Z drugiej strony postulaty inkluzywności i dekolonizacji sięgają także dekolonizacji akademii i wiedzy akademickiej, w której uniwersyteckie archiwa jawią się jako narzędzia opresji, hegemonii, imperializmu i kolonializmu. W tym ujęciu wykształcenie historyczne staje się wręcz antykwifikacją do roli konsultanta kulturowego, gdzie zamiast naukowego dystansu oczekuje się zaangażowanej perspektywy pochodzącej od autentycznego przedstawiciela danej kultury, a zamiast oficjalnie wyprodukowanej wiedzy historycznej – żywej pamięci o przeszłości przekazywanej sobie wewnątrz społeczności (Loban, 2024). Historyk powinien więc być konsultantem inkluzywnościowym tylko w imieniu grup, do których się osobiście zalicza.

3. Konsulting historycznych gier planszowych w Polsce

Autorem tej części artykułu jest Jerzy Szeja, który podsumowuje swoje rozmowy z twórcami i konsultantami analogowych gier historycznych w Polsce. Oto ich nazwiska i sylwetki zawodowe, a także informacje o przeprowadzonych rozmowach i ankietach:

3.1. Ankieta poprzedzona rozmową na czacie:

- Wojciech Rządek.
- Autor i współautor kilkudziesięciu gier. Wielokrotny zdobywca Pucharu Mistrza Mistrzów (konkurs mistrzów gry – RPG). Pracownik, właściciel i współwłaściciel kilku firm produkujących m.in. gry planszowe. Animator środowiska growego.
- Przykładowe tytuły, których był autorem: *Kod Krakowa*, *W pustyni i w puszczy*, *Świtez, Robak*, *Kangurek Kao*, scenariusz *Dziedzictwo Tatr* (do systemu RPG *Zew Chtulhu*), który znalazł się w dodatku *Horror w Tatrach*.

3.2. Ankieta poprzedzona rozmową na czacie:

- Tomasz Łomnicki.

- Współtwórca larpów historycznych w ramach prac Pospolitego Ruszenia (m.in. *Projekt Demokracja* i larpy osadzone w czasach Rokoszu Zebrzydowskiego, a także *Gra o Tron* – larpy dla Muzeum w Kutnie). Rekonstruktor historyczny, specjalista z zakresu ubioru XVII-wiecznego.

3.3. Długa rozmowa telefoniczna, z której sporządziłem wyciąg (poprzedzona rozmową na czacie):

- Konrad Sosiński.
- Właściciel Wargamera. Rekonstruktor historyczny.
- Autor i współautor kilkudziesięciu tytułów i dodatków pozostających do dziś w ofercie Wargamera, współautor innych tytułów (w większości bitewniaków).

3.4. Wideorozmowa, z której sporządziłem wyciąg (poprzedzona rozmową na czacie):

- Filip Miłtuński.
- Dyrektor kreatywny w Lucky Duck Games, poprzednio w Grannie, tworzył gry własne i na zamówienie (m.in. dla Muzeum Powstania Warszawskiego, IPN, wydawnictwa Egmont). Założyciel warszawskiej grupy autorów i testerów gier Monsoon Group.
- Wybrane tytuły: *Mali Powstańcy: Warszawa 1944*, *Magnum Sal*, *Mare Balticum*, *Kurierzy*, *Łazienki Królewskie*, *Capital*.

3.5. Ankieta oraz dłuższa rozmowa telefoniczna, z której sporządziłem wyciąg:

- Adam Kwapiński.
- Jeden z najbardziej znanych i cenionych polskich twórców gier planszowych (i innych). Był doktorantem w Zakładzie Metodologii Historii UMCS. Współautor koncepcji zajęć o grach dla studentów historii.
- Autor światowego sukcesu komercyjnego – gry *Nemesis*. Inne gry: *W Zakładzie*, *Lubelski Lipiec '80*, *Teomachia*, *Sigismundus Augustus*, *Veto*, *Dark Ages*, *Lords of Hellas*, *Terakotowa Armia*, *Literaci Lubelszczyzny*, *Lords of Ragnarok*, *First to Fight*, *Odbudowa Warszawy 1945–1980*, *Bohaterowie Wyklęci*, *Lublin 1317–2017*, *Legendy Lubelskie*.

3.6. Ankieta poprzedzona rozmową na czacie:

- Łukasz Wrona.
- Własna firma tworząca gry historyczne Projekt Rekreitor, współiniciator stowarzyszenia Pospolite Ruszenie. Autor i współautor kilkudziesięciu gier różnego typu. Przykładowe tytuły:
 - *Obwiąż się!*, Armenian Foundation, 2022 – gra edukacyjna o tkaniu i sprzedaży pasów kontuszowych w realiach drugiej połowy XVIII wieku;
 - *Sekrety uczonego*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2022 – gra karciana o życiu i twórczości Macieja Miechowity;
 - *Na czambuły!*, Muzeum Kresów w Lubaczowie, 2022 – gra wielkoformatowa o wyprawie Jana Sobieskiego w 1672 roku;
 - *Chocim. Potęga husarii*, Pospolite Ruszenie, 2020 – duża gra planszowa odtwarzająca walkę militarną i polityczną podczas oblężenia obozu chocimskiego w 1621 roku. W 2021 roku została wydana ukraińska wersja gry (Instytut Polski w Kijowie);
 - *Europa: Nowe Rozdanie 1989–2019*, Pospolite Ruszenie, 2021 – wieloosobowa symulacyjna gra planszowa o geopolityce i polityce zagranicznej państw europejskich;
 - *Intermarium*, Fundacja Jagiellońska, 2018 – wieloosobowa symulacyjna gra planszowa o dwudziestoleciu międzywojennym;
 - *Wiarusi*, Muzeum Zamek Opalińskich w Sierakowie, 2022 – gra RPG osadzona w realiach napoleońskich;
 - *Jaxa RPG*, Muzeum Ziemi Miechowskiej, 2023 – gra fabularna o polskich krzyżowcach i pielgrzymach epoki średniowiecza;
 - *Projekt larpowy Barska: Zawiąż Konfederację*, Pospolite Ruszenie, 2018;
 - *Semper Fidelis. Bitwa o Lwów 1918–1919*, Wydawnictwo Wysoki Zamek i Instytut Pamięci Narodowej, 2017 – strategiczna gra planszowa o walkach miejskich we Lwowie;
 - *Germania Magna: Border in Flames*, Phalanx (UK), 2017 – gra karciana o najazdach barbarzyńców na Imperium Rzymskie (gra w wersji angielskiej);
 - *Kacper Ryx i Król Żebraków*, Wydawnictwo Jama, 2015;
 - *Gas Age. Epoka Gazu*, Muzeum Gazownictwa w Paczkowie, 2021 – wieloosobowa gra planszowa o zarządzaniu miejskimi gazowniami w XIX wieku;

- *Wspólny Front*, Fundacja Wolność i Demokracja, 2020 – gra wielkoformatowa o wojnie polsko-bolszewickiej;
- *Piekło okopów*, Wydawnictwo ALTER, 2015 – taktyczna gra planszowa o walkach okopowych na froncie zachodnim I wojny światowej;
- *Cesarski agent i Żywią i bronią* – gry terenowe dla Muzeum Zamek Opalińskich w Sierakowie, kolejno o mobilizacji wojsk koronnych pod Chocim w 1621 roku i tworzeniu wojska polskiego w 1806 roku w Wielkopolsce;
- *Zjazd Alchemików* – larp dla Muzeum Zamek w Oświęcimiu w 2017 roku.

Mimo że wśród przepytanych twórców gier planszowych nie brakuje absolwentów studiów historycznych, z których część ma na koncie nie tylko prace naukowe, ale też teoretyczne z zakresu dydaktyki oraz pracę ze studentami, żaden z rozmówców nie uznaje prymatu historii (tj. wdrażania aktualnej wiedzy historycznej) nad medium (czyli nad grami wszelkiego typu). Aspekt odwzorowania historii zawsze jest drugorzędny: by grać, trzeba chcieć grać. Dzieje się tak nawet w grach zamawianych przez instytucje profesjonalne, w tym agendy państwowe mające w swoich celach statutowych szerzenie rzetelnej wiedzy historycznej (muzea, uczelnie, IPN). Respondenci uznają, że podstawową wartością gry jest zabawa. Dana gra nienastawiona na cele ludyczne nie wytrzyma konkurencji, choćby była istotnie tańsza od produktów typowo komercyjnych: czas graczy i ich przyjemność są najistotniejsze. Jeśli kogoś interesuje sama historia, sięga po profesjonalne opracowania – zwłaszcza, że do korzystania z nich nie trzeba odpowiedniej liczby uczestników (graczy). Gra może czegoś nauczyć, ale najpierw musi zainteresować jako zabawa. Składniki historyczne mogą – a w niektórych tytułach nawet muszą – być na wysokim poziomie, ale najpierw liczy się sama przyjemność z uczestnictwa. Od pewnego poziomu kompetencji twórcy zaczyna się możliwość przekładania danych historycznych na mechanikę, ale i z tego aspektu wynika, że to jedna i ta sama osoba musi posiadać odpowiednią wiedzę oraz kompetencje w tworzeniu gier. Zewnętrzny konsultant tu niewiele pomoże. Równie ważna co mechanika jest też sama opowieść – dużo łatwiejsza do implementacji.

Powyższe wnioskowanie oraz szczegółowa analiza wywiadów z uznanymi twórcami nakazuje postawić tezę, że na aktualnym etapie rozwoju rynku gier planszowych w Polsce zapotrzebowanie na konsulting ze strony absolwentów studiów historycznych jest minimalne. Nie zwiększy tego zapotrzebowania wiedza o grach ze strony absolwentów odpowiedniej specjalizacji na studiach, ponieważ to profesjonalni twórcy gier taką wiedzą dysponują w stopniu zbyt przekraczającym poziom możliwy do osiągnięcia samym kursem uniwersyteckim. Istnieje pewna potrzeba konsultingu konkretnych treści szczegółowych przez wysokiej klasy specjalistów/naukowców zajmujących się tym konkretnym zagadnieniem historycznym.

Innymi powodami niskiego zapotrzebowania na konsulting historyczny gier planszowych są:

- stosunkowo niewielki rynek, co wymusza istotne ograniczenia budżetowe, ale też powoduje, że brak potentatów ciągle produkujących nowe gry, którzy potrzebowaliby profesjonalnych i częstych konsultacji; gry są tworzone głównie przez stosunkowo wąskie grono pasjonatów, którzy (jeśli idą w tematykę historyczną) sami mają odpowiednio wysoką wiedzę oraz kompetencje w doborze odpowiednich źródeł;
- wiele z gier to zamówienia ze strony instytucji państwowych związanych z propagowaniem wiedzy historycznej (jak muzea czy IPN), które oferują grono ekspertów; jeśli profesjonalny twórca gier tworzy dla nich jakiś tytuł, to od razu dysponuje odpowiednim zapleczem i częściej musi ograniczać eksponowanie wiedzy historycznej niż jej więcej potrzebować (szerzej o tych powodach – wyżej, w akapicie o prymacie medium gry nad aspektem historycznym);
- skoro mowa o instytucjach państwowych, odnotowujemy, że jeden z naszych rozmówców (którego nazwiska nie ujawniamy) raportuje negatywny przypadek zewnętrznego konsultingu historycznego do gry planszowej dla państwowej instytucji, który zakończył się zerwaniem umowy przez tę placówkę i niewypłaceniem 94 procent umówionego wynagrodzenia – mimo pełnej realizacji ze strony konsultanta.

Sądzę, że z przeprowadzonych badań wyłania się też istotny wniosek ogólny wiele mówiący o naszej kulturze jako całości. Dla mnie jako

dla kulturoznawcy oraz humanisty specjalizującego się oprócz wiedzy o grach w teorii i krytyce literackiej kwestia ta żywo przypomina sytuację literatury. Beletrystyka historyczna podobnie rzadko potrzebuje konsultacji ze strony zawodowych historyków. Częściej z niej korzystają renomowani i samoświadomi twórcy (w Polsce takimi przykładami są Olga Tokarczuk i Szczepan Twardoch) oraz ambitne wydawnictwa. Niemniej jednak i w tym zakresie chodzi o kwestie szczegółowe – wychodzące poza poziom kursu uniwersyteckiego.

Literaci początkujący lub nastawieni na komercję mało dbają o szczególną wierność historii. Czasem zdarza się profesjonalista – autor i to on zwykle najlepiej się zna na przedstawianych w dziele czasach i tylko sporadycznie potrzebuje w tym konsultacji, ponieważ – mając już szeroką wiedzę specjalistyczną – potrafi znaleźć odpowiednie źródła lub opracowania. Dobrym przykładem jest dr Anna Brzezińska, autorka bestsellerowych cyklów fantasy oraz dobrze przyjmowanych powieści historycznych.

Również w aspekcie odbiegania od wiedzy historycznej widzę sporo podobieństw między literaturą a grami planszowymi. Twórca gier z góry odrzuca wszystko, co nie polepsza zabawy, a autor – co nie zgadza się z zakładaną wymową ideową lub celem, jakim jest popularność dzieła (zwykle tożsama z celem komercyjnym). W naszej literaturze chyba najbardziej wymownym przykładem są powieści historyczne Henryka Sienkiewicza, ale w literaturze innych krajów nie brakuje odpowiedników naszego noblisty, choć może nie zawsze tak utalentowanych i kontrowersyjnych.

Pewnym wyjątkiem od powyższej zasady prymatu gry nad odwzorowaniem historii są niektóre z tzw. bitewniaków, zwykle przyjmujących postać rozbudowanych gier wojennych, w których stosuje się figurki reprezentujące oddziały lub pojedynczych wojowników. W części takich zabaw (można pokusić się o twierdzenie „z obserwacji naocznej” – nieoparte stosownymi badaniami – że jest to istotna mniejszość dostępnych na rynku tytułów) wierność historii jest równie ważna co zabawa. Dzieje się tak, ponieważ istotą tej części bitewniaków jest ukazanie konkretnych oddziałów historycznych wraz z zasadami ich użycia na polu walki. Jednak również tutaj są pewne różnice spowodowane koniecznością zbilansowania stron konfliktu: gra dąży do wyrównania szans graczy, co

przecież w rzeczywistych konfliktach wojennych zdarzało się rzadko. Niemniej jednak tego typu zabawy nie muszą zbytnio odchodzić od wierności aktualnej wiedzy: to same konflikty zbrojne (a zatem historia) miały wbudowane mechanizmy wyrównywania szans – oddziały o obniżonej wartości (np. z powodu zmian technologicznych) były w historycznych armiach zastępowane tymi lepszymi (w dowolnym sensie – czasem tylko finansowym) lub strony konfliktu, które było na to stać, wynajmowały wojska zaciężne. A słabsi lub mniej majątni próbowali zastąpić mankamenty motywacją. Nb. w bardzo wielu bitewniakach istotnym parametrem oddziałów jest ich morale. Tylko sporadycznie strona istotnie słabsza porywała się na konflikt z mocniejszą – jak polscy powstańcy styczniowi.

W tym typie bitewniaków wiedza, jaką trzeba zgromadzić, musi być na tak wysokim poziomie merytorycznym, że wyprodukowane teksty (i zamieszczone np. w *rulebooks*) stoją na poziomie porównywalnym z opracowaniami specjalistów–naukowców. Zdarza się, że w swojej kategorii (np. w historii wojskowości) w wypadku niektórych typów oddziałów w danej epoce publikowane treści są najlepszymi materiałami, z których może skorzystać nawet profesjonalny historyk akademicki. Oznacza to, że autorzy książek z zasadami gry i projektanci ilustracji czy figurek muszą już na wstępie dysponować bardzo dobrą wiedzą historyczną. Są też z reguły pasjonatami danego problemu/zakresu/epoki oraz przed rozpoczęciem tworzenia gry starają się zdobyć wszystkie najważniejsze źródła na dany temat, by uwzględnić je w swojej pracy. W tego typu grach osoby zaproszone do konsultacji bardzo często stawały się pracownikami – współautorami poszczególnych pozycji.

Niemniej jednak różne serie czy wydania różnią się od siebie pod względem dokładności oddania problemu czy epoki. Poszczególne produkty dążą do maksimum w tym względzie, by zadowolić specyficznych klientów (graczy). Inne poprzestają na pewnym poziomie dokładności: to gry dla tych, którzy nie potrzebują aż tak głębokiej i rozległej wiedzy o wojskach oraz epoce, by się dobrze bawić. Osobną kategorią są gry bitewne w uniwersach fantasy.

Mimo powyższych rozbudowanych zastrzeżeń dotyczących specyficznego typu bitewniaków należy zaznaczyć, że znakomita większość twórców gier planszowych uznaje, iż to medium gry jest nadrzędne,

a warstwa historyczna co najwyżej służebna. Większość z nich to uznani na rynku twórcy gier, a ich wiedza historyczna stoi na poziomie profesjonalnym. Dopóki konkretne tytuły to dzieła głównie pojedynczych twórców, zewnętrzni konsultanci historyczni nie są tak potrzebni, jak w wielkich studiach produkujących gry komputerowe osadzone w przeszłości czy filmy historyczne.

Na zakończenie tej części projektu, już po sformułowaniu powyższych wniosków, Michał Mochocki przeprowadził rozmowę online z Jarosławem Andruszkiewiczem, CEO w firmie PHALANX, który łączy znajomość rynku polskiego z wieloletnim doświadczeniem funkcjonowania jako wydawca na rynku globalnym. Była to swoista meta-konsultacja, ponieważ odnieśliśmy się m.in. do wyników wcześniejszych rozmów z innymi praktykami. Andruszkiewicz był zaskoczony powszechnym – jak się wydaje w podsumowaniu – niedocenieniem roli zewnętrznego konsultanta-historyka. Zdaniem Andruszkiewicza wkład merytoryczny historyków-ekspertów jest bardzo ważny, stąd Phalanx rutynowo z nich korzysta. Wśród nich jest prof. Eric Pinzelli, specjalista od historii wojskowości i geopolityki, a zarazem były żołnierz francuskiej piechoty morskiej, który pisze dla PHALANX dołączane do gier notki historyczne. Andruszkiewicz wskazał też kluczowe obszary wiedzy historycznej, które najczęściej przydają się przy tworzeniu gier (nie tylko planszowych – PHALANX jest wydawcą *U-boot*, jednej z nielicznych historycznych gier hybrydowych): kostiumologia, historia wojskowości, historia gospodarcza, heraldyka, biografie, bronioznawstwo (najlepiej połączone z praktycznym doświadczeniem, np. treningów fechtunku). Wspomniał też cztery istotne umiejętności czy obszary pracy z materiałem historycznym:

1. opracowywanie wizualnych (graficznych) materiałów referencyjnych,
2. weryfikację detali wizualnych np. w kostiumach,
3. dostarczanie zestawów danych liczbowych na potrzeby mechaniki gry (np. danych z historii gospodarczej do symulacji systemów ekonomicznych lub parametrów technicznych pojazdów z historii wojskowości),
4. zdolność do spekulowania o możliwych scenariuszach historii alternatywnej i kontrfaktualnej, a w tym: oceny prawdopodobieństwa historycznego czyli „czy byłoby możliwe X”.

Dla uzupełnienia badań nad historycznymi grami analogowymi wspomniemy także o narracyjnych grach fabularnych (*tabletop RPG*). Historyczni konsultanci mieliby potencjalnie rację bytu przy tworzeniu opisów świata, które znajdują się albo w podręczniku głównym (np. w średniowiecznej *Ars Magica* i drugowojennych *Grey Ranks*) albo w oddzielnych książkach-settingach czy spin-offach, takich jak średniowieczna seria *Dark Ages* do uniwersum *World of Darkness*, czy liczne settingi do *Zewu Cthulhu* (np. *Cthulhu Regency* w Anglii czasów Jane Austen czy *Harlem Unbound* w amerykańskim Harlemie dwudziestolecia międzywojennego). Jednak nie każdy setting historyczny dba o historyczność. Mochocki (2021) wyróżnia cztery główne podejścia do konstrukcji takich światów: dominantą może być historia, ale też historyczna fikcja fabularna (*fabulation*). Mogą nią być też mity i legendy lub fantastyka literacka. W tym ostatnim przypadku sceneria bywa tylko quasi-historycznym tłem o roli dekoracyjnej, bez intencji rekonstruowania jakiegokolwiek wizji momentu historycznego. Jednak nawet w grach z dominantą historyczną lub fabularną trudno znaleźć konsultantów na liście płac. Wyjątkowa jest pod tym względem westernowa gra *Aces & Eights*, która umieszcza konsultantów-ekspertów na trzeciej pozycji – za autorami i redaktorami, a przed testerami i ilustratorami. Na listach „credits” w *Grey Ranks*, *Harlem Unbound*, *Cthulhu Regency* czy *Ars Magica* figurują co najwyżej podziękowania za recenzowanie, wskazanie błędów czy konsultacje – jednak nie ma pewności, czy dotyczy to konsultacji historycznej czy innej. Rzadko podręcznik informuje też o historycznych kompetencjach głównych twórców gry – tu wyjątkiem jest *Cthulhu Dark Ages* osadzony w anglosaskiej Brytanii. Chad Bowser we wstępie do drugiej edycji podkreśla, że jest historykiem specjalizującym się w dziesiątym stuleciu.

Jak to wygląda na polskim rynku? Trudno wyciągać ogólne wnioski z powodu znikomej liczby rodzimych RPG o tematyce historycznej (zob. Mochocki, Krawczyk, Mochocka, 2024). Więcej można powiedzieć, gdy uwzględnimy nie tylko podręczniki i settingi, ale również scenariusze pisane przez polskich autorów do gier zagranicznych. Tu na prowadzenie wysuwa się popularny *Zew Cthulhu*, do którego liczne publikacje wydaje w Polsce Black Monk Games. W sierpniu 2024 Michał Mochocki rozmawiał z dwójką autorów scenariuszy, Pawłem Jurgielem i Airis Kamińską,

na temat ich własnych doświadczeń oraz ogólnej sytuacji na rynku RPG-ów. Jurgiel publikował m.in. w zbiorze *Cienie Tatr*, którego scenarią są polskie Tatry w dwudziestolecie międzywojennym i w czasach PRL, oraz w tomie *Warszawa: stracone miasto* osadzonym w stolicy w roku 1926. Kamińska także pisała do zbioru warszawskiego oraz do pozycji zatytułowanej *Miłość ci wszystko wybaczy?*, w której umieściła scenariusz w Gdyni roku 1932. Z wypowiedzi Jurgieła i Kamińskiej wyłania się podobny obraz. W polskiej produkcji RPG nie zatrudnia się zewnętrznych konsultantów historycznych, natomiast okazjonalnie twórcy materiałów zasięgają koleżeńskich porad u znajomych specjalistów. Bezwzględnie jednak dominuje samodzielne zdobywanie wiedzy o settingach historycznych, przy czym jest to przede wszystkim praca z materiałami źródłowymi z epoki (pamiętnikami, archiwami prasowymi, fotografiami) oraz korzystanie z materiałów popularnonaukowych. Znacznie rzadziej scenarzyści sięgają do naukowych opracowań. Inaczej wyglądała praca nad obszernym opisem świata do podręcznika *Dzikich Pól*, nad którym pracowali Jacek Komuda (historyk z wykształcenia) i Michał Mochocki (wówczas doktorant literaturoznawstwa). Dla nich naukowa historiografia była głównym źródłem wiedzy, zaś źródła z epoki – uzupełniającym.

Jurgiel i Kamińska zauważają, że za pisanie historycznych RPG z reguły biorą się osoby, które już mają pewną znajomość tamtej epoki, a często czują się osobiście związane z daną epoką czy regionem. Jurgiel z sentymentem pisał o historycznej Warszawie jako warszawiak. Kamińska sięgała po elementy historycznej kultury japońskiej jako japonistka; wspomina też o swoim scenariuszu syberyjskim, osadzonym wprawdzie w roku 2019, ale opartym na historii polskich zesłańców i o historyczną kulturę Jakutów. Sybiraczką była jej babcia, zaś w zakresie konsultacji kulturowej i językowej Kamińska korzystała z pomocy znajomej z Rosji. Z dobrą znajomością historycznych realiów mamy oczywiście do czynienia, gdy autorami są zawodowi historycy. Oprócz wspomnianego Jacka Komudy możemy wspomnieć Huberta Jankowskiego zaangażowanego w projekt grantowy „R.P.G. – Radość Patriotycznej Gry”, w ramach którego w roku 2020 powstał zbiór scenariuszy. Część fabuł była osadzona w Polsce wczesnopiastowskiej, część zaś w PRL. Dyplomowanych historyków znajdujemy także wśród twórców historycznych larpów – tu przykładami są Łukasz Wrona i Andrzej Pierzchała.

Brak profesjonalnych (tj. innych niż bezpłatne porady koleżeńskie) konsultacji historycznych w polskich RPG z pewnością ma również aspekt finansowy. Budżety narracyjnych gier fabularnych – zapewne nie tylko w Polsce – są zbyt małe, by zatrudniać ekspertów zewnętrznych wyłącznie do konsultacji merytorycznej. Jedynym sensownym rozwiązaniem jest zatrudnienie eksperta jako twórcy materiału: pisarza lub projektanta. Nawet w sytuacji hipotetycznej, gdyby cudownym zrządzeniem losu był budżet na konsultantów zewnętrznych, Jurgiel i Kamińska nie rekomendowałyby tego rozwiązania. Pieniądze te woleliby przeznaczyć na działania produkcyjne – więcej materiału bądź lepszą grafikę.

4. Podsumowania i wnioski

Naszym głównym spostrzeżeniem jest rozbieżność między rynkiem polskim, który widzimy przede wszystkim oczami naszych rozmówców, a rynkiem międzynarodowym – widzianym głównie poprzez publikacje. Wygląda na to, że planszowe gry historyczne tworzone w Polsce i na polski rynek rzadko powstają przy wsparciu konsultantów. W przypadku gier zamawianych przez instytucje takie jak Instytut Pamięci Narodowej decyzja o zaangażowaniu oddzielnego historyka-konsultanta zapewne jest narzucona właśnie przez tę instytucję. Projektanci gier historycznych, nawet jeśli nie są historykami dyplomowanymi, czują się swobodnie w samodzielnym zdobywaniu materiałów i wiedzy historycznej. Nie jest to nic szczególnego – również w branży gier wideo w różnych krajach jest to często stosowany model (Collewyn, 2015; patrz także sąsiednie artykuły w niniejszym numerze): albo zadania firmowego historyka-researchera bierze na siebie jedna osoba (zwykle: game designer, narrative designer, writer albo creative director), albo historię zgłębia cały zespół kreatywny – każdy na swoim odcinku pracy. Szczególnie jest to, że w polskich realiach zdaje się to być model dominujący: projektant gry jest swoim własnym „konsultantem” czyli poszukuje wiedzy historycznej na własny użytek. Ciekawym wynikiem jest również to, że projektanci nie widzą potrzeby zmiany tego stanu rzeczy i nie widzą perspektyw dla szkolenia historyków do roli konsultantów przy planszówkach.

Z kolei na rynku anglojęzycznym praca konsultantów merytorycznych przy grach historycznych jest zjawiskiem powszechnym. Niemniej jednak raczej nie wypracowano powszechnie znanych praktyk, standardów czy procedur, z których można by wyłonić jakąś charakterystykę tej pracy jako profesji. 11 marca 2024 na forum BoardGameGeek padło następujące pytanie: „Cześć, będę pewnie potrzebować konsultanta historycznego do oceny paru koncepcji, ale niezbyt wiem, czego oczekiwać, jaki rodzaj umowy podpisać, jak określić oczekiwania. Zastanawiam się, czy mogę gdzieś znaleźć jakieś standardy dobrych praktyk, wzory umów, dokumentację oczekiwanych efektów, tego typu rzeczy?” (Amo; tłum. M. Mochocki) – i do dziś (a piszemy w sierpniu 2024) pozostaje bez odpowiedzi. My także skazani jesteśmy na ryzyko samodzielnych podsumowań. Z szeregu krótkich wzmianek rozproszonych po pracach badawczych, z naszych własnych rozmów z praktykami, jak i z opublikowanych wywiadów, recenzji i blogów branżowych wyłania się następujący obraz zadań historyka-konsultanta:

1. Objasnia realia i kontekst historyczny członkom zespołu.
2. Dostarcza konkretnych materiałów referencyjnych lub danych potrzebnych grafikom, pisarzom i projektantom mechaniki.
3. Wskazuje i koryguje błędy w powstającym materiale gry (np. językowe).
4. Ułatwia członkom zespołu samodzielne poszukiwanie źródeł, np. w archiwach czy bibliotekach.
5. Piszze popularnonaukową „wkładkę” informacyjną do gry przedstawiającą kontekst historyczny graczom¹. Taki tekst jest dołączony jako oddzielna ulotka czy broszurka albo wydrukowany w książeczce z instrukcją (parę przykładów z polskiego rynku omawia Sterczewski, 2023).
6. Zbliżając się do roli konsultanta kulturowego/inkluzywnościowego, zwraca uwagę zespołu na ryzyka i oczekiwania związane

.....

¹ Co do ostatniego punktu – warto wspomnieć, że autor tekstu edukacyjnego nie musi mieć czegokolwiek wspólnego z projektowaniem gry. Może po prostu pisać zwykły esej czy wręcz ulotkę propagandową dołączaną do gry wyłącznie na zasadzie kontekstowej. Sterczewski (2023, s. 126-127) zauważa, że w przypadku gry *7 dni Westerplatte* hurraoptymistyczno-pompatyczna narracja notki edukacyjnej, pisanej przez historyka z Muzeum Westerplatte, jest wręcz sprzeczna z wizją zaprojektowaną w grze.

z wykorzystywaniem określonego dziedzictwa kulturowego, reprezentacją grup mniejszościowych, jak i kontrowersjami wynikającymi z trwających sporów o historię i dziedzictwo.

7. Łącząc rolę konsultanta z rolą współtwórcy (*historian-developer* w terminologii Chapmana, 2016), może brać udział w projektowaniu mechaniki i fabuły gry, koordynować playtesty, a także pisać teksty będące komponentami gry – a nawet autonomiczne dodatki do gier, jak np. książkowe kampanie wargamingowe (np. Mark Barber; patrz: Hill, 2022).

Okazuje się – co raczej nie powinno być zaskoczeniem – że jeśli pominąć kwestie techniczne (jak drukowane broszurki w pudełku zamiast cyfrowych na ekranie), to zestaw działań konsultanta-historyka planszowego nie różni się od *histgameconsultingu* gier wideo, który omawiają Mochocki i Kot w sąsiednich artykułach w niniejszym numerze (aczkolwiek Sabin, 2016, s. 426 wyraża się krytycznie o jakości konsultingu planszowych gier bitewnych w porównaniu z cyfrowym wargamingiem). Dalsze spostrzeżenia, a także propozycje uwzględnienia kompetencji konsultingu gier w kształceniu historyków na polskich uczelniach, formułują Pigulak, Gdaniec i Wasiak (2024) na kolejnych stronach.

Literatura

- Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Booth, P. (2015). *Game play: Paratextuality in contemporary board games*. New York – London – New Delhi – Sydney: Bloomsbury Academic.
- Booth, P. (2021). *Board games as media*. New York – London – New Delhi – Sydney: Bloomsbury Academic.
- Calleja, G. (2022). *Unboxed: Board game experience and design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York – London: Routledge.
- Collewijn, M. (2015). *Wargames. History in and of (computer) wargames* [MA diss., University of Amsterdam]. Online: <<http://historyingames.com/>>

- wp-content/uploads/2017/04/Thesis-Maarten-Collewyn-EN.pdf>.
Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Engelstein, G. (2021). *Game production: Prototyping and producing your board game*. Boca Raton: CRC Press.
- Flanagan, M., & Jakobsson, M. (2023). *Playing oppression: The legacy of conquest and empire in colonialist board games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Germaine, C., & Wake, P. (Eds.). (2023). *Material game studies: A philosophy of analogue play*. New York – London – New Delhi – Sydney: Bloomsbury Academic.
- Gonzalo-Iglesia, J. (2024). Analog Simulation and the Indian Wars: Encountering the Other Through Board Wargames. *Games and Culture*, o(o). Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120241261513>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Kabacińska-Łuczak, K. (2018). Gry patriotyczne w II połowie XIX i na początku XX wieku na przykładzie gry 'Piaś'. *Studia Edukacyjne*, 51, 99–126.
- Kalmpourtzis, G. (2018). *Educational game design fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences*. Boca Raton: CRC Press.
- LaPensée, E. (2016). Indigenous Board Game Design in The Gift of Food. *Analog Game Studies*, III(II). Online: <<https://analoggamestudies.org/2016/03/indigenous-board-game-design-in-the-gift-of-food/>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Loban, R. (2024). *Embedding culture into video games and game design: The palm, the Dogai and the tombstone*. Boca Raton: CRC Press.
- McCall, J. (2026). *Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators*. New York – London: Routledge.
- Mochocki, M. (Ed.). (2024). *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games*. New York – London: Routledge.
- Mochocki, M. (2021). *Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. New York – London: Routledge.
- Mochocki, M., Krawczyk, S., & Mochocka, A. (2024). Polish History up to 1795 in Polish Games and Game Studies. *Games and Culture*, o(o). Online: <<https://doi.org/10.1177/15554120241228490>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.

- Morgan, H.L.F. (2023). *Not By Chance: Developing Tabletop Games to Increase Awareness of Data Science* [Praca magisterska]. Queensland University of Technology.
- Mukherjee, S., & Lundedal Hammar, E. (2018). Introduction to the Special Issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies. *Open Library of Humanitie*, 4(2), 33. Online: <<https://doi.org/10.16995/olh.309>>. Data dostępu: 20.08.2024.
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 14(1).
- Sabin, P. (2016). Wargames as an Academic Instrument. W: P. Harrigan, M. G. Kirschenbaum (red.), *Zones of control: Perspectives on wargaming* (s. 421–437). Cambridge, Massachusetts: The MIT press.
- Selinker, M. (2018). *Poradnik projektowania gier planszowych* (tłum. B. Wyrwał). Pomysk Wielki: Bomba Games.
- Shipp, S. (2024). *Thematic integration in board game design*. CRC Press.
- Slack, J. (2023). *The board game designer's guide to getting published: How to find the right publisher, know what to look for in a contract, and get your board game signed*. Boca Raton: CRC Press.
- Sterczewski, P. (2023). *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games* [Praca doktorska]. Jagiellonian University.
- Suckling, M. (2024). Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In M. Mochocki (Ed.), *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games* (pp. 26–44). New York – London: Routledge.
- Suckling, M. (2025). *Paper time machines: Critical game design and historical board games*. New York – London: Routledge.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The design, culture and play of modern European board games*. Jefferson, North Carolina – London: McFarland & Co.

Źródła internetowe

- Amo (11 marca 2024). Is there a best practice for working with historic themes in games? *BoardGameGeek forum*. Online: <<https://>

- boardgamegeek.com/thread/3263776/is-there-a-best-practice-for-working-with-historic>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Axe Age (n.d.). BoardGameGeek.com. Online: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/300989/axe-age>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Battle for Byzantium. Full credits. (n.d.). BoardGameGeek.com. Online: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/391844/battle-for-byzantium/credits>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Belsat (2024). Prawdziwi bohaterowie powstania styczniowego znaleźli się w białoruskiej grze planszowej. Online: <<https://belsat.eu/pl/news/prawdziwi-bohaterowie-powstania-styczniowego-znalezli-sie-w-bialoruskiej-grze-planszowej>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Byzantine Time Traveller (n.d.). Battle for Byzantium: The Board Game. Online: <<https://www.byzantinetime traveller.com/about-1-1>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Green Feet Games. (2024). Game overview. Online: <<http://www.green-feetgames.org/game-overview>>. Data dostępu: 29 lipca 2024.
- Hill, T. (2022, April 27). Writing the Game: An interview with Mark Barber. *No Dice No Glory*. Online: <<https://nodicenoglory.com/2022/04/27/writing-the-game-an-interview-with-mark-barber/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Leah. (2019, January 09). Diversity and inclusivity in board game design. *BoardGames.ca*. Online: <<https://www.boardgames.ca/blogs/blog/diversity-and-inclusivity-in-board-game-design/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Obenour, D.C. (2024, April 1). Cangaceiros' Alessandro Lanzuisi & Emiliano Mammucari. *OffShelf.net*. Online: <<https://offshelf.net/2024/04/01/cangaceiros-alessandro-lanzuisi-emiliano-mammucari/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Renegade Game Studios. (n.d.). Worlds Fair 1893. Online: <<https://renegade gamestudios.com/worlds-fair-1893/>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.
- Spagnolie, S.E. (2024, February 25). Why a maths professor in the US created a board game about the medieval Deccan empires. *Scroll.in*. Online: <<https://scroll.in/article/1064040/why-a-maths-professor-in-the-us-created-a-board-game-about-the-medieval-deccan-empires>>. Data dostępu: 28 sierpnia 2024.

Table for One. (2024, April 30). Review: Nights of Fire: Battle for Budapest. *Table for One*. Online: <<https://www.tableforone.me/reviews/review-nights-of-fire-battle-for-budapest>> Data dostępu: 28 sierpnia 2024.

Wehmeyer, L. (2022, January 17). Diversity, equity, and inclusion in the game industry. *Stonemaier Games*. Online: <<https://stonemaiergames.com/diversity-equity-and-inclusion-in-the-game-industry/>> Data dostępu: 28 sierpnia 2024.

Jerzy Zygmunt Szeja – Doktor nauk humanistycznych, polonista i kulturoznawca; nauczyciel, metodyk, pomiarowiec; juror Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego; przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

Michał Mochocki – Dr hab. nauk o kulturze i religii, dr literaturoznawstwa, prof. na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Gdańskiego; pisarz i konsultant historyczny gier w warszawskim studiu False Prophet; członek Rady Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście

Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście

Abstrakt: Jest to czwarty z serii artykułów powstałych w projekcie *Konsulting historyczny gier* Polskiego Towarzystwa Badania Gier, realizowanego w ramach grantu z CRPK. Traktuje o praktykach i typowych umiejętnościach konsultantów historycznych przy grach analogowych, szczególnie planszowych. Pierwsza połowa tekstu to przegląd stanu wiedzy o historycznym konsultingu gier niecyfrowych na rynku międzynarodowym według informacji dostępnych w (raczej nielicznych) publikacjach naukowych oraz w oficjalnych materiałach publikowanych przez wydawców i twórców. Druga połowa tekstu to podsumowanie pogłębionych wywiadów, jakie przeprowadziliśmy z profesjonalistami, którzy pracowali jako konsultanci historyczni lub we współpracy z konsultantami przy tworzeniu gier o tematyce historycznej na rynku polskim.

Słowa kluczowe: konsulting historyczny, gry analogowe, gry planszowe, historia, historyczne
