

Wyścig kolonialny. Przedstawienie kolonializmu w grach planszowych

The Scramble for Colonies. Representations of Colonialism in Board Games

Izabela Poręba

Uniwersytet Wrocławski

izabela.poreba@uwr.edu.pl | ORCID: 0000-0002-5223-8470

Abstract: One of the popular themes of board games is colonialism, both as a historical background for the game's narrative and as a collection of myths, stereotypes and phantasms of imperial provenance. These include: oriental representations of the Other, privileging the Eurocentric perspective, mythicizing colonization as a civilization development or presenting it as discovering of a "no man's land". The article discusses selected board games that implement various strategies of presenting colonial themes and mechanics of economic and strategic games. The aim of the paper was also to indicate the source of misunderstandings as to the validity or invalidity of considering board games in ethical terms.

Keywords: board games, colonialism, games ethics

1. „Poczuj ducha rywalizacji rodem z epoki kompanii handlowych!”

Na jednej z odsłon festiwalu gier planszowych Gratislavia wraz przyjaciółmi wypożyczyliśmy poleconą nam grę strategiczną – *Mombasę* autorstwa Alexandra Pfistera (2015). Zapoznawanie się z tytułem rozpoczęliśmy od lektury instrukcji, rozkładając równocześnie komponenty gry. Instrukcję otwierała wyrażona w trybie rozkazującym zachęta: „Poczuj ducha rywalizacji rodem z epoki kompanii handlowych!” (tamże). Za określeniem „epoka kompanii handlowych” kryło się w istocie inne – „epoka kolonialna” – o czym przekonaliśmy się, czytając zamieszczoną jeszcze przed opisem komponentów sekcję zatytułowaną *Historia*:

Pomimo iż fabuła gry jest osadzona w tym czasie [„mrocznym rozdziale historii ludzkości – światowej kolonizacji”, jak głosi poprzedni akapit – I.P.], *Mombasa* nie jest symulacją historyczną. To gra strategiczna, z naciskiem na ekonomię, która luźno nawiązuje do historycznych wydarzeń i umieszcza je w fikcyjnej oprawie. Wyzysk Afryki i jej mieszkańców nie jest w żaden sposób przedstawiony w grze (Pfister, 2015).

Po zakończeniu rozgrywki rozmawialiśmy o wrażeniu dyskomfortu, którego doświadczaliśmy przez dwie godziny wcielania się w rolę „inwestorów kupujących udziały kompanii handlowych” (tamże). Dyskomfort ten po części wynikał właśnie z jednostronności i europocentryczności narracji, jaką buduje ta gra i jaką odtwarzają w każdorazowej rozgrywce gracze. „Wyzysk Afryki i jej mieszkańców nie jest w żaden sposób przedstawiony w grze” – deklarowała instrukcja i właśnie to było, jak uświadomiliśmy sobie w rozmowie, źródło naszego poczucia dyskomfortu.

Gra w *Mombasę* polega na realizacji kolonialnego projektu z perspektywy europejskich kompanii handlowych, na walce z innymi graczami (czyli reprezentantami innych imperialnych potęg) o terytoria wykreślone arbitralnie na kontynencie o kształcie Afryki, na prowadzeniu ksiąg rachunkowych, pozyskiwaniu i gromadzeniu surowców naturalnych (kawy, bananów, bawełny i diamentów), przedstawionych na kartach towarów. Zwycięża gracz, który w ramach wyścigu o Afrykę wyeksploatuje te tereny najskuteczniej i zgromadzi największy majątek. Perspektywa ludności natywnej, kwestia jej oporu czy niewolniczej pracy zostaje z gry wymazana, lecz owa milcząca nieobecność jest przez graczy

dostrzegana coraz częściej. Świadczyć może o tym choćby fakt, że od kilku lat wątki dotyczące zagadnień reprezentacji rasizmu, orientalizmu czy kolonizacji w grach na największym forum fanów gier planszowych, Board Game Geek (BGG), stale się powiększają o kolejne krytyczne głosy. Pfister, projektant *Mombasy*, także odnosi się dziś niechętnie do pomysłu wznowienia swojej gry w tej samej oprawie graficznej i umiejscowieniu (*setting*) (Winkie, 2021). Sformułować można wobec tego następujące pytanie: co takiego stało się w ciągu zaledwie sześciu lat (od 2015 roku) w środowisku projektantów i konsumentów gier planszowych, że krótka nota historyczna umieszczona w instrukcji zaczyna być w przekonaniu samego autora niewystarczająca?

Oczywiście trudno wskazać jedno wydarzenie, które bezdyskusyjnie wyznacza przełom w wytwarzaniu się dyskursu krytycznego wobec reprezentacji rasizmu, kolonializmu i orientalizmu w grach planszowych. Postkolonialne interpretacje gier, zwłaszcza w perspektywie opowieści o osadnikach i pionierach, pojawiały się już wcześniej (Veracini, 2013; Faidutti, 2017), jednakże dopiero po 2019 roku nabrały większego rozmachu, wykraczając poza środowisko akademickie i stając się tematem wielu dyskusji na internetowych forach czy artykułów prasowych. Dyskusje te zainicjowało konkretne wydarzenie – w 2019 roku Joe Chacon, twórca gry *Scramble for Africa*, która miała się ukazać w wydawnictwie GMT Games, oficjalnie porzucił projekt ze względu na niespotykaną dotąd krytykę sposobu przedstawienia kolonizacji „tajemniczej XIX-wiecznej Afryki” (Bolding, 2019; Draper, 2019). Debata rozpoczęta przez – jakby się mogło wydawać – nieznaczące wydarzenie, poskutkowało zadaniem ważkich pytań: „Kto projektuje gry, kto gra w gry, czy gry są sztuką, czyje punkty widzenia są w nich reprezentowane i jaką odpowiedzialność mają względem historycznego prawdopodobieństwa?” (Draper, 2019). Pytania te stawiano wcześniej innym mediom sztuki: literaturze, filmowi, komiksowi, grom wideo (zob. np. Dodig-Crnkovic, Larsson, 2005; Smuts, 2005; Sicart, 2009; Brock, 2011; Lekka, Sakellariou, 2014), jednakże nie znano jeszcze wówczas, w momencie wycofania projektu *Scramble for Africa*, odpowiedzi, jakich należy udzielić, gdy te same pytania odnoszone są do gier planszowych.

W niniejszym artykule analizuję wybrane reprezentacje kolonializmu w grach planszowych oraz dotychczasową dyskusję na temat tych

przedstawię. Przywołuję różne przykłady nie tylko po to, by skonstruować pewien szkielet definicji samej gry kolonialnej i postkolonialnej, lecz przede wszystkim w odpowiedzi na każdorazowo wywoływany w tym kontekście dylemat etyczny: czy kolonializm powinien być tematem zabawy (niezależnie, czy w formie kooperacji, czy rywalizacji) i czy jego growe obrazy nie reprodukują i nie utrwalają pewnych klisz i stereotypów o proveniencji kolonialnej? W pierwszej części artykułu opisuję wybrane tytuły przedstawiające kolonialny temat bądź fantazje i mity związane z kolonizacją: pionierstwo i eksplorację „ziemi niczyjej”, orientalne wizje egzotyki, inności, eksploatowanie zasobów naturalnych (minerałów, roślin, zwierząt i ludzi, uprzedmiotowionych i utowarowionych). W drugiej wskazuję, że nie tylko temat, lecz także sama mechanika gier planszowych bywa określana jako kolonialna, czego przykładem są zwłaszcza gry strategiczne i gry cywilizacyjne, oparte na schemacie 4X (z ang. *eXplore*, *eXpand*, *eXploit*, *eXterminate* – eksploracja, rozwój, wyzysk i eksterminacja). W ostatniej części poruszam zagadnienia etyki podobnych przedstawień i diagnozuję źródła nieporozumień co do (nie)zasadności wartościowania gier w wymiarze etycznym. Dowodzę, że problem sprowadza się do bardziej elementarnych kwestii: czy decyzje graczy podejmowane w trakcie gry mogą być w ogóle rozpatrywane jako etyczne/nieetyczne oraz czy gry planszowe (gry w ogóle) są/mogą stać się sztuką?

2. Narracje fałszywe, narracje prawdziwe? Definicja kolonialnego tematu w grach planszowych

Konstruowanie korpusu gier planszowych, których temat można określić jako kolonialny, naraża co najmniej dwóch trudności: pierwszą jest problem definicji tego, co będzie rozumiane jako taki temat, drugą – niewystarczalność dostępnych narzędzi wyszukiwania w istniejących bazach danych (ze szczególnym uwzględnieniem najbardziej rozbudowanej, czyli BGG). Problem definicji oznacza m.in. potrzebę dookreślenia, czy rozpatrywane będą jedynie tytuły bezpośrednio nawiązujące do wydarzeń historycznych, czy uwzględnione zostaną również te, które – świadomie bądź nie – reprodukują kolonialnej proveniencji kalki sposobu

przedstawienia Innego, obcej kultury, stosunków władzy, sprawczości i podmiotowości natywnych mieszkańców lub też odtwarzają orientalistyczne fantazje czy idee „misji cywilizacyjnej”, rozwoju i wzrostu gospodarczego. Zależnie od wyboru inkluzywnego bądź nieinkluzywnego definiowania tematu kolonialnego, lista gier okaże się odpowiednio krótsza bądź dłuższa. Uwzględnwszy przedmiot dotychczasowych dyskusji o reprezentacjach kolonizacji, rasizmu czy supremacji w grach, trzeba byłoby uznać, że namysł powinno się poświęcić obu przedstawieniom – zarówno tym wyraźnie inspirowanym wydarzeniami historycznymi (takie propozycje często wykazują charakter edukacyjny), jak i tym, które nie roszczą sobie praw do stanowienia o rzeczywistości. W niniejszym artykule przyjmuję definicję inkluzywną, rozumiem więc grę o tematyce kolonialnej jako taką, która albo odnosi się do konkretnych wydarzeń historycznych związanych z kolonializmem, albo abstrahuje od historii, wytwarzając na jej podstawie pewien ogólny schemat. Składają się na niego zazwyczaj elementy takie, jak uprzedmiotowienie pracy i osób jako towarów, wykorzystywanych do osiągnięcia własnych korzyści (monet, punktów itd.), eksploatacja surowców naturalnych zajmowanych ziem, podtrzymywanie zależności politycznej określonych obszarów od danego gracza czy reprezentowanej przez niego frakcji tudzież walka o nowe tereny. Co istotne, w opowieści tej ludność skolonizowana występuje marginalnie bądź wcale – w jej miejsce pojawiają się pionki i kostki nazywane „robotnikami”, co stanowi przemilczenie niewolnego charakteru samej pracy oraz zneutralizowanie wyzysku. W żaden sposób nie są też problematyzowane kwestie skutków prowadzenia polityki imperialnej czy form oporu ludności tubylczej względem kolonizatora. Grę o kolonializmie charakteryzuje wreszcie najczęściej podtrzymywanie (wytworzonej przez samych kolonizatorów) narracji o wzroście i rozwoju, które osiąga się poprzez optymalizację decyzji politycznych i ekonomicznych. Logika kapitalizmu wspiera *telos* kolonialnego projektu, koncentrując uwagę graczy na liczbach – kalkulacji zysku i strat, optymalizacji decyzji itd. – a tym samym odciąża ją od ludzkich istnień i ich cierpienia.

Kiedy przyjmiemy równie szerokie kryteria definicyjne – uwzględniające nie tylko kolonializm historyczny, lecz i wyobrażony, wyabstrahowany – okazuje się, że tak rozumiany temat kolonialny jest jednym z najpopularniejszych tematów gier planszowych, zwłaszcza tzw. gier

euro¹. Jak wobec tego sporządzić reprezentatywne listy gier wykorzystujących kolonialny temat, motyw czy mit? Pytanie to odnosi się do drugiej z zasygnalizowanych trudności – do niemożliwości statystycznego przedstawienia rozmiarów zjawiska, jako że istniejące narzędzia, takie jak tag „kategoria” (*category*) na BGG, nie są stosowane konsekwentnie (Bładukas, 2021). W rezultacie wyszukiwania gier otagowanych jako „kolonialne” (*colonial*) i „eksploracyjne” (*exploration*) otrzymujemy zaledwie ok. 100 tytułów, jednakże gdy – dla przykładu – sprawdzimy klasyfikację gry *Imperial Struggle* (Gupta, Matthews, 2020), opisującej rywalizację między Francją a Wielką Brytanią w XVIII wieku, w tym budowanie kolonialnego imperium, dowiemy się, że to tytuł o „wieku rozumu”, oświeceniu (*age of reason*) i „gra wojenna” (*wargame*) – kolonializm nie zostaje wymieniony (BGG, *Imperial Struggle*).

Nie usiłuję więc stworzyć pełnego i reprezentatywnego zestawienia gier planszowych dotyczących zagadnień kolonizacji czy posługujących się orientalistycznymi kliszami. Twierdzę jednak, że bez wątpienia przyznać trzeba, iż należą one do istotniejszych schematów narracyjnych wykorzystywanych w dotychczas ukazujących się tytułach. Wśród gier planszowych o temacie kolonialnym najczęściej analizowane są następujące: *Alhambra*, *Archipelago*, *Colonialism*, *Endeavor*, *Five Tribes*, *Freedom: The Underground Railroad*, *Goa*, *Imperial Struggle*, *Istanbul*, *Macao*, *Mombasa*, *Navegador*, *New Amsterdam*, *Osadnicy z Catanu*, *Pax Pamir*, *Puerto Rico*, *Spirit Island*, *Tales of the Arabian Nights*, *This Guilty Land*, *Vasco da Gama* (zob. Foasberg, 2016; Borit, Borit, Olsen, 2018; Winkie, 2021). Wymienione tu gry nie tyle (nie tylko) opisują realia historyczne imperializmu (np. *Freedom...* obrazuje zmagania ruchu abolicjonistycznego w Stanach Zjednoczonych, a *New Amsterdam* – procesy zakładania placówek handlowych Holenderskiej Kompanii Zachodnioindyjskiej wzdłuż rzeki Hudson), lecz przede wszystkim ukazują w fikcjonalnych światach kolonialny stosunek sił czy narrację o pionierskich odkrywcach „niezamieszkanymi” ziem. Przykładem tego może być opis tematyki gry *Goa*: „umiejscowiona na początku XVI wieku: piękne plaże, umiarkowany klimat

.....

¹ Gry „euro” są skoncentrowane nie na klimacie czy tworzeniu narracji (w odróżnieniu od tzw. gier typu *ameritrash*), lecz raczej na budowaniu doskonale działającej mechaniki. Opierają się na mechanizmach strategicznych czy ekonomicznych.

i jedno z najważniejszych centrów handlowych świata” (BGG, Goa)², abstrahujący od historycznych inspiracji wyprawą Vasco da Gamy.

Różnica w przedstawieniu tematyki kolonialnej wynika nie tylko z odmiennego stosunku do wydarzeń historycznych (i do ich eksplikacji), które zainspirowały twórców gry, lecz także z krytycznego bądź uwikłanego w dyskurs kolonialny sposobu reprezentacji. Niektóre gry wyzyskują więc klisze i stereotypy na temat Innego, wymazują obecność natywnych mieszkańców kolonii, uprzywilejowują narrację prowadzoną z perspektywy kolonizatora/pioniera (*Archipelago, Goa, Osadnicy..., Puerto Rico*). W innych grach ten sam sposób przedstawienia zostaje zdekonstruowany poprzez ukazanie ciemnego oblicza kolonizacji oraz imperialnej narracji o postępie i rozwoju. W ramach growego systemu poruszane są zagadnienia krzywdy natywnej ludności, niewolnictwa, wyzysku, niepohamowanej eksploatacji surowców naturalnych (z jej konsekwencjami); bywa też, że skolonizowanych wprowadza się w obręb reguł gry jako aktywną stronę w konflikcie, buntującą się i walczącą w sprawie własnej historii, organizacji społecznej i kulturowej (np. *Colonialism, Freedom..., New Amsterdam, Spirit Island, This Gulty Land*). Są to dwa odmienne porządki przedstawienia kolonizacji – jeden jest pełen problematycznych reprezentacji podmiotów kolonialnych i poniekąd zachęca graczy, aby na nowo odgrywali mit pokojowego krzewienia cywilizacji; drugi stanowi alternatywną narrację o kolonializmie, proponuje niezachodniocentryczną perspektywę i można by nazwać go porządkiem postkolonialnym. Używam takiego określenia mimo wyrażonych choćby przez Brunona Faiduttiego obaw, że „gry planszowe wciąż czekają, by stać się postkolonialnymi” (2017, s. 9).

Doskonałym przykładem tak rozumianej postkolonialnej gry jest *Spirit Island* Erica Reussa (2017), w której gracze wcielają się w rolę Duchów zamieszkujących od wieków ziemię wraz z rdzennymi mieszkańcami wyspy. Zostają zaatakowani przez najeźdźców i muszą wspólnie stawić im czoła. To nie tylko obraz sprawstwa i walki kolonizowanych, ale też świadectwo kulturowego bogactwa istniejącego na ziemiach anektowanych przed obecnością pionierów oraz wymowna zmiana rywalizacyjnej

.....
² Co ciekawe, polski wydawca gry, Rebel, znacząco zmienił opis tego tytułu, uwzględniając m.in. historię portugalskiej wyprawy kolonialnej pod przywództwem Vasco da Gamy, która w 1498 r. dotarła do Calicut w Indiach.

zasady gry w kooperację. Reuss świadomie kontestuje dotychczasowe narracje strategicznych gier planszowych o kolonizacji:

Uważam, że istnieje pogłębiające się zrozumienie, że używanie historycznego kolonializmu w wersji oczyszczonej – pomijającej całe jego zło – jest problematyczne. Nawet jeśli nie opisujesz tortur, gwałtu, masakry, zniewolenia i ludobójstwa w swojej grze, promujesz **fałszywą narrację** o kolonializmie, która maskuje wszystkie te okropieństwa (Winkie, 2021; podkreśl. I. P.).

Gra postkolonialna byłaby więc rezultatem krytycznego namysłu nad samym kolonializmem i sposobami jego reprezentacji w kulturze, stąd w miejsce klisz (rozwoju, nieobecności przemocy i niewolnictwa, braku sprawczości skolonizowanych itp.) jej tematem musiałoby się stać bardziej świadome ujęcie. Znakami tej świadomości są przede wszystkim: 1) obecność skolonizowanych, nie jako „robotników” czy „zasobów”, lecz jako zniewolonych podmiotów, mających w narracji jakiegoś rodzaju sprawstwo (bunt, odwet, sztuczki), oraz 2) kwestionowanie neutralności samego tematu, niemaskowanie przemocy, tortur czy zniewolenia, które towarzyszyły „krzewieniu cywilizacji”. „Obcy” staje się tu nie groźnym „Innym”, ale podmiotem własnej historii, kultury i wspólnoty społecznej. Taki rodzaj growej narracji, którą można by określić postkolonialną, musi polegać więc na odwróceniu tych schematów opowiadania o kolonializmie, które powstały w służbie samego projektu, np. na uwidocznieniu tego, jak indywidualny zysk z eksploatacji danej ziemi i jej mieszkańców wpływał na wyzyskiwanych, a nie tego, do jakiego wzrostu gospodarczego metropolii się on przyczynił.

3. Mechaniki kolonialne. Gatunek gier strategicznych „4X”

Nie tylko poszczególne tytuły gier planszowych zostały poddane namysłowi ze względu na sposób przedstawienia kolonializmu, lecz także cały typ gier strategicznych i konkretne mechaniki, zwłaszcza tzw. 4X. Sybille Lammes (2010) zauważyła, że gry strategiczne często są w istocie opowieściami o industrializacji bądź kolonizacji – o eksplorowaniu, wymianie, tworzeniu map i manewrach militarnych, których celem jest objęcie władzy nad pewnym terytorium (i jego mieszkańcami – ale tego growe narracje zwykle już nie obejmują). Aby zwyciężyć w grze, najczęściej

trzeba wcielić się w rolę kolonizatora i, jak w przypadku opisanej wcześniej *Mombasy*, pozyskiwać zasoby naturalne i zarządzać nimi tak, żeby stworzyć potężne imperium. W grze *Goa*:

rywalizujące kompanie handlują przyprawami, wysyłają statki i kolonistów w świat oraz inwestują pieniądze. Będziesz górą czy przegrasz? To zależy od tego, jak zainwestujesz swoje profity. Czy usprawnisz swoje statki? Zwiększysz swoje plantacje? Zrekrutujesz więcej kolonistów? Jedyne pewna ręka pomoże w biznesie (BGG, *Goa*).

Podobnie ujmuje gry ekonomiczne Nancy Foasberg (2016), opisująca „przyjemność ekonomicznych mechanik stojącą za wytwarzaniem gier, których tematy są z konieczności historycznie problematyczne”. Badaczka zauważa, że chociaż powszechnie uznaje się, że temat w tzw. grach euro jest naddatkiem wobec wysmakowanych mechanik i można by go usunąć bez większej szkody dla samych gier, to nie powinniśmy jednak ignorować faktu, że przez autorów został ostatecznie wybrany ten, a nie inny rodzaj narracyjnego tła. Sugestię, że przyczyną popularności kolonializmu jako tematu gier planszowych jest „przyjemność ekonomicznych mechanik”, które odwzorowują mechanizmy kolonizacji, potwierdza także Faidutti w swoim słynnym esej *Postcolonial Catan* (2017, s. 8).

Spośród gier ekonomicznych i strategicznych jedna mechanika – „4X” – zyskała najwięcej omówień z perspektywy postkolonialnej. Jak już wspomniano, jest to zbiorcze określenie na gatunek/rodzaj gier (planszowych, ale i wideo) wykorzystujących cztery główne typy akcji: eksplorację, rozwój, wyzysk i eksterminację. Termin ten wprowadził w 1993 roku Alan Emrich i do tej pory używa się go jako pojemnego określenia odzwierciedlającego podstawowe elementy gier cywilizacyjnych. Interesującą tę mechanikę, a zwłaszcza jej inicjalny warunek – eksplorację, omawia z perspektywy postkolonialnej Dom Ford (2016), który zauważa, że eksploracja w grach jest zazwyczaj prezentowana jako motywowana ciekawością i nie sugeruje się w żaden sposób, że ciekawość owa prowadzi do krzywdy tych, których się w owym procesie odkrywania ziemi napotyka. Co bowiem bodaj najbardziej specyficzne, tereny eksplorowane to zazwyczaj *terra nullius*, ziemia nicyzja, którą zdobywa się bez żadnego oporu ze strony natywnych mieszkańców. Tak np. skonstruowana została narracja w grze *Endeavor* (Visser, Gray, 2009): „to czasy, gdy mapy świata dopiero są wypełniane” (BGG, *Endeavor*), czasy pionierów (*frontiers*) i odkrywców,

czy w *Osadnikach z Catanu* (Teuber, 1995), gdzie ukazane tereny są puste i niezamieszkane, chyba że jako przedstawiciele natywnych mieszkańców należałoby potraktować figurkę „złodziei” (Veracini, 2013, s. 132; Loring-Albright, 2015). Jeśli rdzenni mieszkańcy w ogóle zostają uwzględnieni, to często jako barbarzyńcy (złodzieje w Catanie „rabują” surowce z własnych ziem), „interfejs gry prezentuje ich raczej jako bezmyślną zawadę na drodze do budowania imperium niż natywną ludność z własną historią, kulturą i wartościami, które się usuwa” (Ford, 2016).

Same eksplorowane przez graczy odległe terytoria zwykle przedstawione zostają w abstrakcyjny, generyczny sposób. Łąd jest ukazany jako podzielona, skategoryzowana przestrzeń, a jej elementy wyróżnia się poprzez geometrycznie regularne formy (heksy, kwadraty) ze względu na typ terenu, np. górzysty, zalesiony, nadwodny, pustynny (Ford, 2016). Objęcie kontroli nad każdym ze specyficznych obszarów zapewnia graczowi określone bonusy i pozwala eksploatować konkretny typ surowców naturalnych. Ich pozyskiwanie to często proces niemal magiczny – praca, w kontekście kolonialnym oczywiście najczęściej praca niewolników, ulega wyabstrahowaniu i sprowadzeniu do formy rezultatu, czyli towaru. Przemilczane zostają w ten sposób wyzysk ludzi i ziemi, to, że „produkcja materii odbywa się przy użyciu żywego ciała i codziennego potu” (Mbembe, 2018, s. 169).

4. Etyka gier planszowych?

Przeanalizowawszy z perspektywy postkolonialnej wybrane tytuły gier planszowych poruszających temat kolonizacji, jak i wskazawszy na możliwość badania typów gier czy mechanik jako charakterystycznych dla cywilizacyjnych gier o imperialnym podboju, chciałabym przejść do próby wytyczenia dalszych perspektyw badawczych. W formie pytań brzmiałyby one następująco:

- Czy etyczne jest obieranie wyzysku i imperialnej rywalizacji jako tematu gier, odgrywanych następnie przez graczy i traktowanych jako rozrywka?
- Czy powinność namysłu etycznego na rozważane w tym artykule tematy spoczywa po stronie projektanta gry (autora), czy po stronie gracza (odbiorcy)?

- Czy gry planszowe w ogóle mogą być opisywane w kategoriach etycznych i powinny zajmować się krytyczną analizą kreowanych reprezentacji?
- Jakie przyczyny ma ignorowanie bądź świadome negowanie namysłu etycznego nad przedstawieniami realiów historycznych w grach planszowych?

Sądzę, że odpowiedzi na te pytania, dotyczące etyki reprezentacji w grach planszowych, ostatecznie sprowadzają się do elementarnego problemu, a mianowicie do sposobu, w jaki definiujemy gry planszowe. Zależnie od tego, czy uważamy je za formę sztuki, czy nie (wówczas definiuje się je w kategoriach rozrywki, przyjemności, zabawy – jako towar), odpowiemy inaczej. Jeśli gry planszowe są formą sztuki, to przysługuje im taki sam namysł i odpowiedzialność, jak pozostałym tekstom kultury – literaturze, filmom itd. Jeśli są jedynie towarem, który ma służyć wyłącznie rozrywce, wówczas gry to tylko przesuwanie pionków, ustawianie figurek na planszy i rzuty kośćmi, nic więcej. Pytanie o miejsca i źródła etyki w grach planszowych, sformułowane inaczej, dotyczyłoby też tego, czy wytwarzanie znaczenia przypisuje się intencji autorskiej (projektantowi gry), czy graczowi. Przyjrzenie się kilku wypowiedziom twórców i badaczy gier planszowych pozwoli, jak sądzę, uchwycić tę rozbieżność w odpowiedziach udzielanych na pytanie, czy należy o grach mówić jako o przedmiocie namysłu etycznego.

Aby dostrzec różnicę stanowisk, która sprowadza się w mojej opinii do rozbieżności w sposobie definiowania gry planszowej **jako sztuki** bądź **jako rozrywki**, porównajmy dwie wypowiedzi – Brunona Faiduttiego i Thomasa Wellsa. Pierwszy z nich stwierdza:

Wiem na pewno, że będę dalej to robił [tworzył gry operujące orientalnymi kliszami – I. P.], ponieważ to proste, to łatwe, to **zabawne** [fun] i, co najważniejsze, to prawdopodobnie sprawia, że gry stają się lepsze. Jeśli chodzi o projektowanie gier, bycie leniwym to zwykle bycie efektywnym (Faidutti, 2017, s. 29; podkreśl. I. P.).

Wells, inaczej niż Faidutti, postuluje namysł nad grami planszowymi jako kulturowymi produktami i negatywnie ocenia bezkrytyczność projektantów i ich podporządkowanie rynkowi:

Jeśli więc chcemy **nazywać gry sztuką** i mamy podjąć się krytyki tej sztuki, wówczas musimy zadawać poważne pytania grom, które usuwają całą potworność [nastiness] na rzecz stworzenia akceptowalnego obiektu konsumenckiego [palettable consumer object] (Wells, 2021; podkreśl. I. P.).

Charakterystyczne jest, że zachodzi wyrazista korelacja między uznaniem gry za formę sztuki a namysłem nad etycnością przedstawień i decyzji podejmowanych przez graczy oraz, adekwatnie, między stwierdzeniem, że gry są formą rozrywki, a negowaniem zasadności rozpatrywania zabawy w kategoriach etycznych. Oba te stanowiska znajdują swoje rozwinięcie w filozoficznych rozważaniach na temat sposobu rozumienia, czym jest sztuka i kto nadaje jej znaczenie. Zwolennicy konstatacji, że gry (*sensu largo*: sport, szachy, gry planszowe, wideo) należy traktować jako sztukę, podkreślają zazwyczaj, że choć autorem reguł i elementów reprezentacyjnych (wizualnych i narracyjnych) jest projektant gry, to gracze współuczestniczą w procesie wytwarzania znaczenia, podejmując konkretne z przewidzianych przez autora decyzji. Takie przekonanie pozwala Miguelowi Sicartowi stwierdzić, że same zachowania graczy są „wymuszone przez zasady” („*forced by rules*”), ale równocześnie dodać, że gry „są obiektami zaprojektowanymi do doświadczania” (Sicart, 2009, s. 23, 30). To stanowisko sugeruje odpowiedź (jedną z możliwych) na drugie z wypunktowanych powyżej pytań – „projektanci wydają się odpowiedzialni za sposób, w jaki stworzone przez nich systemy są doświadczane przez graczy” (Sicart, 2009, s. 42); to autorzy, nie gracze, byłiby więc według badacza podmiotami działania etycznego. Chociaż swoje tezy Sicart formułował z myślą o grach komputerowych, to pozwalają się one rozpatrzeć w perspektywie medium omawianego w tym artykule – w grach planszowych również właśnie autor projektuje system, czyli reguły umożliwiające podejmowanie przez graczy wyborów, więc decyzje te są „wymuszone”, nieautonomiczne. Według C. Thi Nguyena to właśnie owa pewność, że projektanci określają cele i zdolności graczy, pozwala uznać gry za formę sztuki (Nguyen, 2020, s. 3). Autor *Games: Agency as Art* twierdzi, że gry są artystycznym sposobem zapisu ludzkiej sprawczości (*agency*), tak jak film jest zapisem obrazu, muzyka dźwięku, a literatura – słowa (Nguyen, 2020, s. 2). Co istotne, niezależnie od największej istotności intencjonalnego³, autorskiego znaczenia gier, zarówno Sicart, jak i Nguyen nie rezygnują z rozpatrywania ich

.....

³ Inaczej intencjonalność – a ściślej rzecz biorąc: nieintencjonalność – gier ujmuje Stanley Cavell, który zauważa, że wszystko to, co się w nich wydarza, jest opisane wyłącznie przez ich reguły (1998, s. 236). To samo stwierdzenie stanowi punkt wyjścia dla Sicarta i Nguyena, chociaż ich wnioski są zupełnie odmienne.

w kontekście etycznym – przeciwnie, czynią taką refleksję jednym z ważniejszych problemów swoich badań⁴.

Formułowanie pytań o zasadność omówionych w tym artykule sposobów przedstawienia tematyki kolonialnej w grach planszowych – posługiwania się orientalnymi kliszami, uprzywilejowywania europocentrycznej narracji, mityzowania kolonizacji jako rozwoju cywilizacyjnego czy odkrywania ziemi niczyjej – wymaga przyjęcia przez nas postkolonialnej perspektywy, czyli spojrzenia, które świadomie i krytycznie dostrzega uwikłanie growych przedstawień w imperialnym dyskursie i fantazmatach. Ten krytyczny dystans może pojawić się w trakcie samego doświadczenia „narzuconych” decyzji, które gracz musi podejmować, aby wygrać – doświadczenia przyjemności tych mechanik, jak opisywała to Foasberg, bądź też dyskomfortu, jak w przytoczonej na początku tego tekstu anegdocie. Od dostrzeżenia i problematyzowania tego doświadczenia przez gracza zależy zyskanie krytycznej, postkolonialnej świadomości.

Literatura

Bolding, J. (12 kwietnia 2019). A Cancelled Board Game Revealed How Colonialism Inspires and Haunts Games. *Vice*. Online: <<https://www.vice.com/en/article/vb9gd9/a-cancelled-board-game-revealed-how-colonialism-inspires-and-haunts-games>>. Data dostępu: 12 grudnia 2021.

Bładukas, E. (No Pun Included). (19 lutego 2021). Colonialism – The Board Game Struggle. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=VQuFSxs9VXA&ab_channel=NoPunIncluded>. Data dostępu: 7 grudnia 2021.

Board Game Geek (BGG). *Endeavor*. Online: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/33160/endeavor>>. Data dostępu: 19 stycznia 2022.

Board Game Geek (BGG). *Goa*. Online: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/9216/goa>>. Data dostępu: 20 stycznia 2022.

.....
⁴ Nie wszystkie gry przedstawiają według uczonych te same możliwości badawcze w kontekście etyki. Sicart wprowadza wobec tego w *The Ethics of Computer Games* definicję etycznie relewantnej gry, w której obrębie jedynie na szczątkową uwagę zasługują np. gry logiczne (2009, s. 49–50).

- Board Game Geek (BGG). *Imperial Struggle*. Online: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/206480/imperial-struggle>>. Data dostępu: 20 stycznia 2022.
- Borit, C., Borit, M., Olsen, P. (2018). Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: „Puerto Rico”, „Struggle of Empires”, and „Archipelago”. *Open Library of Humanities Journal*, 4(1), 1-40.
- Brock, A. (2011). “When Keeping it Real Goes Wrong”: “Resident Evil 5”, Racial Representation, and Gamers. *Games and Culture*, 6(5), 429-452.
- Cavell, S. (1998). *Must We Mean What We Say? A Book of Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dodig-Crnkovic, G., Larsson, Th. (2005). Game Ethics – Homo Ludens as a Computer Game Designer and Consumer. *International Review of Information Ethics*, 4(12), 19-23.
- Draper, K. (1 sierpnia 2019). Should Board Gamers Play the Roles of Racists, Slavers and Nazis? *The New York Times*. Online: <<https://www.nytimes.com/2019/08/01/style/board-games-cancel-culture.html>>. Data dostępu: 2 grudnia 2021.
- Faidutti, B. (2017). Postcolonial Catan. In: E. Torner, E. Leigh Waldron, A. Trammell (red.), *Analog Game Studies: Volume II* (s. 3-34). Pittsburgh: Carnegie Mellon University, ETC Press.
- Foasberg, N. (11 stycznia 2016). The Problematic Pleasures of Productivity and Efficiency in „Goa” and „Navegador”. *Analog Game Studies*, 3(1). Online: <<https://analoggamestudies.org/2016/01/the-problematic-pleasures-of-productivity-and-efficiency-in-go-and-navegador>>. Data dostępu: 5 grudnia 2021.
- Ford, D. (2016). „eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in „Civilization V”. *Game Studies*, 16(2). Online: <<http://gamestudies.org/1602/articles/ford>>. Data dostępu: 5 grudnia 2021.
- Jakobsson, M., Flanagan, M. (2017). Games & Colonialism. *MIT Game Lab*. <<http://gamelab.mit.edu/research/games-and-colonialism>>. Data dostępu: 17 grudnia 2021.
- Lammes, S. (2010). Postcolonial Playgrounds: Games and postcolonial cultures. *Eludamos*, 4(1), 1-6.
- Lekka, A., Sakellariou, M. (2014). Computer Games and Ethical Issues: A Literature Review. W: *2014 International Conference on Interactive*

- Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL2014)*, November 13–14, 2014, Thessaloniki, Greece (s. 342–343).
- Loring-Albright, G. (9 listopada 2015). The First Nations of Catan: Practices in Critical Modification. *Analog Games Studies*, 2(7). Online: <<https://analoggamestudies.org/2015/11/the-first-nations-of-catan-practices-in-critical-modification>>. Data dostępu: 21 stycznia 2022.
- Mbembe, A. (2018). *Polityka wrogości; Nekropolityka* (tłum. U. Kropiwiiec, K. Bojarska). Kraków: Wydawnictwo „Karakter”.
- Nguyen, C. Th. (2020). *Games: Agency as Art*. New York: Oxford University Press.
- Rebel. Goa (*edycja polska*). Online: <<https://www.rebel.pl/gry-planszowe/goa-edycja-polska-23551.html>>. Data dostępu: 20 stycznia 2022.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge–London: MIT Press.
- Smuts, A. (2005). Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics*, 3(1). Online: <<https://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>>. Data dostępu: 13 stycznia 2022.
- Veracini, L. (2013). *Settlers of Catan*. *Settler Colonial Studies*, 3(1), 131–133.
- Wells, Th. (2 stycznia 2020). What are we playing at? Colonialism, Review, and Critique. Meeple Mountain. Online: <<https://www.meeplemountain.com/articles/what-are-we-playing-at-colonialism-review-and-critique>>. Data dostępu: 24 listopada 2021.
- Winkie, L. (22 lipca 2021). The Board Games That Ask You to Reenact Colonialism. *The Atlantic*. Online: <<https://www.theatlantic.com/culture/archive/2021/07/board-games-have-colonialism-problem/619518>>. Data dostępu: 29 listopada 2021.

Ludografia

- Allers, J. D. (2012). *New Amsterdam* [gra planszowa]. White Goblin Games, Holandia.
- Boelinger, C. (2012). *Archipelago* [gra planszowa]. Ludically, Francja.
- Cathala, B. (2014). *Five Tribes* [gra planszowa]. Days of Wonder, USA. Wyd. polskie: *Pięć klanów*. Rebel.

- Chacon, J. (2019). *Scramble for Africa* [gra planszowa; projekt wycofany przez autora]. GMT Games, USA.
- Dorn, R. (2004). *Goa* [gra planszowa]. Z-Man Games, USA. Wyd. polskie: Lacerta.
- Dorn, R. (2014). *Istanbul* [gra planszowa]. Pegasus Spiele, Niemcy. Wyd. polskie: Portal Games.
- Eklund, P., Wehrle, C. (2015). *Pax Pamir* [gra planszowa]. Sierra Madre Games, Szwecja.
- Feld, S. (2009). *Macao* [gra planszowa]. Ravensburger – Rio Grande Games, Niemcy–Meksyk.
- Gallela, A. J., Goldberg, E., Maroney, K., Shlasinger, Z. (2009). *Tales of the Arabian Nights* [gra planszowa]. Z-Man Games, USA.
- Gerdts, M. (2010). *Navegador* [gra planszowa]. PD-Verlag, Niemcy.
- Gupta, A., Matthews, J. (2020). *Imperial Struggle* [gra planszowa]. Wyd. 2. GMT Games, USA. Wyd. polskie: Phalanx Games.
- Henn, D. (2003). *Alhambra* [gra planszowa]. Queen Games, Niemcy. Wyd. polskie: Rebel.
- Holland, A. (2018). *This Guilty Land* [gra planszowa]. Hollandspiele, USA.
- Leibbrandt, S. W. (2013). *Colonialism* [gra planszowa]. Spielworxx, Niemcy.
- Mayer, B. (2012). *Freedom: The Underground Railroad* [gra planszowa]. Academy Games, USA.
- Mori, P. (2009). *Vasco da Gama* [gra planszowa]. What's Your Game?, Portugalia.
- Pfister, A. (2016). *Great Western Trail* [gra planszowa]. Eggertspiele – Pegasus Spiele, USA–Niemcy. Wyd. polskie: Lacerta.
- Pfister, A. (2015). *Mombasa* [gra planszowa]. Eggertspiele – Pegasus Spiele. USA–Niemcy. Wyd. polskie: Lacerta.
- Reuss, R. E. (2017). *Spirit Island* [gra planszowa]. Greater Than Games, USA. Wyd. polskie: Lacerta.
- Seyfarth, A. (2002). *Puerto Rico* [gra planszowa]. Ravensburger, Niemcy. Wyd. polskie: Lacerta.
- Teuber, K. (1995). *Catan* [gra planszowa; alternatywnie: *The Settlers of Catan*]. Kosmos, Niemcy. Wyd. polskie: *Osadnicy z Catanu*. Galakta.
- Visser, C. de, Gray, J. (2009). *Endeavor* [gra planszowa]. Z-Man Games, USA. Wyd. polskie: *Endeavor: Wiek Żagli*. Czacha Games.

mgr Izabela Poręba – literaturoznawczyni, doktorantka na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego. Redaktorka afiliowana czasopisma naukowego „Praktyka Teoretyczna”. Najnowsze badania publikowała w „Academic Journal of Modern Philology”, „Praktyce Teoretycznej”, „The Polish Journal of the Arts and Culture. New Series”, „Literaturze i Kulturze Popularnej”, „Tematach i Kontekstach”. Interesuje się przede wszystkim teorią i krytyką postkolonialną oraz współczesną literaturą światową.

Wyścig kolonialny. Przedstawienie kolonializmu w grach planszowych

Abstrakt: Jednym z popularnych tematów gier planszowych jest kolonializm jako zarówno tło historyczne dla growej narracji, jak i zbiór mitów, stereotypów i fantazmatów o imperialnej proweniencji. Wśród nich wskazać można: orientalne reprezentacje Innego, uprzywilejowanie europocentrycznej perspektywy, mityzowanie kolonizacji jako rozwoju cywilizacyjnego czy jej przedstawienie jako odkrywanie „ziemi niczyjej”. W artykule omówione zostały wybrane gry planszowe realizujące różne strategie ukazywania kolonialnej tematyki oraz mechaniki gier ekonomicznych i strategicznych. Celem pracy było również dotarcie do źródła nieporozumień co do zasadności lub niezasadności rozpatrywania gier planszowych w kategoriach etycznych.

Słowa kluczowe: gry planszowe, kolonizacja, etyka gier
