

Karolina Kowalska
Wydział Nauk Ekonomicznych

Gra planszowa jako rozrywka przyszłości

W ostatnich latach widoczny jest szybki rozwój technologii i coraz dłuższy czas spędzany przed ekranami urządzeń elektronicznych. Mówi się, że wymieniamy relacje offline na czas spędzony w internecie bez kontaktu z innymi ludźmi. Wydaje się jednak, że gry planszowe w ostatnich latach przeżywają swój wielki powrót. Według portalu yahoo finance w latach 2021-2026 skumulowany roczny wskaźnik wzrostu wartości rynkowej przemysłu gier planszowych wzrośnie o ponad 7%¹. Jest wiele powodów takiej zmiany. Aby zagrać w grę planszową nie musimy już nawet zapraszać znajomych do domu, nie musimy nawet mieszkać w jednym mieście. Większość z nich istnieje już w wersjach online i aby zagrać wystarczy komputer, prąd, wygodny fotel i dostęp do internetu. Dla miłośników 'analogowej wersji', w większych miastach pojawiają się w dużej liczbie bary i kawiarnie z wypożyczalniami gier planszowych, które w weekendowe wieczory przyciągają wielu wyznawców tej rozrywki.

Zwolennikom gier planszowych online ciężko się dziwić. Problem, aby przejechać do innego znajomego przez pół miasta z ulubioną, ale ciężką i nieporęczną planszówką jest realny. A co dopiero, gdy spotkanie planszówkowe ma trwać całą noc, a my chcielibyśmy zagrać w dwie nasze ulubione planszówki? Co więcej, gry planszowe zajmują dużo miejsca w domu w przeciwieństwie do innych hobby takich jak zbieranie znaczków czy pocztówek, a nawet książek. Kolejnym ich problemem jest cena, jedna gra planszowa kosztuje około 150 zł, więc posiadanie kilku z nich wraz z dodatkami może być naprawdę drogie.

Idealnym rozwiązaniem tej sytuacji byłaby zmienna plansza, która pozwoliłaby zagrać w dowolną planszówkę na świecie. W skład gry wchodziłaby zmienna plansza, pionki oraz elektroniczny ekranik. Jak właściwie miałyby to działać? W zależności od tego jaka to gra, zmienna plansza zmieniałaby swój wygląd, wyświetlając dowolną istniejącą planszę, także w 3D w postaci hologramu. Podobnie zmieniałyby swój wygląd pionki do gry, zmieniając swój kolor, wygląd oraz kształt, aby pasować do odpowiedniej gry planszowej. Trzecim elementem byłby ekran sterowany głosowo, w którym wybierałoby się gry oraz, który liczyłby punkty. Zestaw mógłby być rozszerzony o mini drukarkę 3D, w przypadku gdy do gry potrzebne są dodatkowe żetony lub sztuczne pieniądze czy karty do losowania. Gra zawierałaby też coś co fajnie by było mieć, czyli de-drukarkę. De-drukarką byłoby urządzenie, które w sposób

¹ <https://finance.yahoo.com/news/board-games-market-top-players-053000092.html>

ekologiczny zniszczyłoby te przedmioty zamieniając je z powrotem w materiał, z którego zostały wydrukowane w drukarce, dzięki czemu byłby wielokrotnego użytku i nie zagrażałby miejsca.

Aktualnie to rozwiązanie może brzmieć drogo i niemożliwie, ale w przeciągu kilkunastu lat, taka technologia może stać się naszą rzeczywistością i zostać rozrywka przyszłości. Z pewnością bardzo ułatwiłaby wspólne gry ze znajomymi, którzy preferują spotkać się na żywo niż grać online. Zapewniłaby dużą różnorodność i możliwość poznania wielu różnych gier. Główną wadą takiego rozwiązania mogłaby być cena tych gier planszowych, jeśli zostałyby to rozwiązane w podobny sposób do *Netflix*, jako miesięczna subskrypcja dostępu do bazy planszówek.