

Katarzyna Kurowska  
Uniwersytet Jagielloński  
kurowskak92@gmail.com  
ORCID: 0000-0002-2224-6074

## WSPÓŁCZESNE REPREZENTACJE REWOLUCYJNYCH WYDARZEŃ HISTORII NAJNOWSZEJ EUROPY ŚRODKOWO-WSCHODNIEJ W GRACH PLANSZOWYCH

Łącząc temat historii i współczesności krajów Europy Środkowo-Wschodniej warto przyjrzeć się temu, jak pamięć o kluczowych wydarzeniach następujących po Marcu 1968 jest utrwalana czy też poddawana pewnej mitologizacji w kulturze popularnej. Podążając za definicją mitu Rolanda Barthesa<sup>1</sup>, który uważa go za zjawisko kultury masowej, należy uznać, że każdy tekst (pop)kultury może być narzędziem kreacji świadomości historycznej, szczególnie jeśli pełni także funkcję edukacyjną. W artykule przyjrę się, w jaki sposób znamienne dla przebiegu historii Europy Środkowo-Wschodniej wydarzenia zostały odzwierciedlone we współczesnych grach planszowych bądź jak projektanci gier zareagowali na wydarzenia rozgrywające się w kraju. Przykładem drugiego zjawiska będzie czechosłowacka gra *Budujemy pomnik Stalina*, którą wydano tuż po aksamitnej rewolucji w Czechosłowacji i choć sam tytuł odnosi się do okresu stalinowskiego, to charakter tej planszówki odzwierciedla nastroj społeczeństwa na początku lat 90. Planszowymi reprezentacjami pozostałych rewolucyjnych wydarzeń politycznych będą gry, które zostały wydane w ostatnich 8 latach. Dotyczą one przede wszystkim polskich

---

<sup>1</sup> Zob.: R. Barthes, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa 2008, s. 239–296.

wydarzeń, takich jak: I pielgrzymka Jana Pawła II do ojczyzny (*Ta ziemia*), strajki w 1980 roku na Lubelszczyźnie (*W zakładzie. Lubelski lipiec '80*) i na pomorzu (*Strajk! Skok do wolności*) oraz wprowadzenie stanu wojennego (*Wroniec*). Warto wspomnieć też o istnieniu *Wir sind das Volk*, niemieckiej planszowej reprezentacji wydarzenia z 1989 roku, jakim było zakończenie zimnej wojny między RFN i NRD, które symbolizuje wyburzenie muru berlińskiego – tę grę analizuje z uwzględnieniem kontekstu historycznego redakcja Gamefanastic.pl<sup>2</sup>.

Nie będę więc zasadniczo pisać o tekstach kultury, które na bieżąco reagowały na wydarzenia, lecz wracają do nich po dłuższym czasie. W przypadku gier planszowych dystans czasowy był niezbędny ze względu na sam rozwój tych „tekstów”, które obecnie są zupełnie inaczej konstruowane, mają bardziej rozbudowaną i złożoną mechanikę – co twórcom pozwoliło opowiedzieć historię w planszowej formie za pomocą bardziej zaawansowanych i angażujących odbiorcę środków. Różnicę tę widać między wspomnianą grą z 1990 roku „Budujemy pomnik Stalina”, która opiera się na regułach słynnej gry Monopoly, a pozostałymi tytułami, których mechanika była projektowana pod temat gry. Po drugie, dzięki dystansowi czasowemu w grach można odczytać, co z tych rewolucyjnych wydarzeń zachowało się (lub chcemy, by się zachowało) w naszej pamięci oraz jak je postrzegamy z perspektywy historycznej.

## 1979 – I pielgrzymka Jana Pawła II do Polski

Kiedy 16 października 1978 roku wybrano Karola Wojtyłę na papieża, w kraju zapanowała wielka radość. Wśród obywateli pojawiła się nadzieja na lepszą przyszłość, natomiast władze komunistyczne ogarnął lęk. Uzasadniony, bo było to wielkie wydarzenie, nie tylko o charakterze religijnym, ale przede wszystkim politycznym<sup>3</sup>. Przyczyniło się ono do poczucia dumy narodowej, wzrostu – zarówno indywidualnej, jak i zbiorowej – samooceny, która zmobilizowała do podjęcia wspólnego działa-

---

<sup>2</sup> Zob.: *Wir sind das Volk – Wschodu z Zachodem zmagania...*, <http://www.gamesfanatic.pl/2015/06/08/wir-sind-das-volk-wschodu-z-zachodem-zmagania/> (dostęp: 29.04.2018).

<sup>3</sup> Zob.: J.A. Kłoczowski OP, *Żyliśmy w PRL. Od wyboru Jana Pawła II do odzyskania niepodległości 1978–1989*, Kraków 2005, s. 13.

nia<sup>4</sup>. Wybór człowieka z komunistycznego kraju na stanowisko głowy Kościoła Katolickiego zwrócił uwagę świata na wschodnie kraje, z których też mogą pochodzić autorytety moralne dla zachodniego sposobu myślenia<sup>5</sup>.

Centrum Myśli Jana Pawła II wydało grę, której tematem była pierwsza pielgrzymka papieża Polaka do ojczyzny. Nie było to wydarzenie, na które władza patrzyła przychylnym okiem, w związku z tym, starała się nie tylko utrudnić jego organizację, ale również dbała o to, by w mediach informacje na temat tego wydarzenia były ograniczone do niezbędnego minimum lub kształtowały obraz pielgrzymki zgodnie z ideologicznymi hasłami władzy. Michał Głowiński dokonał analizy opisów papieskiej wizyty w ówczesnej niekatolickiej prasie, którą cechowało skrajne ujednoczenie w doborze faktów i sformułowań użytych przez papieża. Badacz zwrócił uwagę na przemilczenia w wiadomościach poprzedzających oraz podsumowujących pielgrzymkę, niedopowiedzenia w komunikatach informujących o trudnościach komunikacyjnych w najbliższych dniach, nie precyzując ich przyczyn, oraz manipulacyjną hierarchizację i selekcję fragmentów wypowiedzi papieża, a także jego spotkań z różnymi przedstawicielami rządu i ruchu opozycyjnego w bieżących sprawozdaniach z papieskiego pobytu w Polsce<sup>6</sup>.

Gracze wcielają się w organizatorów I pielgrzymki Jana Pawła II do Polski. Wspólnymi siłami mają przeciwstawić się systemowi komunistycznemu reprezentowanym przez grę. Jej kooperacyjny charakter podkreśla istotną w tych czasach współpracę społeczną, ponieważ jedynie grupa ludzi, a nie jednostki, mogą stanowić zagrożenie dla władzy. Plansza prezentuje sześć wybranych miast, które papież odwiedził podczas czerwcowej podróży. Każdy z graczy wybiera sobie kartę Frakcji, która ma swoje unikatowe działanie. Uczestnik gry w ten sposób może reprezentować takie instytucje, jak: Watykan, Uniwersytet, Kościół lub Opozycję. Ponadto każdy z nich dysponuje czterema pionkami pełniącymi

---

<sup>4</sup> Zob.: I. Krzemiński, *Solidarność – organizacja polskich nadziei*, [w:] *Solidarność. Wydarzenia, konsekwencje, pamięć*, pod red. Barbary Gruszki, Warszawa 2006, s. 14.

<sup>5</sup> Zob.: E. Wnuk-Lipiński, *Solidarność – na fali procesów globalnych*, [w:] *Solidarność...*, op. cit., s. 36.

<sup>6</sup> Zob.: M. Głowiński, *Opis papieskiej pielgrzymki*, [w:] M. Głowiński, *Nowomowa i ciągi dalsze. Szkice dawne i nowe*, Kraków 2009, s. 99–127.

funkcję obywateli. Stawiając je w wybranych polach przy miastach, można zdobywać żetony wiernych, oporu i wiary oraz realizować zasady specjalne przypisane poszczególnym miastom, pozwalające np. wyciągnąć za darmo dowolnego obywatela znajdującego się w więzieniu lub usunąć agenta z wybranego miasta. Pionki obywateli też można stawiać w odpowiadających swojej frakcji polach na kartach Odnowy; przygotowanie ich jest nagradzane żetonami wpływu. Przypisane tym kartom możliwe ruchy pozwalają zniwelować niektóre niekorzystne dla organizatorów pielgrzymki następstwa działania kart reżimu. Tych ostatnich są trzy rodzaje. Centralną kartę reżimu losuje się na początku gry i ona determinuje całą rozgrywkę, utrudniając graczom organizację pielgrzymki. Jej działanie obejmuje całą Polskę. Karty Odnowy można traktować jako wsparcie Kościoła dla działaczy z ruchu opozycyjnego, w których to wcielają się gracze. Pozostałe karty reżimu są ciągnięte przez graczy podczas swojej tury. Dzielą się one na działania natychmiastowe i lokalne. Drugie ograniczają działania i blokują zasadę specjalną w mieście, na które dana karta została nałożona, do czasu jej usunięcia, możliwego po uzbieraniu odpowiedniej liczby żetonów wskazanych na karcie. Ponadto każde zagrywanie karty reżimu wiąże się z przesuwaniem znacznika upływu czasu do przodu. Kiedy ten stanie w polu oznaczonego liczbą „sto” lub je przekroczy, wtedy gra się kończy. Dochodzi wówczas do podsumowania osiągnięć organizatorów pielgrzymki: liczeni są wierni zgromadzeni w poszczególnych miastach oraz agenci i obywatele w więzieniu. Liczba tych drugich jest odejmowana od ilości żetonów wiernych na planszy. Jeśli różnica wyniesie przynajmniej 20 punktów, to znaczy, że udało się pokonać reżim komunistyczny i pielgrzymka dochodzi do skutku. Jeśli punktów jest mniej, to papież nie przyjedzie, a historia Polski toczy się inaczej.

Obecny w grze reżim jest uniwersalny, ponieważ jego działania były stosowane nie tylko wobec osób związanych z Kościołem. Aresztowania obejmowały również osoby, które z różnych przyczyn były niewygodne dla władzy, a do nich należały także osoby świeckie i niereligijne. Pozostałymi metodami terroru komunistycznego pojawiającymi się w grze są: wysyłanie agentów Służby Bezpieczeństwa do miast, ograniczenia czasowe, mobilizacje związane ze zmianą taktyki komunistycznego reżimu (przez zamianę Centralnej Karty Reżimu), rewizje oraz ograniczenie oby-

watelom dostępu do środków obronnych (wymiana lub odrzucenie kart Odnowy), podniesienie cen (wymóg oddania więcej żetonów), ograniczenie zaopatrzenia (nieotrzymywanie żetonów za dokonywane działania), wyroki śmierci (usunięcie obywatela z gry), blokada działań specjalnych instytucji (reprezentowanej przez gracza) i utrudnienia komunikacyjne blokujące dostęp obywateli (także w celu zaniżenia frekwencji wiernych) do określonego miejsca. Jak widać, są to metody uniwersalne i charakterystyczne dla każdego państwa o autorytarnym bądź totalitarnym ustroju. Były one praktykowane nie tylko przy wydarzeniach religijnych czy kulturalnych, ale też w zwykłym życiu codziennym. Zastosowanie tych metod w grze o pielgrzymce papieża pokazuje, że Polacy nie poddawali się terrorowi, ale starali się stawić mu czoła oraz szukać rozwiązań pośrednich. Był to zresztą jedyny kraj w bloku wschodnim, który wielokrotnie stawiał opór<sup>7</sup>. Sam temat gry podkreśla wpływ polskiego papieża na zmiany społeczne, które w konsekwencji przyniosły większą odwagę obywateli w stawianiu oporu władzy. Dlatego też mechanika gry pokazuje nie tyle konkretne zmagania organizatorów pielgrzymki, co ogólną walkę obywateli z przeciwnościami losu, tworzonymi przez rząd komunistyczny, która wymagała współpracy społeczeństwa, posiadania znajomości i zmysłu kombinatorskiego pozwalającego przechytrzyć władzę.

Ikony ściśle związane z pierwszą wizytą papieską w Polsce są reprezentowane przez karty Odnowy, których już sama nazwa nawiązuje do fragmentu homilii św. Jana Pawła II dotyczącego odnowienia polskiej Ziemi. Działania karty Odnowy są opatrzone tytułami odnoszącymi się do samej pielgrzymki, jak hasła będące częścią papieskiego zawołania: „Niech zstąpi Duch Twój i odnowi oblicze Ziemi, tej Ziemi”, Błonia krakowskie, na których papież odprawiał msze święta podczas swoich pielgrzymek, papamobile, spotkania z młodzieżą, okno papieskie, dyplomacja watykańska oraz porywająca homilia – hasło podkreślające autorytet papieża i znaczenie jego słów dla wiernych. Karty wspominają także Nowy Targ i Kalwarię Zebrzydowską, miejsca odwiedzane przez Ojca Świętego, które nie zostały uwzględnione na planszy. Pozostała część kart odwołuje się do symboli związanych z opozycją: Wolne Związki Zawodowe, Solidarność, Komitet Obrony Robotników (KOR), Radio Wolna

---

<sup>7</sup> Zob.: A. Paczkowski, *Wojna o PRL*, [w:] A. Paczkowski i in., *Spór o PRL*, Kraków 1996, s. 50.

Europa, Towarzystwo Kursów Naukowych, Ruch Obrony Praw Człowieka i Obywatela (ROPCiO) oraz postać kardynała Stefana Wyszyńskiego, prymasa Polski.

## 1980 VII – strajki na Lubelszczyźnie

Odnoszę wrażenie, że w wielu tekstach „pamięciowych” o „Sierpniu 1980” i powstaniu „Solidarności” dostrzega się wpływ wyboru Karola Wojtyły na papieża oraz jego pierwszej pielgrzymki do Polski<sup>8</sup>, wspomina się też falę strajków w 1976 roku, natomiast – jakby w ogóle – pomija się wydarzenia poprzedzające strajk na Wybrzeżu. A przecież strajki wywołane podwyżką cen rozpoczęły się już w lipcu<sup>9</sup>. Największym ośrodkiem tychże była Lubelszczyzna, dlatego nazwano tę falę strajków Lubelskim Lipcem<sup>10</sup>. W świetle tego może cieszyć fakt, że ten temat okazał się inspirujący dla twórców gier planszowych. Nie jest również przypadkiem, że autorzy (I. Walczewska-Bińczyk, O. Walczewski i A. Kwapiński) studiowali w Lublinie. W świetle mojej powyższej obserwacji dotyczącej pomijania wzmianki o Lubelskim Lipcu podpisuję się pod stwierdzeniem Andrzeja Zawistowskiego, że „w zakresie powszechnej edukacji o lubelskich strajkach 1980 roku gra *W zakładzie* dokona więcej, niż niejeden, nawet najrzetelniej przygotowany tom monograficzny”<sup>11</sup>. Dodam, że głównym osiągnięciem gry będzie popularyzacja tematu przemilczanego w wielu opracowaniach historycznych<sup>12</sup>.

<sup>8</sup> Zob.: E. Wnuk-Lipiński, *Solidarność...*, op. cit., s. 36–37.

<sup>9</sup> Wzmianka o lipcowych protestach jako sygnale większej fali strajkowej w 1980 roku pojawia się w artykule Jerzego Kordasa, jednak wspomina tylko o strajkach na Dolnym Śląsku. Zob.: J. Kordas, *Strajki na Dolnym Śląsku w latach 1980–1981 (lipiec 1980 – 13 grudnia 1981). Zarys wydarzeń*, [w:] *Polityczno-prawne aspekty walki politycznej i konfliktów społecznych w Polsce w latach 1980–1983*, pod red. M. Izbiekiewicz, Wrocław 1984, s. 25–26.

<sup>10</sup> L. Biernacki, *Strajki w kraju – Lubelski lipiec*, [http://www.wszechnica.solidarnosc.org.pl/?page\\_id=218](http://www.wszechnica.solidarnosc.org.pl/?page_id=218) (dostęp: 30.04.2018).

<sup>11</sup> A. Zawistowski, *Okiem historyka*, „Pamięć.pl” nr 6/2012, [http://arch.ipn.gov.pl/ftp/pamiecpl/pamiecpl\\_6\\_caly.pdf](http://arch.ipn.gov.pl/ftp/pamiecpl/pamiecpl_6_caly.pdf) (dostęp: 30.04.2018).

<sup>12</sup> Tylko w jednej książce spotkałam się z dosłownie trzydziestą wzmianką o lipcowych strajkach w Lublinie, jako jedne z pierwszych protestów po podwyżce cen. Zob.: W. Roszkowski, *Najnowsza historia Polski*, Warszawa 2011, s. 7–8. Informacji o Lubelskim Lipcu

W zakładzie. Lubelski Lipiec '80. gracze wcielają się w pracowników lubelskiej Fabryki Samochodów Ciężarowych, która do strajku przyłączyła się 9 lipca<sup>13</sup>. Wśród nich pojawiają się takie postaci, jak: Kierownik, Dziennikarz, Opozycjonista, Karierowicz, Przodownik pracy, Bumelant oraz Agent SB. Każdy z nich ma indywidualny cel, którego osiągnięcie przynosi zwycięstwo. Opozycjonista musi doprowadzić do strajku, natomiast Dziennikarz – przeciwnie – obniżyć poziom niezadowolenia, co można wyjaśnić tym, że nie można pisać w gazetach informacji sprzecznych z propagandą sukcesu ustroju komunistycznego. Zadaniem Agentu SB jest wykrzyk Opozycjonisty i złożenie na niego raportu. Kosztem donosu jest utrata jednego robotnika (każdy dysponuje trzema takimi żetonami), więc podczas całej rozgrywki może złożyć maksymalnie trzy raporty. Celem Bumelanta, Karierowicza i Przodownika pracy jest zdobycie jedenastu żetonów, odpowiednio: Koleżeństwa, Wazeliniarstwa i Pracowitości. Specyficzną postacią jest Kierownik, który nie zostaje na stałe przypisany żadnemu z graczy. Motyw Kierownika jest dodatkowo kontrolowany przez uczestnika, który ma w danej rundzie najwięcej żetonów Nadzoru. W przypadku posiadania takiej samej liczby żetonów przez kilku graczy, odbywa się „konkurs” na stanowisko Kierownika w formie licytacji żetonów. Celem Kierownika jest podniesienie wydajności pracy do 102%. Podnoszenie norm w pracy (co pokazuje także karta Głosu FSC „Wizytacja”) należało do osiągnięć, z których władza komunistyczna była najdumniejsza<sup>14</sup>. Ponadto do kierowniczych zadań należy inspekcja w wybranym pomieszczeniu zakładu. Polega ona na odwróceniu wszystkich żetonów znajdujących się w tym pomieszczeniu i sprawdzeniu, czy Robotnicy pracują. W jej wyniku odkryci Bumelanci wracają „do domu”, a gracze ich kontrolujący nie mogą korzystać z właściwości

---

zabrakło w publikacjach dotyczących bezpośrednio lub pośrednio ruchów opozycyjnych w 1980 roku, np. [w:] *Solidarność. Wydarzenie, konsekwencje, pamięć*, op.cit.; S. Cenckiewicz, *Oczami bezpieki. Szkice i materiały z dziejów aparatu bezpieczeństwa PRL*, Kraków 2005; J. Żaryn, *Dzieje Kościoła katolickiego w Polsce (1944–1989)*, Warszawa 2003; *Polityczno-prawne aspekty walki politycznej i konfliktów społecznych w Polsce w latach 1980–1983*, pod red. M. Izbickiej, Wrocław 1984.

<sup>13</sup> L. Biernacki, *Strajki w kraju...*, op. cit.

<sup>14</sup> Zob.: J. Błażejowska, P. Wieczorkiewicz, *Przez Polskę Ludową na przelaj i na przekór*, Poznań 2011, s. 480–483.

pomieszczeń. Bumelanctwo było dość popularnym zjawiskiem w PRL-u<sup>15</sup>, co (wraz z ciągłym nieracjonalnym dążeniem do podnoszenia norm) było przyczyną niskiej jakości sprzedawanych produktów. Dlatego w grze na trzy żetony Robotników przypadają dwaj Bumelaneci. To z kolei budzi obawy A. Zawistowskiego, czy to nie utrwała stereotypu dotyczącego tego, że strajki wynikały z lenistwa osób pracujących<sup>16</sup>.

Motywy postaci są tajne, poza Kierownikiem i Agentem SB ujawniającym się podczas składania pierwszego raportu. Odzwierciedla to obraz ówczesnego społeczeństwa, w którym nie można było zaufać nawet sąsiadowi, gdyż nie było pewności, czy działa dla władzy, czy przeciwko niej. Mniej uważni gracze mogą nie zauważyć, kto zdecydowanie działa na ich niekorzyść – mam tu na myśli relację Dziennikarza i Opozycjonisty, którzy przesuwają znacznik zadowolenia to w dół, to w górę. Dlatego Karolowi Madajowi wydaje się, że gra zazwyczaj kończy się wygraną Kierownika<sup>17</sup>, ponieważ kiedy jego motyw podczas całej gry kontroluje w sumie kilku graczy, to w interesie ich wszystkich (na różnych etapach gry) jest podnoszenie wydajności zakładu. Nie będą jej obniżać, jeśli mają perspektywę przejścia tego stanowiska w kolejnej rundzie. Z moich obserwacji jednak wynika, że największe szanse na zwycięstwo mają osoby zbierające żetony. Czasem dokonają tego, nie zwracając tym działaniem uwagi przeciwników, mimo że liczba posiadanych żetonów jest informacją jawną. Jedynym problemem, jaki dostrzegam w sposobach osiągania zwycięstwa, jest to, że rozgrywka może się zakończyć już w pierwszym etapie, nim za pośrednictwem Głosu FSC dojdzie do znaczących wydarzeń historycznych, o których gra ma przypominać.

W założeniu twórców gra powinna składać się z trzech etapów, które są wyznaczone przez trzy stosy kart Głosu FSC chronologicznie prezentujące wydarzenia<sup>18</sup>. Przekładają się one na daty: 1–9 lipca, 10–18 lipca i 19–25 lipca. Pierwszy termin wyznacza początek fali strajków obecnych w różnych częściach kraju, które pojawiły się później także na Lubelszczyźnie. Karty z tego stosu informują o tym, że 1 lipca pojawiły

---

<sup>15</sup> Ibidem, s. 485.

<sup>16</sup> A. Zawistowski, *Okiem historyka*, op. cit.

<sup>17</sup> K. Madaj, *Personalne rozgrywki w FSC*, „Pamięć.pl” nr 6/2012, s. 68.

<sup>18</sup> Chronologia niezbyt wychodzi, kiedy dla urozmaicenia rozgrywki karty powinno się tasować.

się podwyżki cen, które obejmowały także ceny obiadu w stołówkach zakładowych<sup>19</sup> (to drugie pośrednio zaznacza karta „Szczyry w kuchni”, ograniczając dostęp do stołówki). Pierwszy etap gry kończy się wraz z otrzymaniem informacji o wybuchu strajku w Wytwórni Sprzętu Komunikacyjnego w Świdniku, co miało miejsce 8 lipca. Kolejnego dnia dołączył zakład reprezentowany przez grę, dlatego II etap jest datowany na 10 lipca. Usunięcie karty Głos FSC „Strajk w WSK Świdnik” (prowadzącej do wzrostu niezadowolenia) jest możliwe przy wyciągnięciu karty „Pisemne porozumienie w WSK Świdnik”, datowane na 11 lipca. Dbając o chronologię, tę kartę powinna poprzedzać karta „Jedenasty lipca” dotycząca składania kierownictwu postulatów ułożonych przez pracowników FSC. Karty z II etapu częściej informują o konkretnych sytuacjach historycznych, jak np. dołączenie do strajku 17 lipca Lubelskiego Węzła Kolejowego, a 18 lipca Miejskiego Przedsiębiorstwa Komunikacyjnego w Lublinie. Etap II kończy się w dniu, w którym następuje punkt kulminacyjny fali strajków. Natomiast cała rozgrywka, jeśli nie wyłoni wcześniej zwycięzcy, ma swój koniec wraz z wylosowaniem ostatniej karty Głosu FSC.

### 1980 VIII – strajki na Pomorzu

Lubelski Lipiec stanowił preludium do sierpniowych wydarzeń rozgrywanych w Trójmieście. Stoczną Gdańską i Lecha Wałęsę uczyniono bohaterami gry wydanej jako produkt nawiązujący i promujący film Andrzeja Wajdy *Wałęsa. Człowiek z nadziei*. Po raz kolejny wspomnę postać Madaja, który zaprojektował również *Strajk! Skok do wolności*. Choć reguły gry zakładają pewną rywalizację między graczami, gdyż wygrywa osoba, której uda się zdobyć dwa postulaty strajkowe, to temat i stworzony przez niego klimat skłaniają do rozegrania partyjki o kooperacyjnym charakterze. Wszak uczestnicy gry tworzą pewną grupę działającą dla wspólnego celu pod dowództwem Wałęsy, którego obecność symbolizuje duży drewniany pionek z jego podobizną. Pionek jest jeden i nim poruszają się po planszy współorganizatorzy strajku lub sam Przywódca Soli-

---

<sup>19</sup> L. Biernacki, *Strajki w kraju...*, op. cit.

darności, bo trudno jednoznacznie określić rolę graczy. Zakładam jednak, że wcielają się oni w przedstawicieli Solidarności i swoimi działaniami realizują jego rozkazy, a wygrywa osoba, która najprędzej je wykona. Założenie, że każdy jest słynnym elektrykiem, prowadzi do obrazu rywalizacji między graczami o tytuł najlepszego Lecha Wałęsy, co wydaje mi się być sugestią niefortunną, choć można ją umotywić tym, że jego podobizny znajdują się na kartach ruchu.

Do zadań przedstawicieli Przywódcy należy zebranie odpowiednich ludzi, którzy doprowadzą do strajku (Robotnicy), będą jego świadkami (Mieszkańcy), nagłośnią wydarzenie (Korespondenci) oraz będą reprezentować grupę zawodową i rozmawiać z władzą (Eksperti i Delegaci). Tura gracza przebiega następująco: za pomocą kart „gadane” można odsłaniać pierwszą kartę ze stosów umieszczonych w różnych częściach planszy. Karty „chodzone” i „biegane” pozwalają przemieszczać pionek o jedno lub dwa pola. Aby wziąć do swojej „drużyny” kartę reprezentującą Przedstawiciela którejś z powyższych grup, należy w ręku mieć wymagane karty, np. Korespondenta można pozyskać dzięki karcie „Robotnik” i „Mieszkaniec”, a Korespondent wraz z kartą „gadane” pozwala zwerbować Eksperta. Eksperti i Delegaci są potrzebni do zdobywania postulatów. Kartę postulatów można pozyskać w momencie dysponowania kartami „Ekspert” i „Delegat” w konfiguracji określonej na karcie. Jeśli wymaga ona posiadania na ręku dwóch kart „Delegatów”, a gracz odsłaniający postulat nie spełnia zobowiązań, to karta z warunkami zostaje odłożona na bok, co znaczy, że te żądania nie zostały zaakceptowane przez władze. Oznacza to jednak, że pierwsza próba rozmów z rządem nie doprowadziła do porozumienia, ale jest szansa, że kolejne podejścia przyniosą oczekiwane rezultaty. Dlatego jeśli zdarzy się, że wszystkie sześć kart zostanie odrzucone na bok, to nie oznacza to porażki (Robotnicy nie poddawali się), lecz gracze próbują dalej, tym razem z przetasowanym stosem odrzuconych postulatów.

*Strajk! Skok do wolności* zwraca uwagę na takie ikony powiązane ze strajkiem, jak Stocznia Gdańska, drukarnia związana z akcją drukowania i kolportażem ulotek i plakatów, która poprzedzała strajk, zwycięski gest dłonią „Victoria” oraz postaci: Lecha Wałęsy i Anny Walentynowicz, których przywrócenie do pracy było jednym z punktów postulatu, Henryka Krzywonosy i Andrzeja Gwiazdy. Ponadto na kartach postaci

uwzględniono nazwiska ekspertów i nazwy zakładów pracy biorących udział w strajku.

## 1981 XII 13 – wprowadzenie stanu wojennego

*Wroniec* jest grą planszową wydaną wraz z książką Jacka Dukaja o tym samym tytule w ramach akcji społeczno-edukacyjnej wokół 13 grudnia 1981 roku (wydano ją w 2009 roku, czyli w 28. rocznicę wydarzeń). Fabuła gry jest powiązana z książką i zaczyna się charakterystycznym dla bajek wstępem, który znajduje się na pudełku: *Dawno, dawno temu był sobie chłopiec o imieniu Adaś. W tamtych czasach nie było komputerów. Nie było Internetu. Czarno-białe telewizory pokazywały dwa programy. Gadali na nich o nudnych sprawach brzydci panowie. W kinach nie wyświetlano amerykańskich filmów. I nie było muzyki do słuchania z iPodów i komórek. Nie było komórek. I pewnej niedzieli – nie było Teleranka. Wroniec wpadł nocą przez okno do mieszkania, w którym mieszkał Adaś z rodziną i porwał jego tatę. Życie zmieniło się w straszliwą bajkę. Musisz pomóc Adasiowi odnaleźć i uwolnić tatę!*

Po tej narracji wprowadzającej młodych graczy w inną epokę, w której żyli ich rodzice i dziadkowie, przechodzimy na planszę. Każdy z graczy wciela się w Adasia i jego zadaniem jest uwolnienie ojca Adasia, którego zły Wroniec reprezentujący tutaj złowrogą władzę PRL zamknął w swojej czerwonej wieży, zajmującej centralne miejsce na planszy i nasuwającej skojarzenia z Pałacem Kultury i Nauki. Tu można już zauważyć, jakie negatywne konotacje po tej rozgrywce może budzić wieżowiec w Warszawie. Z jednej strony stanowi on symbol socjalizmu (ustroju, który tu został jednoznacznie oceniony negatywnie), z drugiej zaś – czym podkreślam pewne zagrożenie z zastosowanie takiej metaforyki – gra sugeruje, a także przez kolejne rozgrywki utrwała wizerunek Pałacu jako siedziby władzy oraz więzienia, choć od początku istnienia miejsce to pełniło funkcje edukacyjno-kulturalne.

Gra ma proste zasady, które przypominają „chińczyka” i „grzybobranie”. Aby rozpocząć podróż po planszy, należy wyrzucić określoną liczbę oczek, a potem wykonuje się polecenia pola, na którym stanie pionek. Rozgrywka składa się z trzech etapów, gdzie pierwszy i ostatni

są do siebie podobne. Na początku gracze podążają w kierunku wieży Wrońca, po drodze zbierając kartki na mięso i oporniki oraz zmierzając się z różnymi sytuacjami, mającymi przybliżyć graczom realia wspomnianego okresu historycznego. W drugim etapie zawodnicy krążą wokół czarwonej wieży, w której jest uwięziony ojciec Adasia. Aby go uwolnić, należy posiadać jeden żeton Ameryki, który można uzyskać, stając na odpowiednim polu lub wymieniając określoną liczbę uzbieranych żetonów z kartkami na mięso i opornikami. Następnie z takim żetonem należy stanąć na polu Wroniec, które przenosi pionek do wieży. W kolejnej turze Adaś z ojcem opuszczają więzienie i próbują się wydostać z tego okręgu, co nie jest takie łatwe. Otóż po drodze musi minąć kolejne pola pełne zagrożeń i jeśli gracz ponownie stanie na polu Wroniec, to ląduje w wieży. Jeśli nie dysponuje żetonem Ameryki, to musi wyrzucić określoną liczbę oczek, aby się z niej wydostać. Trzeci etap zaczyna się wówczas, gdy zawodnik opuści centralną część planszy. Tu zaczyna się wyścig między uczestnikami, ponieważ wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety, pokonując po drodze podobne przeszkody, jak w etapie pierwszym.

Karty z symbolami poszczególnych pól na jednej stronie podają działania w grze, na drugiej wyjaśniają, co się kryje za podanymi przeszkodami oraz jak to się odnosi do rzeczywistości. Aby scharakteryzować, jaki obraz stanu wojennego przedstawia Wroniec, nie sposób tych przeszkód wymienić. Dominują tu przejawy reżimu komunistycznego reprezentowane przez MO („Milipanci”<sup>20</sup>), ZOMO („Złomot”), SB („Bubek”), zwanych potocznie Ubekami i tajniaków. Są to działania ujarzmiające uczestników biorących udział w rozmaitych protestach oraz metody represyjne: podsłuch, rozpylanie gazów („Gaz”), pałowanie („Pała”), polewaczki, aresztowanie („Komisariat”, „Wroniec”), cenzura. „Krajobraz” stanu wojennego został zarysowany przez obecność koksowników, przy których grzali się żołnierze, oraz pojazdów milicyjnych, zwanych potocznie „sukami”. Pokazano tu też skutki gospodarki PRL-u, które przejawiały się deficytem energii elektrycznej („Brak prądu”) oraz towarów w sklepie („Kolejki” i żetony „Kartka na mięso”), a także przybliżono funkcjonowanie podziemia i działania opozycjonistów, którzy rozdawali ulotki ogłaszające antytotalitarne protesty („Bibuła”). Ponadto w grze

---

<sup>20</sup> W nawiasie podaję odpowiednik nazwy pola/karty, jeśli brzmi inaczej.

pojawia się postać Członka, który należał do PZPR, oraz Przodownika pracy („Pan Beton”).

Gra, czerpiąc zasób słownictwa z powieści Dukaja, pokazuje jeszcze jedno zjawisko charakterystyczne dla PRL-u – nowomowę, która występowała nie tylko w propagandowych komunikatach, ale także w języku potocznym. Jedną z jej cech, która w grze wydaje się najbardziej widoczna, jest dewastacja klasycznego języka, która polega na tym, że „przejmuje jego elementy, nadając im inny sens – często jednak w sposób ukryty, tzn. tworzy pozory, że w jej obrębie słowa znaczą to, co normalnie znaczą, kiedy naprawdę znaczą co innego”<sup>21</sup>. Warto zwrócić uwagę, że Wroniec rzadko przejmuje język z PRL-u: poza „suka” i „bibułą” pozostałe określenia „milipanci”, „złomot”, „bubek”, „pan beton”, a także tytułowy Wroniec pochodzący od skrótu WRON – Wojskowej Rady Ocalenia Narodowego, która zarządzała Polską w czasie stanu wojennego, to czytelnicy metaforycznie charakteryzujący antytotalitarną nowomowę.

### 1990 – odprężenie po aksamitnej rewolucji, humorystyczny powrót do komunistycznej przeszłości

W tym miejscu przyszedł moment, by przypomnieć grę wydaną na początku lat 90. Najpierw ukazała się w Czechosłowacji *Stavime Stalinov Pomnik*, zaraz potem odrobinę zmodyfikowana polska edycja *Budujemy pomnik Stalina*. Ta pozycja wydaje mi się szczególnie ciekawa nie tylko ze względu na zmodyfikowanie monopolowych reguł gry na charakter socjalistyczny, ale przede wszystkim czas, w jakim ona powstała – niedługo po aksamitnej rewolucji wieńczącej komunizm w Czechosłowacji.

Tytuł planszówki nawiązuje do największego na świecie pomnika Stalina wybudowanego w Pradze i zaprojektowanego w 1949 roku przez czeskiego rzeźbiarza Otakara Šveca<sup>22</sup>. Odsłona pomnika przedstawiającego dowódcę wraz z grupą ośmiu postaci symbolizujących lud ZSRR i Czechosłowacji nastąpiła 1 maja 1955 roku (zburzono go w 1962 roku). Budowa pomnika będzie głównym zadaniem uczestników tej rozgrywki.

---

<sup>21</sup> M. Głowiński, *Nowomowa po polsku*, Warszawa 1991, s. 22.

<sup>22</sup> Zob.: J. P'Anson-Sparks, M. Svasek, 'Post-Communist Personality Cults'. *The Limits of Humour and Play*, „Etnofoor”, Vol. 12, No. 2, PERSONALITY CULTS (1999), s. 117.

Gra składa się z mniej więcej tych samych elementów co *Monopoly*, z tą różnicą, że zamiast plastikowych rekwizytów reprezentujących budowane domy i hotele są kartoniki przedstawiające fragmenty pomnika. Na jego całość składa się osiem takich „kamieni”. Gracz może otrzymać jeden z nich, gdy wykupi wszystkie tereny jednego koloru. Wartość „kamienia” niech podkreśli reguła, że dopiero wtedy można go oddać pod zastaw w celu otrzymania kredytu na spłacenie długów u przeciwników. Różnią się także dociągane karty, które w *Budujemy pomnik Stalina* dzielą się na trzy kategorie: „konieczność” i „więzienie” – karty, które należy pociągnąć, gdy stanie się na odpowiednim polu, oraz „przypadek”, które można, ale nie trzeba dobierać.

Zasadnicza różnica od pierwowzoru tkwi w regułach gry. To gra, w której – jak przekonują jej twórcy – oszustwa i łapówki są dopuszczalne. Przed rozpoczęciem rozgrywki wybiera się spośród zawodników I sekretarza, który otrzymuje legitymację i pełni również funkcję bankiera, chyba że przekaże ją komuś innemu. I sekretarz nie płaci czynszu, a ponadto wyznacza on kolejność startu pozostałych uczestników oraz wybiera wśród nich SB-ka, który również otrzymuje legitymację, oraz wyznacza mu gracza do śledzenia – co przejawia się tym, że SB-ek nie rzuca kostką, tylko porusza się o tyle pól, co „śledzony”. Obaj dygnitarze polityczni grają na specjalnych ulgowych zasadach, największy koszt ponoszą wtedy, kiedy się wzajemnie odwiedzają. Stanięcie SB-eka na polu I sekretarza kosztuje tego drugiego 3000 zł, natomiast w odwrotnych okolicznościach SB-ek płaci 1500 zł za bankiet dla I sekretarza.

Nabywanie nieruchomości oraz pobieranie czynszu odbywa się na tradycyjnych zasadach. Wykupienie wszystkich nieruchomości z jednego zestawu kolorystycznego pozwala wymienić te akty własności na cenny „kamień” pod pomnik. Za skompletowanie czterech „kamieni” w nagrodę otrzymuje się kolejne dwa. Im więcej „kamieni” posiada właściciel nieruchomości, tym odpowiednio zwielokrotniony czynsz ma prawo pobierać.

Na planszy oprócz nieruchomości znajdują się pola specjalne. Gdy na polu „opozycji” stanie zwykły gracz, wówczas ten musi oddać jeden akt własności, natomiast gdy będzie to I sekretarz, to powstaje kryzys, wskutek którego gracz ustępuje ze swojej funkcji „z przyczyn zdrowotnych”

i dalej gra na zwykłych zasadach. Kryzys trwa do momentu, gdy jakiś gracz stanie na polu „I sekretarz”. Wówczas nowy przywódca może zmienić SB-eka lub za łapówkę zachować go na tym stanowisku. Jeśli na polu „opozycji” stanie SB-ek, to w czasie „kryzysu” oddaje jeden „kamień” lub traci 2 kolejki, a poza „kryzysem” daje każdemu z graczy 500 zł łapówki za milczenie. Pole „dewaluacja” powoduje, że wszyscy zwykli obywatele podlegają konieczności wymiany pieniędzy w stosunku 1:2.

Tak pokrótce prezentują się zasady polskiej wersji *Budujemy pomnik Stalina*<sup>23</sup>, których ostatnie zdanie stanowi kwintesencję sposobu na życie obywatela socjalistycznego kraju: „Regulamin jest wyjściowy. Traktuj go wyjściowo. Kombinuj, płac, bierz, pracuj łokciami i głową, ale nie zominaj o łapówkach. Ostatnie 45 lat powinno Cię tego nauczyć”.

Tym, co w wydaniu tej gry wydaje się najciekawsze, to moment jej powstania. W przeciwieństwie do pozostałych omówionych tu tytułów, *Budujemy pomnik Stalina* powstał w ciągu roku od zakończenia komunizmu. To bardzo krótki dystans czasowy do wydarzeń, o których gra opowiada. Bo o ile w przypadku polskich planszówek o PRL-u wydanych po 2011 roku można mówić o pobudkach związanych z pewną nostalgią za minioną epoką, o chęci szczególnego upamiętnienia wydarzeń historycznych ocenianych pozytywnie przez społeczeństwo<sup>24</sup>, czy też potrzebie edukowania młodego pokolenia z zakresu historii najnowszej, o tyle trudno uwierzyć w to, że w społeczności dopiero co wyzwolonej spod reżimu pojawiło się pragnienie powrotu do pogardzanego okresu. Zbyt mało czasu minęło, by obywatele demokratycznego kraju zdążyli się już rozczarować wolnością. Czym zatem kierowali się twórcy *Budujemy pomnik Stalina*?

Zdaniem Justina F’Anson-Sparksa i Maruski Svasek ta gra stanowi element specyficznego dyskursu po 1989 roku dotyczącego ośmieszenia komunistycznej przeszłości, w którym Czesi usprawiedliwiają swoje zachowanie skorumpowanym systemem wymuszającym na nich określone

---

<sup>23</sup> Czechosłowacki pierwowzór ma bardziej rozbudowane reguły, m.in. każdy z graczy przyjmuje stanowisko jakiegoś sekretarza lub opozycjonisty, a zasady gry zależne są od pełnionej funkcji. Szczegółową analizę tej gry można znaleźć w tekście J. F’Anson-Sparksa, M. Svasek, *Post-Communist Personality Cults*..., op. cit.

<sup>24</sup> „Sierpień 1980” i wybór papieża są wydarzeniami wymienianymi jako powód do dumy. Zob. B. Szacka, *Czas przeszły, pamięć, mit*, Warszawa 2006, s. 216.

formy działania<sup>25</sup>. Gra, umożliwiając „powrót” do realiów socjalizmu, pozwala im przeżyć je z innej, lepszej perspektywy, już nie jako zwykli obywatele poddani dyrektywom władzy, lecz jako dygnitarze polityczni, którzy mieli więcej przywilejów, a co więcej – nie ponoszą za swoje działania odpowiedzialności moralnej<sup>26</sup>. Ta zamiana ról może sugerować, że zaistniała tu potrzeba odreagowania po czasach terroru.

Dziwić też może dominujący w tej grze, choć ujęty humorystycznie, kult Stalina, któremu J. P'Anson-Sparks i M. Svasek w swojej analizie gry poświęcili szczególną uwagę. Jak twierdzą autorzy, przyczyny tego można doszukiwać się w wydarzeniach z 1962 roku, kiedy władze Czechosłowacji i ZSRR nakazały wyburzyć praski pomnik. Ze względu na jego monumentalny rozmiar, detonacja bryły byłaby słyszalna i zauważalna (w postaci opadów dymu) w całej stolicy, a celem władzy było ciche usunięcie monumentu przedstawiającego dowódcę, którego kult stał się zakazany, i utrwalenie w świadomości społecznej, że on nigdy nie istniał. Pomnik rozbierano po kawałku za zasłoną chroniącą widok przed publicznością. Powrót kultu Stalina w humorystycznej formie gry planszowej zaraz po zakończeniu komunizmu jest jednym z pierwszych kroków w stronę złamania nakazanego wieloletniego milczenia. *Budujemy pomnik Stalina* pozwalając, a nawet wręcz zachęcając, do zachowań postrzeganych negatywnie przez społeczeństwo, jak: nielojalność, donosicielstwo, łapówkarstwo czy konformizm, obiecując, że gracze nie poniosą za to żadnej odpowiedzialności (bo nawet wyładowanie w więzieniu przynosi pozytywne skutki) przełamuje także tabu społeczne.

## Podsumowanie

Obserwując rynek gier planszowych, można zauważyć, że nowe podejście do projektowania tych tekstów kultury otwiera przed twórcami

---

<sup>25</sup> J. P'Anson-Sparks, M. Svasek, *'Post-Communist Personality Cults'...*, op. cit., s. 119.

<sup>26</sup> Tu muszę zwrócić uwagę na dostrzegalną różnicę między czechosłowacką a polską wersją. Powyższa uwaga nie znajduje odzwierciedlenia w polskiej edycji, ponieważ w niej tylko 2–3 graczy pełni znaczące funkcje (jeśli I Sekretarz wyznaczy bankiera – Sekretarza Ekonomicznego), pozostali są zwykłymi obywatelami.

możliwość zaaranżowania na planszy coraz szerszej gamy tematów, w tym historycznych. Rozwój mechaniki gier tradycyjnych wyjaśnia, dlaczego ta gałąź popkultury reaguje na rewolucyjne wydarzenia z historii najnowszej z kilkudziesięcioletnim dystansem (by nie rzec: opóźnieniem), choć zarazem nie jest to wyczerpujący argument w świetle tytułu *Budujemy pomnik Stalina*, stanowiącego przykład gry, która na nastroje społeczne zareagowała w pierwszym możliwym czasie, tuż po obaleniu komunizmu i idącej za tym cenzury. Wieloletni dystans, jaki zachowują współczesne gry względem historii, którą opowiadają, pozwala ocenić, które wydarzenia okazały się kluczowe i warte zaadaptowania ich do formy popkulturowo-edukacyjnej. Z polskiej historii najnowszej były to przede wszystkim wydarzenia z ostatniej dekady PRL-u – okresu najlepiej pamiętanego, bo najbardziej przybliżającego do wyczekiwanej wolności. Nie bez powodu większość polskich gier powstawała przy okazji rocznic wydarzeń oraz promocji innych dzieł filmowych czy literackich podejmujących wybrany temat historyczny. Wynika to z uznania wciąż niższego statusu gier planszowych względem innych tekstów kultury oraz dostrzeżenia okazji, że gry edukacyjne towarzyszące dziełom, mającym szansę wpisać się w choćby tymczasowy kanon szkolny, otworzą pedagogów i nauczycieli na alternatywne metody szerzenia wiedzy. To z kolei pokazuje, a potwierdza to też aktualna (nie)dostępność wyżej wspomnianych tytułów w sprzedaży, że odbiorcy nie są (jeszcze?) zainteresowani odpowiedzią popkultury na współczesne wydarzenia rewolucyjne w takiej formie. Mizerne efekty poszukiwań planszówek podejmujących podobne tematy w innych krajach byłego bloku komunistycznego nie tylko utwierdzają mnie w tym przekonaniu, ale też zachęcają do refleksji, którą pozostawię bez odpowiedzi: dlaczego Polacy przejawiają wyjątkowe (w tym regionie) zainteresowanie tworzeniem gier podejmujących tematy z własnej historii najnowszej?

## Bibliografia

- I'Anson-Sparks J., Svasek M., 1999, 'Post-Communist Personality Cults'. *The Limits of Humour and Play*, "Etnofoor", Vol. 12, No. 2, PERSONALITY CULTS.
- Barthes R., 2008, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa.

- Biernacki L., *Strajki w kraju – Lubelski lipiec*, [http://www.wszechnica.solidarnosc.org.pl/?page\\_id=218](http://www.wszechnica.solidarnosc.org.pl/?page_id=218) (dostęp: 30.04.2018).
- Błażejowska J., Wieczorkiewicz P., 2011, *Przez Polskę Ludową na przelaj i na przekór*, Poznań.
- Gamefanatic.pl, *Wir sind das Volk – Wschodu z Zachodem zmagania...*, <http://www.gamesfanatic.pl/2015/06/08/wir-sind-das-volk-wschodu-z-zachodem-zmagania/> (dostęp: 29.04.2018).
- Głowiński M., 1991, *Nowomowa po polsku*, Warszawa.
- Głowiński M., 2009, *Opis papieskiej pielgrzymki*, [w:] M. Głowiński, *Nowomowa i ciągi dalsze. Szkice dawne i nowe*, Kraków.
- Kłoczowski J.A., 2005, *Żyliśmy w PRL. Od wyboru Jana Pawła II do odzyskania niepodległości 1978–1989*, Kraków.
- Kordas J., 1984, *Strajki na Dolnym Śląsku w latach 1980–1981 (lipiec 1980 – 13 grudnia 1981). Zarys wydarzeń*, [w:] *Polityczno-prawne aspekty walki politycznej i konfliktów społecznych w Polsce w latach 1980–1983*, pod red. M. Izbickiej, Wrocław.
- Krzemiński I., 2006, *Solidarność – organizacja polskich nadziei*, [w:] *Solidarność. Wydarzenia, konsekwencje, pamięć*, pod red. B. Gruszki, Warszawa.
- Madaj K., 2012, *Personalne rozgrywki w FSC*, „Pamięć.pl”, nr 6/2012, s. 68.
- Paczkowski A., 1996, *Wojna o PRL*, [w:] A. Paczkowski i in., *Spór o PRL*, Kraków.
- Roszkowski W., *Najnowsza historia Polski*, Warszawa 2011.
- Szacka B., 2006, *Czas przeszły, pamięć, mit*, Warszawa.
- Wnuk-Lipiński E., 2006, *Solidarność – na fali procesów globalnych*, [w:] *Solidarność. Wydarzenia, konsekwencje, pamięć*, pod red. B. Gruszki, Warszawa.
- Zawistowski A., 2012, *Okiem historyka*, „Pamięć.pl”, nr 6/2012, [http://arch.ipn.gov.pl/ftp/pamiecp1/pamiecp1\\_6\\_caly.pdf](http://arch.ipn.gov.pl/ftp/pamiecp1/pamiecp1_6_caly.pdf) (dostęp: 30.04.2018).

## Gry

- Horáček L., Šabach P., *Stavíme Stalinův Pomník*, Paseka, 1990.
- Kołodziejski P., Jabłoński J., *Wroniec*, Wydawnictwo Literackie, 2009.
- Madaj K., *Strajk. Skok do wolności*, Narodowe Centrum Kultury, 2013.
- Reputakowski M., Sadowski R., *Ta ziemia*, Centrum Myśli Jana Pawła II, 2014.
- Walczevska-Bińczyk I., Walczewski O., Kwapiński K., *W zakładzie – Lubelski Lipiec '80*, Fabryka Gier Historycznych, 2012.

## WSPÓŁCZESNE REPREZENTACJE REWOLUCYJNYCH WYDARZEŃ HISTORII NAJNOWSZEJ EUROPY ŚRODKOWO-WSCHODNIEJ W GRACH PLANSZOWYCH

Założeniem artykułu jest przyjrzenie się temu, jakie oraz w jaki sposób znamienne dla współczesnej historii Europy Środkowej wydarzenia zostały przedstawione w kulturze popularnej, którą tu reprezentują gry planszowe. Analizie zostaje poddane sześć gier historycznych powstałych przede wszystkim w Polsce, choć jeden tytuł pochodzi z Czechosłowacji, które w rozmaity sposób opowiadają o wybranych wydarzeniach z okresu komunizmu, m.in. o I pielgrzymce papieskiej, strajkach i stanie wojennym.

**Słowa kluczowe:** gry planszowe, PRL, Czechosłowacja, historia najnowsza, gry edukacyjne, socjalizm, rewolucje, strajk.

## THE CONTEMPORARY REPRESENTATIONS OF THE REVOLUTIONARY EVENTS IN THE NEWEST HISTORY OF CENTRAL-EAST EUROPE IN BOARD GAMES

The aim of the article is to look at what and how important for the contemporary history of Central Europe events were presented in popular culture, which is represented here by board games. They are subjected to analysis six historical games created primarily in Poland, although one title comes from Czechoslovakia, which in various ways tell about selected events from the communist period, including about the papal pilgrimage, strikes and martial law.

**Keywords:** board games, PPR, Czechoslovakia, recent history, education games, socialism, revolutions, strike.