



OGRYWANIE HISTORII

ROLA I MIEJSCE GIER W HISTORIOGRAFII

RED. MAREK BLACHA, DAWID SZCZEPAŃSKI



ARCHAEGRAPH
Wydawnictwo Naukowe

OGRYWANIE HISTORII

ROLA I MIEJSCE GIER W HISTORIOGRAFII

REDAKCJA

MAREK BLACHA
DAWID SZCZEPAŃSKI

OGRYWANIE HISTORII

ROLA I MIEJSCE GIER W HISTORIOGRAFII

RED. MAREK BLACHA, DAWID SZCZEPAŃSKI

ARCHAEOGRAPH
Wydawnictwo Naukowe

REDAKCJA

MAREK BLACHA, DAWID SZCZEPAŃSKI

RECENZJA NAUKOWA

DR HAB ŁUKASZ RÓŻYCKI, PROF. UAM,

DR HAB. MICHAŁ STACHURA, PROF. UJ

PROJEKT OKŁADKI

KINGA HANDZLIK

KOREKTA REDAKTORSKA I SKŁAD

KAROL ŁUKOMIAK



Publikacja dofinansowana ze środków
Fundacji Studentów i Absolwentów „Bratniak”
i Wydziału Historycznego Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie

© copyright by author & ArchaeGraph

ISBN: 978-83-68410-14-3

Wersja elektroniczna dostępna na stronie internetowej wydawcy:

www.archaeograph.pl

ARCHAEGRAPH
Wydawnictwo Naukowe

ŁÓDŹ 2025

SPIS TREŚCI

D. SZCZEPAŃSKI, W RAMACH WPROWADZENIA: O POTRZEBIE INTERAKTYWNEGO ZWROTU W POLSKIEJ HISTORIOGRAFII. CYFROWE NARRACJE I ICH POTENCJAŁ	 7
---	------------

CZĘŚĆ 1 – GRY WIDEO

M. BAUMANN, O. GAWLIK, W JAKI SPOSÓB GRY Z ELEMENTAMI HISTORYCZNYMI MOGĄ KSZTAŁTOWAĆ ŚWIADOMOŚĆ HISTORYCZNĄ GRACZY?	 15
W. BIAŁKOWSKA, OBRAZ PIERWSZEJ WOJNY ŚWIATOWEJ W GRZE MOBILNEJ TYPU OTOME NA PRZYKŁADZIE THEODORY	 41
D. FRANZ, ROLA I ZNACZENIE GIER W KONTEKŚCIE POPULARYZACJI HISTORII NA PRZYKŁADZIE SERII ASSASSIN'S CREED	 67
M. NOWICKI, JAK MAP-PAINTING GAMES MOGĄ SZKODZIĆ NASZEMU MYŚLENIU O ŚWIECIE I HISTORII? ANALIZA Z PUNKTU WIDZENIA ZWROTU PRZESTRZENNEGO	 91

CZĘŚĆ 2 – GRY ANALOGOWE

M. BLACHA, JAK MECHANIKA OPOWIADA HISTORIĘ. ZOBRAZOWANIE STAROEGIPSKIEGO SYSTEMU WIERZEŃ W GRZE ANKH: BOGOWIE EGIPTU	 117
M. MALATA, TALIE KART DO GRY JAKO ELEMENT PROPAGANDY STRONNICTW WIGÓW I TORYSÓW ZA RZĄDÓW KAROLA II	 147
M. BLACHA, D. SZCZEPAŃSKI, W RAMACH PODSUMOWANIA: SPRAWOZDANIE Z OGÓLNOPOLSKIEJ KONFERENCJI STUDENCKO-DOKTORANCKIEJ: „OGRYWANIE HISTORII. ROLA I MIEJSCE GIER W HISTORIOGRAFII, 20 IV 2024, KRAKÓW	 165
O AUTORACH	 170

O POTRZEBIE INTERAKTYWNEGO ZWROTU W POLSKIEJ HISTORIOGRAFII. CYFROWE NARRACJE I ICH POTENCJAŁ

Wielkim truizmem byłoby rozpoczęcie poniższych rozważań od powszechnie obecnej w przestrzeni publicznej obserwacji, że gry jako forma rozrywki, edukacji oraz radzenia sobie z pokładami wolnego czasu są bardzo ściśle powiązane z historią człowieka jako jednostki społecznej. Biorąc jednak pod uwagę, że ich pozycja ulega nieustannym, dynamicznym zmianom interpretacyjnym i ewolucjom w zakresie kształtu oraz szerszego wpływu na kulturę, podkreślenie takiej oczywistości wydaje mi się być ważnym punktem wyjściowym.

Niniejszy zbiór artykułów, który oddajemy Odbiorcy do swobodnej lektury, znacząco rozbudowuje i urozmaica perspektywę na rolę oraz recepcję gier – zarówno w zakresie czysto historycznym, jak i metodologicznym. Jest on wynikiem starań, wielomiesięcznej pracy i ambitnych refleksji części prelegentów Ogólnopolskiej konferencji studencko–doktoranckiej „Ogrywanie Historii. Rola i miejsce gier w historiografii”, która odbyła się 20 kwietnia 2024 roku w Instytucie Historii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Sama idea zorganizowania takiej inicjatywy wypłynęła z faktu rozbudowanej działalności Sekcji Gier Historycznych oraz Sekcji Historii w Przestrzeni Publicznej Koła Naukowego Historyków Studentów UJ. Bezpośrednim pomysłodawcą całego projektu był Marek Blacha, któremu nie sposób odmówić pasji, zaangażowania i wiedzy w tematach powiązanych z niniejszą publikacją.

Nie da się tego odmówić również Autorom tekstów, które po procesie starannej recenzji i redakcji ujrzały wreszcie światło dzienne. Dzięki wybranym aspektom szerokiej problematyki gier we współczesnej debacie

historycznej, Czytelnik ma możliwość poznania ich od zupełnie innej strony. Poczynając od antropologicznych refleksji nad grami jako narzędziem propagandy w historycznych zmaganiach politycznych grup interesów, przez rozważania o kształtowaniu współczesnej świadomości historycznej graczy, aż po skrupulatną analizę konkretnego gatunku gier wideo w nurcie zwrotu przestrzennego. Niewątpliwie dominującym jednak fundamentem poznawczym są tutaj gry wideo oraz ich szczególne właściwości, co samo w sobie może mówić bardzo dużo o obecnym etapie zainteresowania szerszą problematyką. Bezapelacyjnie wszystkie teksty, które zagościły na łamach publikacji, powinny być pewnym punktem zaczepienia w ramach ogólnej, rzetelnej dyskusji o roli gier w historiografii, historii oraz teoretycznych rozważaniach nad jej miejscem w świecie nauki, a w tym także społeczną misją demokratyzacji wiedzy.

W tym miejscu chciałbym również dodać kilka przemyśleń od siebie odnośnie do zagadnienia przebijającej się popularności gier wideo i *gamingu* jako takiego, ograniczonych już nie tylko do sfery prywatnych zainteresowań, spędzania wolnego czasu czy kibicowania ulubionym, e-sportowym drużynom. *Gaming* jest dzisiaj przestrzenią kształtującą i twórczą, mocno zakorzenioną w kulturze, pomimo relatywnie młodej historii¹. Jako osoba związana od kilku ostatnich lat z popularyzacją nauki w przestrzeni publicznej, głównie za pośrednictwem social mediów, dostrzegam olbrzymi potencjał poruszania tych zagadnień w ramach szerszego, prężnie rozwijającego się nurtu humanistyki cyfrowej. Wiąże się to również jednoznacznie z ambicjami wielu młodych badaczek i badaczy, którzy zauważają szczególne, cyfrowe preferencje wśród następnych pokoleń odbiorców treści o charakterze edukacyjnym². Przykład gier wideo oraz szerzej – technologii interaktywnych – jest bardzo istotny z perspektywy nie tylko historii, ale i całości dziedziny nauk humanistycznych i jej przyszłości w świecie podlegającym coraz większej cyfryzacji oraz wirtualizacji. Już same podstawy tej dyskusji mogą wywoływać różne kontrowersje,

¹ A. Kamiński, *Zagrajmy jeszcze raz. O złotej epoce gamingu w Polsce*, Warszawa 2024, s. 33–41.

² Jednoznacznie wskazują na to chociażby raporty zrealizowane i opracowane dla Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej. Instytut Pamięci Narodowej, *Immersyjna edukacja historyczna. W stronę nowych ścieżek edukacyjnych*, <https://bnt.ipn.gov.pl/wp-content/uploads/2022/09/RAPORT-IMMERSYJNA-EDUKACJA-HISTORYCZNA-w-strone-nowych-sciezek-edukacyjnych.pdf> [dostęp: 20.02.2025], Gdańsk 2022; *Immersyjna edukacja historyczna. Gdzie jesteśmy i co przed nami*, https://bnt.ipn.gov.pl/wp-content/uploads/2025/03/wersja-pdf_Immersyjna-edukacja.pdf [dostęp: 20.02.2025], Gdańsk 2024.

a w tym również etyczne³. Fakt ten nie może jednak przysłaniać potrzeby środowiskowej i warsztatowej adaptacji do warunków, przed którymi nie jesteśmy w stanie uciec.

Immersyjne technologie, a w tym gry wideo i wszelkie inne formy digitalne gwarantujące interaktywność jako kluczową metodę przyswajania treści, są obecnie jednym z najbardziej dynamicznie rozwijających się środków, które realnie kształtują świadomość oraz wiedzę młodych użytkowników przestrzeni cyfrowej⁴. Wiąże się to również z szerokim zapotrzebowaniem coraz szerszych grup ludzi na coś, co z perspektywy jeszcze kilkunastu lat wstecz moglibyśmy określić jako metody niestandardowe. Tak silne i błyskawiczne procesy, odbywające się na naszych oczach, generują potrzebę nie tylko oddolnych, pozytywnych zmian – a w tym mentalnych – ale i rzetelnej krytyki w obrębie potencjalnych zagrożeń, wobec których również nie możemy być obojętni⁵. Należy przy tym wprost przyznać, że same gry wideo i interaktywne technologie cyfrowe są obecnie nie tylko szansą i przyszłością, ale i integralną codziennością⁶, którą humaniści, a w tym historycy, powinni co najmniej w pewnym stopniu przyswoić.

Możliwości związane z utrwalaniem, promowaniem i demokratyzacją wiedzy historycznej za pośrednictwem wspomnianych technologii ograniczone są wyłącznie wyobraźnią twórców oraz limitami technicznymi i budżetowymi. Przy ostrożnym i krytycznym podejściu do gier jako medium przede wszystkim należy pamiętać o tym, że nie każda produkcja osadzona w realiach historycznych ma w rzeczywistości na celu przekazywać treści historyczne. Rozróżnienie pomiędzy produktami, które wyłącznie korzystają z historii jako tła do pewnej szerszej koncepcji fabularnej, a tymi, które kładą na nią nacisk, jest szczególnie kluczowe w debacie o „przydatności” i funkcji gier.

Kolejną, niemożliwą do przeskoczenia pułapką, są elementy narracji oraz interpretacji, a także powiązane z nimi wizje przedstawienia pewnych wyselekcjonowanych przez twórców treści, przy których należy uwzględnić ograniczenia związane z aspektami technicznymi, takimi jak *gameplay* i *user experience*. Jest to ściśle powiązane ze szczególną formą „wcielania się”

³ S. Robertson, *Arguing with Digital History working group*, “Digital History and Argument” white paper, <https://rrchnm.org/portfolio-item/digital-history-argument-white-paper/> [dostęp: 20.02.2025] Roy Rosenzweig Center for History and New Media 2017, s. 27.

⁴ Instytut Pamięci Narodowej, *Immersyjna edukacja historyczna. W stronę...*, s. 52–53.

⁵ M.in. wobec takich zjawisk jak zatrucie informacyjne. Więcej: Instytut Pamięci Narodowej, *Immersyjna edukacja historyczna. Gdzie jesteśmy...*, s. 20–31.

⁶ Tamże, s. 13.

w postać w trakcie rozgrywki⁷. W zakresie przynajmniej części z tych ograniczeń gry wideo nie odstają jednak od pułapek tradycyjnych metod przekazywania wiedzy historycznej. Zarówno cyfrowe, jak i analogowe (tudzież tradycyjne) formy przekazu zawierają przecież w sobie jakąś formę narracji, mniej lub bardziej celową oraz uświadomioną, limitowaną teoretycznymi, kulturowymi i warsztatowymi predyspozycjami twórcy/badacza.

Olbrzymie pole i wielość możliwości gwarantowanych przez włączenie w zakres metod humanistyki cyfrowej narzędzi wprost angażujących odbiorcę, mogłoby przy odpowiednim podejściu pozytywnie przysłużyć się rozwiązaniu dotychczasowych problemów związanych m.in. z zagrożeniem epistemicznej przemocy, polegającym w tym kontekście na marginalizowaniu lub wymazywaniu konkretnych elementów wiedzy oraz historii za pośrednictwem precyzyjnych, odgórných preferencji co do wykorzystywanych, opracowywanych i upublicznianych materiałów pierwotnych w instytucjach publicznych, a w tym archiwach, bibliotekach czy ich repozytoriach⁸. Coraz częściej atrakcyjność rozwiązań immersyjnych i interaktywnych już sama w sobie może stanowić wysoką wartość dodaną pod kątem szerszego zaangażowania i wspólnego zespolenia ich z praktykami *public history* w zakresie demokratyzacji informacji⁹ oraz praktyk dekolonialnych.

Na tym jednak nie kończą się możliwości tej formuły. Gry wideo są również szkatułką w ramach których można przechować wiele najróżniejszych struktur, danych oraz metadanych. Przykładem takiego podejścia może być chociażby koncepcja Kodeksu, która pojawiła się w grze czeskiego producenta Warhorse Studios, *Kingdom Come: Deliverance*, przenoszącej użytkownika do XV-wiecznego Królestwa Czech. Wspomniany Kodeks stworzony jest na wzór encyklopedii zawierającej hasła odnoszące się do historycznych wydarzeń, postaci, miejsc oraz innych elementów powiązanych z okresem i przestrzenią w jakich twórcy umieścili swoją narrację. Choć hasła same w sobie nie są bardzo szczegółowe, tak zawierają pewien ogólny obraz, który wyjaśnia graczowi podstawy świata i realiów w których się „znalazł”. Dzięki nim odbiorca może dowiedzieć się trochę

⁷ L. Manovich. *Databases as Symbolic Form*, [w:] *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, red. V. Vesna, Minnesota 2007, s. 41–42.

⁸ L. Putnam, *The Transnational and the Text-Searchable: Digitized Sources and the Shadows They Cast*, „The American Historical Review”, 121, 2 (2016), s. 390–392.

⁹ S. Robertson, *Arguing with...*, s. 8–9.

więcej o ówczesnym społeczeństwie – chociażby o tym, kim byli średnio-wieczni węglarze, ile łaźni znajdowało się w XV-wiecznej Pradze, a także jak wyglądało spożycie wody w ówczesnych warunkach¹⁰.

Wynika z tego także, że nie tylko za pośrednictwem bezpośredniej narracji oraz *settingu* gry można wydobyć pożądane lub interesujące informacje. Przykład Kodeksu, którego najróżniejsze formy wykorzystywane są od wielu lat w grach w sposób masowy, jest bardzo dobrze¹¹ wykonanym odzwierciedleniem bazy wartościowych danych o charakterze historycznym, umieszczonej wewnątrz złożonych algorytmów i oferującej osobiwe spojrzenie „z boku” na procesy zachodzące w trakcie samej rozgrywki.

Oczywiście, jak już wspomniałem wcześniej, nie można stwierdzić jednoznacznie, że pokrótce zarysowana powyżej perspektywa jawi się wyłącznie w pozytywnym świetle. Należy jednak zwrócić uwagę na silny potencjał gier wideo, wynikający także z formuły elastyczności rozumianej jako gwarantowanie swobodnej przestrzeni wyboru, w której każdy może znaleźć coś dla siebie. Większość z nich opiera się dzisiaj na formule dostępności *buy to play*, ale organizowane są także projekty, które mają za zadanie szerzyć skoncentrowane dane historyczne w sposób bezpłatny. Przykładem takiej inicjatywy mogą być gry powstałe na zlecenie Instytutu Pamięci Narodowej. Taką produkcją jest chociażby *WARSAW RISING: City of Heroes*, czerpiąca inspirację ze schematu bardzo popularnej gry z gatunku *roguelike*, *Darkest Dungeon*, a opowiadająca o wydarzeniach związanych z powstaniem warszawskim w roku 1944¹².

Ponieważ gry wideo są zarówno przekąsnikiem informacji, jak i osobiwą formą sztuki, są one szczególnie narażone na manipulacje oraz nadużycia, nie tylko w przestrzeni narracyjnej, ale i również w zakresie zamieszczanych w niej struktur informacyjnych. Jeżeli twórcy gry nie podają źródeł treści, które zamierzają zamieścić w swojej produkcji w formie fabularnej lub metanarracyjnej, to w jaki sposób można skutecznie walczyć z potencjalną dezinformacją? Fakt, że najczęstszym dziś wentylem bezpieczeństwa w takich sytuacjach są media społecznościowe oraz serwisy będące następcami forów internetowych, nie chroni całkowicie przed ryzykiem

¹⁰ *Kingdom Come Codex*, <https://kingdomcomecodex.github.io> [dostęp: 20.02.2025].

¹¹ [deflatingtoad], *This is the only game where I'm actually reading the codex entries*, https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/pa0dvs/this_is_the_only_game_where_im_actually_reading/ [dostęp: 20.02.2025].

¹² *WARSAW RISING: City of Heroes*, <https://bnt.ipn.gov.pl/en/projects/games/warsaw-rising/> [dostęp 20.02.2025].

przyswojenia co najmniej wadliwych informacji, przy jednoczesnym doświadczaniu dobrej, efektownej rozrywki. Tradycyjnych baz danych i archiwów raczej mało kto będzie skory bronić przy jawnym przyłapaniu na manipulacji tylko przez wzgląd na to, że „jest dobrze zaprojektowana i wygodnie się w niej klika”. W kontekście gier wideo taki proceder – „może i przekłamane, ale grało się super” – już występuje.

Gry wideo, jako rozległe i wielobarwne medium, będące synestezją wielu różnych form oddziaływania na nasze zmysły, mogą i powinny pełnić coraz bardziej istotną rolę w zakresie humanistyki i historii cyfrowej, a w tym w tworzeniu i przechowywaniu treści o charakterze historycznym oraz tych związanych z kategoriami pamięci. Jednocześnie należy pamiętać o wszelkich pokusach, które mogłyby zniekształcić i zaburzyć wartość przekazywanych informacji. Pod wieloma kątami gry wideo i związane z nimi technologie pokroju *virtual reality* mogą spełniać rolę cyfrowych edukatorów, oferujących także odpowiednio dostosowane bazy danych i archiwa, w sposób o wiele bardziej i efektywniej angażujący użytkownika niż dotychczas. Jest to więc bardzo ogólne, a jednocześnie krytycznie ważne zagadnienie, o którym w kontekstach nauki historii należy rozmawiać zdecydowanie częściej¹³.

Projekt „Ogrywanie historii. Rola i miejsce gier w historiografii” interpretowany jest przeze mnie jako chęć zabrania głosu oraz włączenia się w debatę o przyszłości historii z perspektywy badawczej, edukacyjnej i popularyzatorskiej, przy jednoczesnym zaangażowaniu w nią młodych badaczy posługujących się interdyscyplinarnymi, rozbudowanymi metodami i aparatami pojęciowymi. Istotne jest dzisiaj znalezienie dla tej tematyki odpowiedniego, stałego miejsca, w ramach którego następne pokolenia historyków będą miały możliwość swobodnej i wzajemnej inspiracji w wyniku wielobiegunowych, barwnych dyskusji. Czy jednak rzeczywiście możemy na takie miejsce liczyć?

Właśnie dlatego za tak ważne i perspektywiczne uważamy teksty zawarte w poniższej publikacji, do których lektury serdecznie zapraszamy.

Dawid Szczepański

¹³ Czego próba w ramach szerszego podmiotu *public history* została podjęta m.in. w: M. Kurkowska-Budzan, J. Wojdon., *Metodologia jako problem dla historii publicznej*, [w:] *Wprowadzenie do metodologii historii*, red. E. Domańska, J. Pomorski, Warszawa 2022, s. 490–504.

BIBLIOGRAFIA

Opracowania

Instytut Pamięci Narodowej, *Immersyjna edukacja historyczna. W stronę nowych ścieżek edukacyjnych*. <https://bnt.ipn.gov.pl/wp-content/uploads/2022/09/RAPORT-IMMERSYJNA-EDUKACJA-HISTORYCZNA-w-strone-nowych-sciezek-edukacyjnych.pdf> [dostęp: 20.02.2025], Gdańsk 2022.

Instytut Pamięci Narodowej, *Immersyjna edukacja historyczna. Gdzie jesteśmy i co przed nami*, <https://bnt.ipn.gov.pl/wp-content/uploads/2025/03/wersja-pdf-Immersyjna-edukacja.pdf> [dostęp: 20.02.2025], Gdańsk 2024.

Kamiński A., *Zagrajmy jeszcze raz. O złotej epoce gamingu w Polsce*, Warszawa 2024.

Kurkowska-Budzan M., Wojdon J., *Metodologia jako problem dla historii publicznej*, [w:] *Wprowadzenie do metodologii historii*, red. Domańska E., Pomorski J., Warszawa 2022, s. 490–504.

Manovich L., *Databases as Symbolic Form*, [w:] *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, red. Vesna V., Minnesota 2007, s. 39–60.

Putnam L., *The Transnational and the Text-Searchable: Digitized Sources and the Shadows They Cast*. „The American Historical Review”, 121, 2 (2016), s. 377–402.

Robertson S., *Arguing with Digital History working group*, “Digital History and Argument” white paper, <https://rrchnm.org/portfolio-item/digital-history-argument-white-paper/> [dostęp: 20.02.2025], Roy Rosenzweig Center for History and New Media 2017.

Netografia

[deflatingtoad], *This is the only game where I'm actually reading the codex entries*, https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/pa0dvs/this_is_the_only_game_where_im_actually_reading/ [dostęp: 20.02.2025].

Kingdom Come Codex, <https://kingdomcomecodex.github.io> [dostęp: 20.02.2025].

WARSAW RISING: City of Heroes, <https://bnt.ipn.gov.pl/en/projects/games/warsaw-rising/> [dostęp 20.02.2025].

CZĘŚĆ 1

GRY WIDEO

MARCIN BAUMANN

Akademia Górniczo-Hutnicza
im. Stanisława Staszica w Krakowie

ORCID: 0000-0002-5276-1990

OSKAR GAWLIK

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID: 0009-0009-3768-3574

W JAKI SPOSÓB GRY Z ELEMENTAMI HISTORYCZNYMI MOGĄ KSZTAŁTOWAĆ ŚWIADOMOŚĆ HISTORYCZNĄ GRACZY?

Streszczenie: Artykuł przedstawia przegląd literatury ludologicznej i analizuje, jak gry historyczne mogą kształtować świadomość historyczną graczy. Autorzy opisują projekt badawczy, w ramach którego przeprowadzane są wywiady z graczami identyfikującymi elementy historyczne w grach. Przedstawiono również wstępną analizę wybranych tytułów według klasyfikacji Scotta A. Metzgera i Richarda J. Paxtona.

Słowa kluczowe: ludologia, gry cyfrowe, historia, postmodernizm

Aby zrozumieć wpływ gier cyfrowych na postrzeganie historii, warto przyjrzeć się definicji tego pojęcia oraz podejściu ludologii do przeszłości. Historia rozumiana jako dyscyplina naukowa to „nauka o dziejach, dochodzenie do wiedzy o tym, co się zdarzyło w przeszłości”¹. Z uwagi na ograniczony dostęp do

¹ J. Topolski, *Historia*. <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/historia;3911996.html> [dostęp 27.12.2024].

informacji o minionych wydarzeniach, wiedza historyczna swoje źródła może czerpać z dostępnych teksów źródłowych danej epoki, badań archeologicznych oraz analiz historyków przeprowadzanych w oparciu o posiadane informacje na temat postaci, miejsc czy wydarzeń z przeszłości. Warto w przypadku omawiania zagadnień z perspektywy ludologicznej korzystać z definicji odnoszących się do dyscypliny, której dorobek, jak w tym przypadku historii, stanowi inspirację dla twórców gier, gdyż ludologia jako dziedzina nauki jest interdyscyplinarna i zrzesza badaczy z szerokiego spektrum dziedzin nauki, na co zwraca uwagę między innymi Augustyn Surdyk w swoim artykule „Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji”².

Interesującym z perspektywy niniejszych rozważań jest także aspekt obiektywizmu w odtwarzaniu historii przez współczesnych badaczy oraz osoby interesujące się przeszłością. Agnieszka Kolasa Nowak stwierdza:

Zadaniem poznania historycznego jest w pierwszym rzędzie rekonstrukcja przeszłości. Do celów historii należy opis przeszłych wydarzeń, procesów społecznych, mentalności czy sposobów myślenia w konkretnych zbiorowościach i w sprecyzowanych przedziałach czasu. Poszukuje się także związków między ustalonymi faktami historycznymi, aby móc odtworzyć konkretny, najczęściej niepowtarzalny przebieg zdarzeń. Te zadania wymagają przywiązywania wagi do szczegółu, zwracania uwagi na cechy jednostkowe i właściwości unikalne³.

Celem niniejszego artykułu jest próba odpowiedzi na pytanie, czy i w jaki sposób gry historyczne mogą stanowić narzędzie zdobywania wiedzy historycznej i kształtowania świadomości historycznej graczy oraz w jaki sposób historia może być wykorzystywana przez twórców gier do tworzenia angażujących produkcji. Artykuł ten stanowi przegląd literatury naukowej, którą wykorzystaliśmy do przygotowania autorskiego badania społeczności graczy. W pierwszej części publikacji przedstawione zostają wybrane wyzwania, z jakimi zmagają się nauki historyczne i ich potencjalne oddziaływanie na gry powstające w oparciu o ich dorobek. W dalszej części artykułu swoją uwagę skupiamy na ukazaniu roli gier cyfrowych w zakresie edukacji historycznej i przedstawieniu metodologii naszego badania. Ostatni podrozdział stanowi przegląd wybranych sposobów analizy gier

² A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens”, 1 (2009), s. 239.

³ A. Kolasa-Nowak, *Socjologia historyczna polskich zmian społecznych. Od powstania Solidarności do transformacji systemowej*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska, sectio I – Philosophia-Sociologia”, 40, 2 (2016), s. 20, za: tegoż, *Socjolog w badaniu przeszłości. Koncepcja socjologii historycznej Charlesa Tilly’ego*, „Studia Socjologiczne”, 63, 4 (2001), s. 11–41, tegoż, *Socjologia historyczna. Interdyscyplinarność w praktyce badawczej socjologów*, [w:] *Głosy w sprawie interdyscyplinarności. Socjologowie, i filozofowie i inni o pojęciach, podejściach i swych doświadczeniach*, red. J. Kurczewska, M. Lejzorowicz, Warszawa 2015.

inspirowanych historią oraz przedstawia wstępną analizę gier cyfrowych, wskazanych przez osoby badane w procesie rekrutacji do wywiadów.

HISTORIA I GRY HISTORYCZNE WOBEC WYZWAŃ POSTMODERNIZMU

Na zagadnienie wyzwań stojących przed historykami składa się między innymi teza mówiąca o tym, że „historię piszą zwycięzcy”, przypisywana choćby Winstonowi Churchillowi⁴, czy też stanowiąca tytuł cyklu esejów autorstwa George’a Orwella⁵. Interesującą egzemplifikacją dotyczącą wieloaspektowości wydarzeń historycznych i metaforyki „autorstwa historii” w kontekście polskim może być postrzeżenie biografii mniejszości etnicznej Kaszubów z okresu II Wojny Światowej.

Przykładem w przypadku Kaszubów może być symboliczny „dziadek z Werhmachtu” – większość kaszubskich rodzin doświadczyła traumy związanej z wcielaniem do wojsk niemieckich podczas II wojny światowej, przedstawianej w oficjalnym dyskursie jako akt zdrady wobec państwa polskiego z pominięciem zrozumienia lokalnych (kaszubskich) uwarunkowań⁶.

Pewnym nawiązaniem do wyżej wspomnianego stwierdzenia mogą być rozważania Dipesh Chakrabarthego, traktujące o potrzebie uwrażliwienia historyków na historie grup, które w procesie historycznym były marginalizowane⁷. W swoich rozważaniach podkreśla on także dużą rolę przywiązania historyków – niezależnie od wyznawanych ideologii – do obrony przywiązania metodologii historii do określonego rozumienia racjonalności⁸.

Dipesh Chakrabarty⁹ podkreśla także za Georgiem Iggersem, że obiektywność w naukach historycznych jest nieosiągalna, a naukowiec może liczyć jedynie na prawdopodobieństwo, które, co istotne, nie polega na swobodzie twórczej, a racjonalnej strategii orzekania tego prawdopodobieństwa¹⁰. Chakrabarty¹¹

⁴ Zob. R. Moorhouse, *Nigdy uczciwie nie rozliczono tej wojny*, „Wszystko co najważniejsze”, 32 (2021), s. 9–13.

⁵ G. Orwell, *Historię piszą zwycięzcy*, Kraków 1991.

⁶ M. Mazurek, *Po co mniejszości własna historia, czyli spór o wersję wydarzeń (na przykładzie kaszubów)*, „Sensus Historiae : studia interdyscyplinarne”, 2 (2017), s. 88.

⁷ Tamże, s. 87 za: D. Chakrabarty, *Prowincjonalizacja Europy. Myśl postkolonialna i różnica historyczna*, Poznań 2011, s. 134 Por. P. Connerton, *Jak społeczeństwa pamiętają*, Warszawa 2012.

⁸ D. Chakrabarty, *Historie mniejszości, przeszłości podrzędne*. „Literatura na świecie”, 1–2 (2008), s. 262.

⁹ Tamże, s. 262.

¹⁰ Tamże, s. 262, za: G. Iggers, *Historiography in the Twentieth Century: From Scientific Objectivity to the Postmodern Challenge*, Hannover-London 1997, s. 145.

¹¹ D. Chakrabarty, *Historie Mniejszości...*, s. 262.

dodaje za Erickiem Hobsbawmem¹², że historia jako nauka nie ulega wpływom „postmodernizmu”, który zdaniem historyka poddaje w wątpliwość zagadnienia różnic pomiędzy faktem a fikcją oraz obiektywną rzeczywistością a dyskursem pojęciowym.

Te dwie charakterystyki perspektywy historycznej umożliwiają wskazanie dwóch wyzwań stojących przed historykami, które mogą w naszym odczuciu rezonować również na gry i inne media związane z tematyką historyczną. Mowa o problemach związanych z możliwością dodarcia jedynie do prawdopodobnego przebiegu badanych wydarzeń (szczególnie w przypadku wydarzeń z czasów przedcyfrowych oraz przed wynalezieniem fotografii), a także roli racjonalności i podejścia metodologicznego celem uniknięcia zatarcia się granicy między faktami a fikcją. Wykorzystywanie zasobów historycznych i opracowań badaczy w szerszym kontekście społecznym, takim jak na przykład kultura popularna, może prowadzić do kreacji prawdopodobnych scenariuszy wydarzeń mogących sprawiać wrażenie faktycznie odtworzonej historii, jednak z uwagi na luki metodologiczne oraz wizję artystyczną autorów dzieła, może być również bardzo sugestywną fikcją ukrytą pod pozorami historyczności.

GRY HISTORYCZNE JAKO MATERIAŁ BADAWCZY LUDOLOGII

Przekładając niniejsze rozważania na grunt ludologiczny, należy zwrócić uwagę na to, w jaki sposób gry, a w szczególności gry cyfrowe, które są naszym głównym obiektem zainteresowań badawczych, różnią się od innych mediów czerpiących inspirację z minionych wydarzeń. Scott A. Metzger oraz Richard J. Paxton wskazują, że interakcje pomiędzy treściami akademickimi a kulturą popularną nie ograniczają się wyłącznie do gier komputerowych i historii, a wiedza o przeszłości może być czerpana także z innych mediów, takich jak filmy czy Internet. Unikalną cechą gier wideo jest zdaniem badaczy możliwość zapewnienia nie tylko obserwacji pewnych interpretacji historycznych, ale też zapewnienie środowiska umożliwiającego aktywne zaangażowanie użytkownika w symulację historii, odtwarzanie wydarzeń historycznych oraz kontrolę nad nimi i modyfikowanie ich, tworząc alternatywne wizje wydarzeń historycznych¹³.

Gry wideo, a w szczególności te poruszające wątki historyczne, zdaniem części środowiska akademickiego nie stanowią interesującego materiału badawczego.

¹² Tamże. s. 262, za: E. Hobsbawm, *Identity History...*, s. 271.

¹³ S. A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past*, „Theory & Research in Social Education”, 44, 4 (2016), s. 3.

Adam Chapman¹⁴ jako przykład krytyki podchodzenia w sposób naukowy do gier wideo o tematyce historycznej wskazuje na przemyślenia Aleksandra R. Galloway'a. Autor *Essays on Algorithmic Structure* swoją polemikę opiera o serię gier *Sid Meier's Civilization*¹⁵ i skupia swoją uwagę na tym, iż gry komputerowe są w jego odczuciu zwykłym zestawem algorytmów, co ma prowadzić do swego rodzaju opróżnienia idei reprezentacji historycznej¹⁷. Taka perspektywa prowadzi go do wniosku, że algorytm zawiera wszelkie potencjalne znaczenia bez przestrzeni na krytyczną refleksję czy zaangażowanie w gry¹⁸.

Adam Chapman wchodzi z tym twierdzeniem w polemikę, stwierdzając, że najefektywniejszym sposobem badania gier może być badanie „funkcjonalno-ludonarracyjne” (z ang. *functional ludo-narrativis*), którego przedmiotem zainteresowania jest analiza tego, jak świat fikcyjny lub udający świat rzeczywisty odnosi się do przestrzeni sprawczości¹⁹. Chapman sugeruje skupienie się na wzajemnym oddziaływaniu elementów interakcyjnych, tworzących formę gry, i historycznym kontekście stanowiącym zawartość gry. Te dwa elementy, zdaniem Chapmana, występując wspólnie pozwalają grom komputerowym funkcjonować jako historie. Dodaje on także, że w takim rozumieniu gry wideo o tematyce historycznej można postrzegać jako metonimiczne urządzenia narracyjne, podczas tworzenia których twórcy gry dokonują podobnych wyborów do tych, które stoją przed historykami poszukującymi „właściwej” historii, a proces tworzenia gry jest zawsze procesem kreatywnym, nawet w sytuacji, gdy są oni zobowiązani do staranności historycznej²⁰. Stwierdza on także, że problemy dotyczące gier historycznych są natury epistemologicznej i wiążą się one nieodłącznie z historią jako nauką, nie zaś samym narzędziem jakim są gry²¹. Takie ujęcie historii jako dyscypliny, której przedmiotem zainteresowania jest niedostępna w sposób bezpośredni szeroko

¹⁴ A. Chapman, *Is Sid Meier's Civilization History?* „Rethinking History” 17, 3 (2013), s. 313–315.

¹⁵ *Cywilizacja*, seria gier komputerowych, oprac. Firaxis Games, wyd. Micro Prose (pierwsze dwie części serii, Maryland 1991-1996) Atari (trzecia część serii, Paryż 2001), 2K Games (kolejne odsłony, Novato 2005-2025).

¹⁶ Seria *Cywilizacja* doczekała się siedmiu głównych odsłon oraz dodatkowych odsłon cyklu. Poniżej zamieszczamy link do strony obecnego wydawcy – 2K Games, pierwsza część została wydana przez MicroProse, za opracowanie gry odpowiada studio Firaxis Games: <https://civilization.2k.com/pl-PL/> [dostęp 7.01.2025].

¹⁷ Tamże. s. 314, za: A. R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, s. 104; T. Apperley, *Virtual Unaustralia: Videogames and Australia's Colonial History*. „Proceedings of the Cultural Studies Association of Australasia Conference”, 2007. s. 10, T. Apperley, *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. „Theory on Demand”, 6 (2010), s. 26

¹⁸ Tamże. s. 314, za: T. Apperley, *Gaming Rhythms...*, s. 133.

¹⁹ A. Chapman, *Is Sid Meier's...*, s. 203.

²⁰ Tamże, s. 315, za: M. L. Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis 2006.

²¹ Tamże, s. 327.

rozumiana przeszłość, może prowadzić do wniosku, iż narzędzie jakim są gry stanowi odbicie wyzwań, z jakimi nieustannie zmagają się nauki historyczne.

Co istotne, z perspektywy celów realizowanego przez nas badania, mając do czynienia z takim rozumieniem gier historycznych można stwierdzić, iż tworzą one swego rodzaju reprezentację historyczną, którą użytkownicy uznają za pewną swoistą historię i angażują w szerszy dyskurs historyczny²².

GRY CYFROWE JAKO NARZĘDZIE ZDOBYWANIA WIEDZY HISTORYCZNEJ

Jako niezależne potwierdzenie takiej formy postrzegania gier wideo jako swego rodzaju nowego źródła wiedzy historycznej, obok innych elementów kultury popularnej czerpiącej inspirację z dokonań historyków można wskazać wyniki badań Instytutu Pamięci Narodowej z 2022 roku – *Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości*²³. W tych badaniach o charakterze reprezentatywnym, przeprowadzanych z wykorzystaniem metod ilościowych oraz jakościowych, przebadano w sumie ponad sześć tysięcy osób. Wśród badanych trzy tysiące siedemset osiemdziesiąt jeden respondentów stanowili uczniowie szkół średnich, badani metodą CAWI. Badanie pozwoliło uzyskać informację między innymi o tym, jakie są źródła wiedzy historycznej Polaków²⁴. Do takich źródeł należą osoby z najbliższego otoczenia, miejsca pamięci, w tym dzieła sztuki, szkoła, różnego rodzaju uroczystości, rekonstrukcje czy grupy działające w obszarach związanych z tematyką historyczną. Wśród wymienionych źródeł znalazły się także media, do których oprócz Internetu, radia, telewizji i mediów społecznościowych zakwalifikowano także gry komputerowe²⁵.

Rola gier komputerowych i innych cyfrowych technologii wciąż rośnie, na co wskazuje raport *Global Games Market Report 2024*²⁶. Według danych zebranych przez Firmę Newzoo (wykres I), w roku 2024 w gry cyfrowe grało aż trzy miliardy czterysta dwadzieścia dwa miliony graczy, z czego dziewięćset osiem milionów stanowią gracze komputerowi, sześćset trzydzieści milionów użytkownicy konsol, a ponad dwa miliardy osiemset czterdzieści osiem milionów gracze mobilni.

²² Tamże. s. 327.

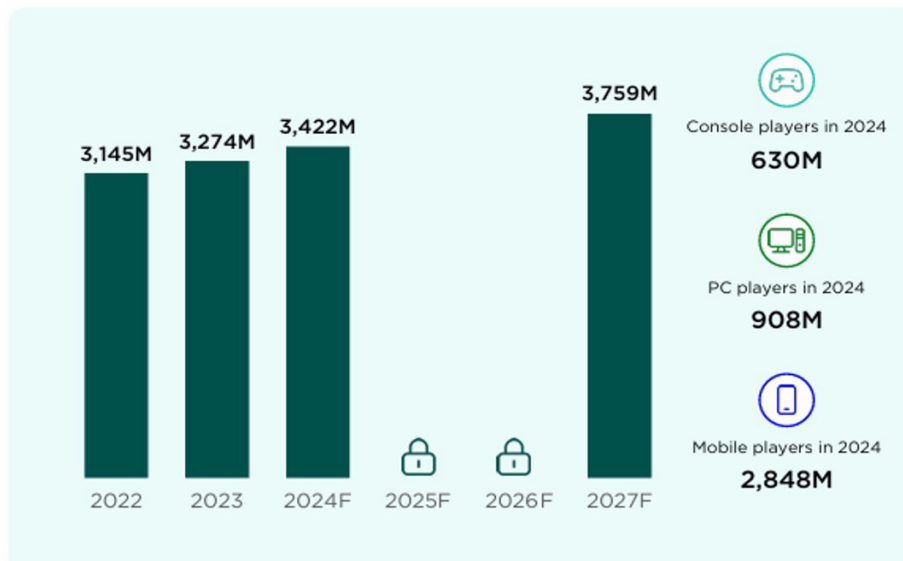
²³ K. Malicki i in., *Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości*. Instytut Pamięci Narodowej, Warszawa 2023.

²⁴ Tamże, s. 12–13.

²⁵ Tamże, s. 14.

²⁶ M. Buijsman i in., *Global Games Market Report 2024*, Newzoo, 2024.

Według szacunków autorów raportu, do roku 2027 liczba graczy na świecie ma wzrosnąć do około trzech miliardów siedmiuset pięćdziesięciu dziewięciu milionów, co może prowadzić do wniosku, że gry cyfrowe będą wciąż zyskiwały na znaczeniu w nadchodzących latach²⁷.

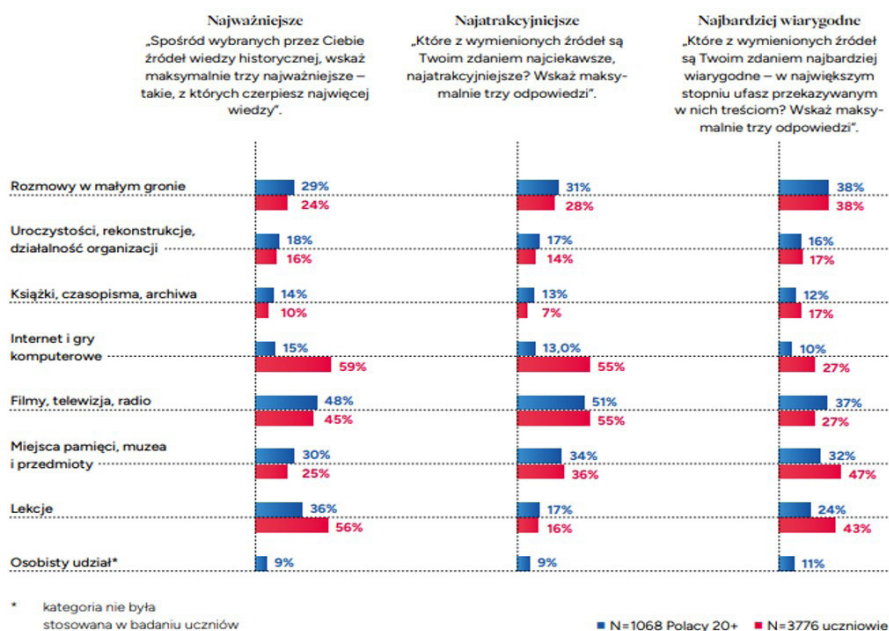


Rys. 1. Prognoza wzrostu liczebności graczy na świecie (z ang. *Global Player Forecast*).
Źródło: M. Buijsman i in., *Global Games...*, s. 17.

W kontekście polskim gry zawierające elementy historyczne już w momencie badania realizowanego przez IPN w 2022 roku stanowiły ważny punkt odniesienia w nauce o historii (wykres II). Według przytoczonego powyżej badania rola Internetu oraz gier komputerowych jest bardzo duża, szczególnie dla uczniów szkół średnich. 59 % badanych uczniów z grupy liczącej 3776 osób wskazało Internet oraz gry komputerowe jako najważniejsze (lub jedno z maksymalnie trzech najważniejszych) ze źródeł wiedzy historycznej. Dla porównania Polacy w wieku 20+, stanowiący drugą grupę badanych (N=1068), wskazywali na tę kategorię źródeł wiedzy jedynie w 15 %. Internet oraz gry komputerowe według uczniów szkół średnich były również najatrakcyjniejszym (lub jednym z maksymalnie trzech najatrakcyjniejszych) ze źródeł wiedzy historycznej. W tej kategorii takie zdanie wyraziło 55 % badanych uczniów oraz 13 % Polaków 20+. Równie

²⁷ Tamże. s. 17.

często co na Internet i gry komputerowe młodzi ludzie wskazywali na filmy, radio oraz telewizję. W tym przypadku osoby w wieku 20+ były zdecydowanie bardziej zgodne z osobami młodymi, gdyż 51% z nich postrzegało filmy, radio oraz telewizję jako jedno z maksymalnie trzech najatrakcyjniejszych lub najatrakcyjniejsze źródło wiedzy historycznej. W przypadku kategorii wiarygodności trzema najczęściej wskazywanymi źródłami wiedzy wśród uczniów były miejsca pamięci, muzea i przedmioty – 47 %, następnie lekcje – 43 %, oraz rozmowy w małym gronie – 38 %. W przypadku Polaków w wieku 20+ były to kolejno: rozmowy w małym gronie – 38 %, filmy, telewizja, radio – 37 %, oraz miejsca pamięci, muzea i przedmioty – 32 %²⁸.



Rys. 2. Przedstawienie najważniejszych wykorzystywanych źródeł wiedzy przez badanych. Źródło: K. Malicki i in., *Edukacja dla pamięci...*, s. 22.

Niniejsze zestawienia mogą wskazywać na to, iż gry historyczne mają potencjał transferu wiedzy historycznej oraz uatrakcyjnienia przedmiotu szkolnego jakim jest historia, jednocześnie stanowiąc jedno z wielu źródeł wiedzy, z których uczniowie – a w dalszej perspektywie Polacy – korzystają.

²⁸ K. Malicki i in., *Edukacja Dla Pamięci...*, s. 22.

METODOLOGIA REALIZOWANEGO BADANIA WŚRÓD GRACZY GIER Z ELEMENTAMI HISTORYCZNYMI

Mając na uwadze intensywny rozwój branży gier, a także siłę oddziaływania tego medium na graczy poprzez, między innymi, aspekt immersyjności, którego inne media takie jak filmy nie posiadają²⁹ oraz ograniczoną liczbę badań w tej tematyce w kontekście polskim, zdecydowaliśmy się na rozpoczęcie jakościowych, eksploracyjnych badań własnych, dotyczących poznania tego, czy i jeśli tak, to w jaki sposób gry poruszające tematykę historyczną mogą poszerzać takową wiedzę graczy. Wywiady pogłębione, które obecnie realizujemy, dotyczą szeregu aspektów związanych z grami – od motywacji sięgania po tego typu produkcje, przez poczucie przystawalności elementów fikcyjnych inspirowanych historycznymi wydarzeniami, po ich rzeczywistych odpowiedników, poczucie immersji wynikające z obecności elementów historycznych w grach oraz poczucie zwiększenia się wiedzy historycznej przez graczy, powstałe w wyniku grania w gry z elementami historycznymi. Warto nadmienić, iż niniejsze badanie na tym etapie projektu ma charakter eksploracyjny i jakościowy, zatem próba nie ma charakteru reprezentatywnego.

Rekrutacja odbywa się (stan na marzec 2025) online metodą kuli śnieżnej od listopada 2024 roku. Respondenci wskazywali gry, które uważają za historyczne, co pozwoliło na stworzenie listy tytułów do analizy. W formularzu respondenci zostali poproszeni o wskazanie gier, które w ich odczuciu zawierały elementy historyczne w następującym brzmieniu:

Wymień gry cyfrowe (komputerowe/konsolowe, najlepiej kilka) historyczne lub/i zawierające inspirację wydarzeniami historycznymi lub zawierające elementy historyczne, w które najczęściej grałaś/graeś/grasz. (Chodzi o wszystkie gry, które kojarzą Ci się z historią, niezależnie od tego, czy dotyczą one w sposób bezpośredni tematyki historycznej, od warstwy wizualnej, przez fabularną, po konkretne elementy świata przedstawionego, czy też mechaniki).

Poniżej zamieszczamy zestawienie tabelaryczne odpowiedzi badanych wraz ze wstępną i autorską kategoryzacją, przygotowaną na potrzeby dalszych analiz (*Tabela I*).

²⁹ S. A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History...*, s. 4.

Tab. 1. Odpowiedzi graczy na pytanie, o gry, które kojarzą im się z historią (N=14).

Uogólniona charakterystyka	Gry wskazane przez respondentów
Strategiczne gry historyczne	<i>Europa Universalis 4</i>
	<i>Hearts of Iron 4</i>
	<i>1979 Revolution</i>
	<i>Age of Empires</i>
	<i>Anno 1404</i>
	<i>Civilization V</i>
	<i>Codename Panzers</i>
	<i>Company of Heroes (1 i 2)</i>
	<i>Crusader Kings 2&3</i>
	<i>Going Medieval</i>
	<i>Manor Lords</i>
	<i>Stronghold Crusader</i>
	<i>Stronghold HD</i>
	<i>The Last Train Home,</i>
	<i>The Settlers III</i>
	<i>Total War (Shogun, Rome, Medieval, Empire, Napoleon, Attila)</i>
	<i>Victoria 2&3</i>
	<i>Warsaw Rising: Miasto Bohaterów</i>
	<i>We. The Revolution</i>
	<i>Workers & Resources: Soviet Republic</i>
FPS - First Person Shooters (z ang. strzelanki z pierwszej osoby) inspirowane wydarzeniami historycznymi	<i>Call of Duty (1, 2, World at War, WWII)</i>
	<i>Battlefield 1</i>
	<i>Hell Let Loose</i>
	<i>Heroes & Generals</i>
	<i>Land of War</i>
	<i>Medal of Honor: Allied Assault,</i>
	<i>Rising Storm</i>
	<i>Squad 44</i>
Gry RPG oraz gry przygodowe inspirowane wydarzeniami historycznymi	<i>Kingdom Come: Deliverance</i>
	<i>Assassin's Creed seria</i>
	<i>Ghost of Tsushima</i>
	<i>Mount & Blade (With Fire and Sword, Bannerlord)</i>
	<i>Pentiment</i>
	<i>Red Dead Redemption 1&2</i>

Gry RPG oraz gry przygodowe fantasy z elementami historycznymi	<i>Baldur's Gate seria</i>
	<i>Disco Elysium</i>
	<i>Elden Ring</i>
	<i>Hades</i>
	<i>Lego Iniemamocni</i>
	<i>Seria Dark Souls</i>
	<i>Skyrim</i>
	<i>Wiedźmin 3</i>
Symulatory z elementami historycznymi	<i>Fifa</i>
	<i>For Honor</i>
	<i>Hellish Quart</i>

Źródło: Opracowanie własne w oparciu o badanie własne.

„Strategiczne gry historyczne”. Gry z tej kategorii oferują możliwość zarządzania zasobami, prowadzenia wojen, rozwoju gospodarki i podejmowania decyzji politycznych. Ich mechanika koncentruje się na symulacji działań na średnią bądź dużą skalę, często w historycznych ramach czasowych lub w światach jawnie inspirowanych środowiskiem historycznym (miejscami i wydarzeniami).

„FPS (z ang. *First Person Shooters*) – strzelanki z pierwszej osoby inspirowane wydarzeniami historycznymi”. Te gry skupiają się na dynamicznej akcji i wiernym odwzorowaniu elementów wyposażenia epoki, szczególnie w kontekście wojen XX wieku. Często podejmują próbę przedstawienia sprzętu wojskowego i uzbrojenia w sposób wierny ich realnym odpowiednikom.

„Gry RPG oraz gry przygodowe inspirowane wydarzeniami historycznymi”. Te gry z kolei są osadzone w realiach historycznych lub *quasi* historycznych i pozwalają graczom wcielić się w bohaterów żyjących w określonych epokach, eksplorować świat oraz uczestniczyć w wydarzeniach inspirowanych przeszłością. Gry takie jak *Kingdom Come: Deliverance*³⁰ i seria *Assassin's Creed*^{B132} łączą fikcyjną narrację z historycznym kontekstem.

„Gry RPG oraz przygodowe gry fantasy z elementami historycznymi”. Gry te łączą elementy historyczne z fantastyką, tworząc alternatywne rzeczywistości.

³⁰ *Kingdom Come: Deliverance*, oprac. Warhorse Studios, wyd. Deep Silver (Höfen 2018).

³¹ *Assassin's Creed*, seria gier, oprac. Ubisoft, , wyd. Ubisoft (Montreuil 2007-2025).

³² W momencie pisania artykułu ukazało się 18 części gry, pełną listę wraz z nadchodzącą 19 częścią gry (*Assassin's Creed Shadows*) można znaleźć na stronie wydawcy, firmy Ubisoft, pod poniższym linkiem: <https://www.ubisoft.com/pl-pl/game/assassins-creed/games> [dostęp 7.01.2025].

Światy w tych grach często bazują na artystycznych reinterpretacjach twórcy i wizjach średniowiecznych realiów.

„Symulatory z elementami historycznymi”. W tej kategorii mieszczą się gry o bardzo zróżnicowanym charakterze. *Hellish Quart*³³ oraz *For Honor*³⁴ pozwalają graczowi na wcielenie się w postacie inspirowane różnymi epokami historycznymi i organizowanie pojedynków postaci z różnych okresów historycznych. W przypadku serii gier *Fifa* (obecnie *EA Sports FC*)³⁵ mamy do czynienia z umieszczeniem w rozgrywce najwybitniejszych piłkarzy z różnych okresów historycznych, którzy już zakończyli kariery piłkarskie, wraz z ich krótkimi biogramami³⁶.

Analiza odpowiedzi respondentów pokazuje, że gry historyczne i inspirowane historią występują w wielu różnorodnych formach, od symulacji i strategii, przez gry akcji, po narracyjne RPG. Tytuły te często pełnią nie tylko funkcję rozrywkową, ale także edukacyjną, umożliwiając graczom poznanie wydarzeń, epok i realiów przeszłości w angażującej formie. Podział na kategorie podkreśla zróżnicowanie gatunków i mechanik w kontekście historycznym.

W przypadku chęci badania graczy gier komputerowych, największym wyzwaniem metodologicznym, z jakim przyszło nam się zmierzyć, było zdefiniowanie, czym jest gra historyczna. Zależało nam, aby pojęcie to było dość ostre, by nie zawierało w sobie każdej gry cyfrowej, ale również – aby uwzględniało gry, które swojej fabuły nie opierają o wydarzenia historyczne, ale na przykład wykorzystują historyczne uzbrojenie lub stylistyką nawiązują do konkretnej epoki. Odpowiedzi na pytanie rekrutacyjne dotyczące gier z elementami historycznymi, w które grali badani, posłużyło nam do stworzenia korpusu gier, których jedynie część z uwagi na objętość artykułu wstępnie przeanalizowaliśmy z wykorzystaniem narzędzia analitycznego, przygotowanego przez cytowanych powyżej Scotta A. Metzgera oraz Richard J. Paxtona³⁷, którzy podjęli się zadania stworzenia pewnych ram teoretycznych mających za zadanie ułatwić prowadzenie badań w tej niszy.

³³ *Hellish Quart*, oprac. Kubold, wyd. Kubold (Warszawa 2021).

³⁴ *For Honor*, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreuil 2018).

³⁵ *Fifa* (1993–2022), *EA SPORTS FC* (2022–2025), seria gier, oprac. Electronic Arts, wyd. Electronic Arts (Kalifornia 1993–2025).

³⁶ Jako przykład takiego zabiegu można podać listę tak zwanych „Ikon” zaimplementowanych do najnowszej odsłony serii – EA Sport FC. Lista „tegorocznych Ikon” znajduje się pod poniższym linkiem: <https://www.ea.com/pl/games/ea-sports-fc/fc-25/features/fc-25-icons> [dostęp 7.01.2025].

³⁷ A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History...* s. 1–33.

GRY HISTORYCZNE – RÓŻNE PERSPEKTYWY ANALIZY, WIELOWYMIAROWOŚĆ GIER

Punktem wyjścia rozważań autorów *Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past* były analizy Marcia Landiego, który przeformułował trzy filozoficzne konstrukty Frederica Nietzschego na potrzeby analiz filmów historycznych. Wyróżnił on filmy „monumentalne”, których celem było oddanie czci wydarzeniom historycznym i skupienie się na melodramatyzmie połączonym z tryumfem obowiązującej struktury władzy, przemocy i fanatyzmie, filmy „antykwaryczne”, stanowiące odtworzenie historii w sposób statyczny z maksymalną ilością szczegółów, oraz filmy „krytyczne”, stanowiące podejście do historii w sposób twórczy, relatywistyczny i poszukujący lokalności oraz zaprzeczeń dotyczących ustalonych narracji³⁸. Badacze zaznaczają, iż niniejszy podział może być wykorzystywany do analizy innych mediów oraz nie stanowi wyczerpującej ramy analitycznej, co oznacza, że jedna gra może kwalifikować się do kilku kategorii jednocześnie³⁹.

Autorzy argumentują, iż niniejszy podział można również zastosować w przypadku gier wideo. Monumentalizm gier może być wyrażany poprzez przedstawianie dominujących narracji w pozytywnym świetle oraz ukazywanie tradycyjnych przedstawień władzy, przemocy i dominacji. W przypadku kategorii antykwarycznej gry mogą skupiać się na wiernym odtworzeniu historycznych lokacji lub uzbrojeniu danej epoki. W przypadku kategorii krytycznej, gry mogą zwiększać wolność grywalnych postaci lub frakcji, oddzielając te postacie i frakcje od ich rzeczywistego kontekstu kulturowo-historycznego i w pewien sposób lekceważyć dominujące narracje. Jako przykład zastosowania niniejszych pojęć w praktyce, badacze wskazują na wizerunek żołnierzy Stanów Zjednoczonych w czasie II wojny światowej. Bohaterowie gier, zarówno jako indywidualne postacie oraz frakcje, mogą być postrzegani jako dzielni wojownicy w słusznej sprawie (perspektywa monumentalna), wyposażeni w wiernie odwzorowane bronie i pojazdy epoki (perspektywa antykwaryczna), będący wirtualnie i wręcz przesadnie „niezniszczalni”, nawet w obliczu przeważających sił wroga (perspektywa krytyczna)⁴⁰.

Podany przez respondentów tytuł *Battlefield 1*⁴¹ (patrz *Tabela I*) łączy w sobie cechy monumentalizmu, antykwaryzmu oraz krytycyzmu. W tej grze

³⁸ Tamże. s. 6–7, za: Landy M., *Cinematic uses of the past*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1996.

³⁹ Tamże, s. 14.

⁴⁰ Tamże. s. 7.

⁴¹ *Battlefield 1*, oprac. DICE, wyd. Electronic Arts (Redwood City 2016).

przedstawiono I wojnę światową w sposób bardzo emocjonalny i monumentalny. Gra wprowadza gracza w realia konfliktu przez spektakularne scenariusze, wzmacniając dramatyzm i heroizm żołnierzy, ale jednocześnie – w sposób mogący być zakwalifikowany jako krytyczny – redukując subtelności politycznych aspektów wojny. Odwzorowanie uzbrojenia w grze wskazuje natomiast na aspekt antykwaryczny niniejszej produkcji. Przykład kampanii *Friends in High Places* pokazuje osobisty dramat i poświęcenie, ale przez swoje uproszczenia gra ryzykuje przedstawieniem konfliktu jako jednoznacznie heroicznego wydarzenia podejmowanego w słusznej sprawie.

Interesującym przykładem gier mających cechy monumentalizmu mogą być produkcje z serii *Total War*⁴², na które wskazali nasi respondenci (patrz *Tabela I*), słynące z monumentalnych bitew oraz ukazywania procesu budowania potęgi wybranej przez gracza cywilizacji, która w realiach historycznych niekoniecznie taki status miała szansę uzyskać. Jak wskazuje Chapmana w swoich analizach, gracze doceniają możliwość kontrolowania historii, choć często traktują wydarzenia historyczne jako narzędzie strategiczne, a nie cel edukacyjny⁴³.

*Total War: Rome II*⁴⁴ prezentuje monumentalne podejście do historii, eksponując ekspansję imperium rzymskiego. Monumentalny charakter tej i innych gier z serii, wynikający z widowiskowych bitew oraz szerokiej skali zarządzania imperium, buduje poczucie podziwu wobec przeszłości, upraszczając na potrzeby rozrywki wydarzenia historyczne.

Metzger i Paxton zwracają również uwagę na bardzo istotny aspekt mówiący o tym, iż telewizja, filmy dokumentalne i inne media mają udowodniony wpływ na to, w jaki sposób uczniowie myślą o przeszłości lub w jaki sposób wyrażają swoje zrozumienie historii. W ten sposób media przyczyniają się do wzrostu popularności określonych perspektyw i narracji historycznych, pozostając aktywnymi odniesieniami kosztem innych, które ulegają zapomnieniu. Gry komputerowe jako dynamicznie rozwijające się medium stanowi nowe narzędzie tworzące pewne narracje o przeszłości⁴⁵. Na popularność gier wideo z elementami historycznymi wskazuje również między innym Andrew Denning w swoim artykule *Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary*⁴⁶. Stwier-

⁴² *Total War*, seria gier komputerowych, oprac. Creative Assembly, wyd. SEGA (Tokio 2000–obecnie).

⁴³ A. Chapman, *Digital Games As History: How Videogames Represent The Past And Offer Access To Historical Practice*. Taylor & Francis Group, New York 2016, s. 44–46.

⁴⁴ *Total War: Rome II*, oprac. Creative Assembly, wyd. SEGA (Tokio 2013).

⁴⁵ A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History...*, s. 7–8.

⁴⁶ A. Denning, *Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary*, „The American Historical Review” 126, 1 (2021), s. 180–198.

dza on, iż gry komputerowe stanowią główne medium, za pośrednictwem którego społeczeństwo konsumuje historię. Zwraca on uwagę na popularność takich tytułów jak *Red Dead Redemption II*⁴⁷, której akcja dzieje się w Stanach Zjednoczonych w roku 1899 i która eksploruje tematykę przemocy i przygód znanych z westernów⁴⁸. Gra ta również znalazła się wśród produkcji wymienionych przez naszych respondentów (patrz *Tabela I*). Sam tytuł został doceniony przez graczy i zdobył szereg nagród. Według danych z IMDB uzyskał on 22 nagrody i był dwadzieścia sześć razy nominowany do różnych nagród⁴⁹. Według szacunków gra sprzedała się w ponad 67 milionach egzemplarzy (stan na listopad 2024 roku), co czyni ją drugą najczęściej sprzedawaną grą w Stanach Zjednoczonych w ciągu ostatnich sześciu lat⁵⁰. Co ciekawe, pomimo iż akcja gry dzieje się w fikcyjnych stanach stworzonych na potrzebę gry, gracze dostrzegają w nich szereg inspiracji historycznymi lokalizacjami⁵¹. Takie upodabnianie się do rzeczywistych lokalizacji zdecydowanie wzmacnia immersję gracza i może „uwiarygodnić” świat przedstawiony w grze, a co za tym idzie – wzmocnić budowanie wizji przeszłości i narracji o niej w graczach.

Na siłę oddziaływania gier historycznych oraz innych mediów zwraca również uwagę Michał Sołtysiak, który skupia się na zagadnieniu utrwalania w dyskursie publicznym błędnych stereotypów z XIX wieku poprzez implementację ich do współczesnych gier na przykładzie stereotypowego wizerunku wikingów, funkcjonującego w popkulturze⁵². Autor przytacza między innymi stereotyp wikińskich hełmów z rogami, które w rzeczywistości zostały historycznie zweryfikowane jako element kultury skandynawskiej z okresu na setki lat sprzed pierwszymi wyprawami wikingów do innych państw. Autor podkreśla także, że nawet przypadek hełmu z Vixo, którego powstanie datuje się na początek okresu wikińskiego, a który poprzez swoją stylistykę jest związany z okresem wędrówki ludów,

⁴⁷ *Red Dead Redemption 2*, oprac. Rockstar Games, wyd. Rockstar Games (Nowy Jork 2018).

⁴⁸ A. Denning, *Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary...*, s. 182–183.

⁴⁹ Spis nagród według strony IMDB można znaleźć pod poniższym linkiem: <https://www.imdb.com/title/tt6161168/awards/> [dostęp 28.12.2024].

⁵⁰ Dokładne statystyki sprzedaży rok do roku można znaleźć pod poniższym linkiem: <https://www.statista.com/statistics/1284941/rdr2-unit-sales-worldwide-total/> [dostęp 28.12.2024] oraz w zestawieniach prezentowanych przez firmę Take – Two Interactive dostępnych pod poniższym linkiem: <https://ir.take2games.com/static-files/0c0e2b58-bd8c-43f6-a844-c0041ff9c8dd> [dostęp 28.12.2024].

⁵¹ Więcej informacji na temat fikcyjnych lokacji inspirowanych historycznymi miejscami dostarcza między innymi Charlie Steward w swoim artykule z 2021 roku zatytułowanym „Red Dead Redemption 2 Locations and Thier Real-World Counterparts”: <https://gamerant.com/red-dead-redemption-2-locations-real-world-counterparts-tumbleweed-blackwater-saint-denis/>, [dostęp 28.12.2024].

⁵² M. Sołtysiak, *Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier*. „Homo Ludens”, 7, 1 (2015), s. 191–210.

nie dowodzi popularności takiego wyposażania wśród wojowników w okresie wypraw wikingów. Może to sugerować, iż stanowił on prawdopodobnie przykład wymierającej tradycji, a same hełmy najprawdopodobniej były tylko przedmiotami ceremonialnymi⁵³. Ponadto konstrukcja hełmów zdaniem historyków poza wartością estetyczną w rzeczywistości jedynie przeszkadzałyby podczas walki, gdyż każdy cios zadany w głowę mógłby spowodować zahaczenie się broni o rogi i utratę osłony przez walczącego⁵⁴. Michał Sołtysiak dokonuje także krytycznej analizy innych różnego rodzaju stereotypów funkcjonujących w kulturze popularnej, takich jak mit krwawych wikingów⁵⁵, którzy w rzeczywistości byli nie tylko mordercami, ale również kupcami i kolonizatorami⁵⁶. Istotnym wątkiem jest także kwestia mitu o pochodzeniu wszystkich wikingów ze Skandynawii⁵⁷. Autor dostrzega, że taki stan rzeczy może mieć swoje źródło w kontekście społeczno-politycznym XIX wieku i trendami nacjonalistycznymi. Skandynawowie zdaniem autora wzmacniali mit narodowy mówiący o założeniu przez wikingów państw skandynawskich oraz kładli akcent na germańskie i zachodnioeuropejskie pochodzenie wikingów z pominięciem takich grup etnicznych jak Lapończycy i Samowie⁵⁸.

Przykład rogatych hełmów i stereotypu wikingów jako Skandynawów, oderwanych od historycznych realiów, niezwiązanych z Bałtykiem i ludami ościennymi, zdających się wręcz wyizolowanym bytem, jest znamieny dla dyskusji o tym, czy stan wiedzy i kontekst historyczny jest ważny dla badania mitu kulturowego⁵⁹.

Takie podejście do tematyki historii może wskazywać na istotną rolę gier jako jednego z narzędzi utrwalających lub stanowiących odbicie istniejących w kulturze masowej stereotypów.

W przypadku odniesień do mitologii i sag korzystanie z ustaleń historyków nie jest konieczne, ale w badaniu gier nawiązujących do rzeczywistej kultury skandynawskiej (a w istocie promujących stereotypy) brak uwzględnienia tego dorobku wydaje się zaniedbaniem i nierzetelnością – uleganiem nieuświadomionemu neomedievalizmowi z powodu braku wiedzy merytorycznej.⁶⁰

⁵³ Tamże. s. 195.

⁵⁴ Tamże. za: P. G. Foote, P. M. Wilson. *Wikingowie*, Warszawa 1975.

⁵⁵ Tamże. za: Roesdahl E., *Historia wikingów*, Warszawa 2001.

⁵⁶ Tamże. s. 194.

⁵⁷ Tamże. s. 195.

⁵⁸ Tamże. s. 194. za: P. Urbańczyk, *Mysli o średniowieczu*, Wodzisław Śląski 2013.

⁵⁹ Tamże. s. 204.

⁶⁰ Tamże, s. 205.

Zagadnienie stereotypów i oparcia gier historycznych o pewną dominującą w mediach narrację porusza także Katarzyna Górak-Sosnowska⁶¹, która wskazuje, iż szereg produkowanych na szeroko rozumianym Zachodzie gier dotyczących tematyki islamu zdaje się czerpać inspirację z przekazów medialnych i odzwierciedlać pewną perspektywę na wydarzenia historyczne.

[...] trudno byłoby spodziewać się, że Amerykanin (ale także Holender czy Polak) kupi grę, której celem jest zabicie amerykańskich żołnierzy, kierując oddziałem irańskich służb specjalnych. Fabuła takiej gry za bardzo odbiegałaby od tego, w jaki sposób rzeczywistość społeczną postrzega gracz, tworząc nieprzyjemne uczucie dysonansu poznawczego, a przecież przyjemność i satysfakcja z gry stanowią najważniejsze kryterium jej oceny⁶².

Jako kontrprzykład gry wprowadzającej pewną równowagę i oferującą wyważony obraz uwzględniający racje obu stron konfliktu autorka podaje grę *Cywilizacja III*⁶³, „[...] której akcja toczy się na Bliskim Wschodzie, a jej autor zachował dużą precyzję historyczną i wrażliwość kulturową”⁶⁴. Gry z tej serii również znalazły się wśród odpowiedzi badanych osób (patrz *Tabela I*). Warto dodać, iż ta sama seria gier, mimo pewnych walorów historycznych, ma swoje niedociągnięcia, na które wskazywał między innymi Michał Sołtysiak, wskazując, iż wikingowie w grze poza rogatymi hełmami mają w swoich szeregach jednostki i bohaterów zaczerpniętych z mitów oraz zmitologizowanych historycznych władców⁶⁵.

To ukazuje, jak wiele aspektów jest istotnych w kontekście badania gier dotyczących tematyki historycznej oraz ich użytkowników i twórców. Ponadto powyższe rozważania podkreślają, jak ważną rolę odgrywa nie tylko oprawa audiowizualna, ale i kontekst historyczny powstawania danej gry, dziedzictwo kulturowe twórców oraz odbiorców, a także cele powstania danej produkcji. Jeśli wśród celów gry znajduje się odtworzenie elementów lub realiów historycznych, granica między fikcją a odwzorowaniem wyników badań historycznych powinna być choć w sposób symboliczny zarysowana. Jak zaznacza Michał Sołtysiak:

[...] należy przeprowadzić dyskusję na temat tego, czy badacz gier jest członkiem „społeczeństwa popkulturowego” i jakie powinności merytoryczne ma względem

⁶¹ K. Górak-Sosnowska, *Walka o cyfrową godność: bliskowschodnie i muzułmańskie gry komputerowe*, „Kultura, Społeczeństwo” 1 (2010), s. 108–125.

⁶² Tamże, s. 111, za: D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, s. 25.

⁶³ *Cywilizacja III*, oprac. Firaxis Games, wyd. Infogames - obecnie Atari (Paryż 2001).

⁶⁴ Tamże, s. 111, za: Šisler V., *Video Games, Video Clips, and Islam*. [w:] *Muslim Societies in the Age of Mass Consumption: Politics, Culture and Identity between the Local and the Global*, red. J. Pink, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2009, s. 85.

⁶⁵ M. Sołtysiak, *Rogate...*, s. 202.

„zawartości badanych wytworów kulturowych”. Nie powinno się przy tym uznawać za kontrowersyjne pytań o powielanie w grach stereotypów historycznych, a więc o petryfikację przekazu kulturowego prowadzącą do zachowania znanego, ugruntowanego od wieku paradygmatu, który jest atrakcyjny dla współczesnego klienta⁶⁶.

Aby móc dogłębniej badać gry o charakterze historycznym, wspomniani powyżej autorzy *Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past* do kategorii monumentalności, antykwaryzmu oraz podejścia krytycznego dodali również pięć dodatkowych pojęć pozwalających na częściowe usystematyzowanie rodzajów cyfrowych gier historycznych.

„Historia życzeń” (z ang. *wishstory*) to kategoria, którą można rozumieć jako rodzaj prezentyzmu, czyli ocenę lub interpretację wydarzeń historycznych ze współczesnej perspektywy poprzez spełnianie fantazji graczy lub tworzenie alternatywnych wizji przeszłości dopasowanych do percepcji współczesnego odbiorcy. Elementy gry są skonstruowane w taki sposób, aby odrzucić lub umożliwić odrzucenie przez graczy historycznych elementów sprzecznych z pożądanymi cechami społecznymi czy politycznymi⁶⁷. Jako przykład autorzy podają między innymi grę *World of Warcraft*⁶⁸, osadzoną w „pseudośredniowiecznym” świecie *fantasy*, w którym kobiety występują w roli rycerzy w płytowych zbrojach z ciężkimi mieczami, co w rzeczywistości historycznej byłoby nieprawdopodobnym zjawiskiem, oddzielającym grę od kontekstu historycznego średniowiecza⁶⁹.

„Złożona wyobraźnia” (z ang. *composite imagination*), która oznaczać ma swego rodzaju amalgamację, polegającą na łączeniu elementów z różnych kontekstów historycznych oraz postawieniu nacisku na rozpoznawalność elementów historycznych przez współczesną publiczność i zestawianiu ich z elementami fikcyjnymi kosztem dokładności i autentyczności przekazu⁷⁰. W naszej ocenie przykładem wpisującym się w niniejszą kategorię może być opisany w poprzednich akapitach przykład wikingów z serii *Cywilizacja*.

„Pożyczona autentyczność” (z ang. *borrowed authenticity*) to takie podejście do elementów historycznych, w której przeszłość ma stanowić narzędzie budowania wrażenia autentyczności oraz prawdopodobieństwa i wiarygodności, aby elementy gry, nawet te fantastyczne, nie wyglądały całkowicie fikcyjnie⁷¹. Twórcy

⁶⁶ Tamże, s. 208.

⁶⁷ A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History...* s. 12

⁶⁸ *World of Warcraft*, oprac. Blizzard Entertainment, wyd. Blizzard Entertainment (Irvine 2004).

⁶⁹ Tamże, s. 14.

⁷⁰ Tamże, s. 12.

⁷¹ Tamże, s. 12.

jako przykład podali pierwszą serię gier *God of War*⁷², których fikcyjne wydarzenia inspirowane mitologią grecką rozgrywają się w starożytnej Grecji. Sugestywne tło historyczne buduje autentyczność, ale nie ma bezpośredniego wpływu na rozgrywkę⁷³.

„Pochodzenie historyczne” (z ang. „*historical provenence*”) oznacza ukazanie przeszłości jako źródła tożsamości lub współczesnych wyzwań. Autorzy postrzegają tę kategorię, podobnie jak w przypadku „historii życzeń”, jako rodzaj prezentyzmu, który w tym przypadku przejawia się umiejscowieniem współczesnych wyzwań w przeszłości. Przedstawiona współczesna narracja w kontekście historycznym wprowadzana jest z zachowaniem wiarygodności i unikaniem anachroniczności⁷⁴. Jako przykład gry komputerowej, mającej elementy związane z historycznym pochodzeniem, autorzy podają *Cywilizację: Rewolucję*⁷⁵. W grze dostępna jest Kleopatra VII. przedstawiona jako osoba czarnoskóra, na co nie ma dowodów historycznych. Pochodzenie Kleopatry wskazuje na korzenie grecko-macedońskie⁷⁶. Podobnej reinterpretacji dokonano w serialu dokumentalnym platformy Netflix *Królowa Kleopatra* z 2023 roku. W tym przypadku zdecydowano się na zatrudnienie czarnoskórej aktorki Adeli James do zagrania roli tytułowej bohaterki⁷⁷. Z uwagi na charakter dokumentalny serialu, spowodował on duże kontrowersje, w tym pozwy wobec Netflixa i oburzenie części środowisk, w tym tych związanych z Egiptem⁷⁸.

Ostatnim wymienionym przez badaczy elementem jest „legitymizacja” (z ang. *legitimization*). Ta kategoria odnosi się do gier, które dużą uwagę przykładają do zasobów historycznych, czy to poprzez konsultacje z historykami, czy też za pośrednictwem wykorzystywania terminologii historycznej, tekstów źródłowych. Elementy takich gier są projektowane w celu integracji, replikacji lub imitacji historycznych zasobów informacyjnych. Jako przykład autorzy podali wewnętrzną encyklopedię w grze *Cywilizacja V*⁷⁹.

⁷² *God of War*, oprac. Santa Monica Studio, wyd. Sony Interactive Entertainment (Tokio 2005-2022)

⁷³ A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History...* s. 20.

⁷⁴ Tamże. s. 13.

⁷⁵ *Cywilizacja: Rewolucja*, oprac. Firaxis Games, wyd. 2K Games (Novato 2008).

⁷⁶ A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History...* s. 20.

⁷⁷ *Królowa Kleopatra*, reż. Gharavi T., Nutopia 2023, Netflix.

⁷⁸ Przykładem takiej reakcji na serial może być pozew złożony przez Mahmouda al-Semarego który stwierdził w nim, iż promowany w serialu „Afrocentryzm” zagraża istnieniu egipskiej tożsamości. Więcej informacji można znaleźć między innymi w poniższym artykule pod poniższym linkiem: <https://www.bankier.pl/wiadomosc/Netflix-pozwany-za-to-ze-Kleopatre-gra-czarnoskora-aktorka-To-promuje-afrocentryzm-8525852.html> [dostęp 02.01.2025].

⁷⁹ *Cywilizacja V*, oprac. Firaxis Games, wyd. 2K Games (Novato 2010); A. Metzger, R. J. Paxton, *Gaming History...*, s. 13.

PODSUMOWANIE

Poniższe kategorie analityczne ukazują, jak złożonym zjawiskiem są gry cyfrowe z elementami historycznymi oraz jak mocno plastycznym narzędziem może być historia w rękach deweloperów. Dziedzictwo historyczne może być wykorzystywane w sposób edukacyjny poprzez odtwarzanie rzeczywistości historycznej, ale również w sposób instrumentalny jako elastyczne narzędzie uwiarygadniające świat przedstawiony i tworzące pozory realizmu. Zwiększenie zaangażowania graczy poprzez tworzenie prawdopodobnej rzeczywistości bądź uatrakcyjnianie historycznych wydarzeń poprzez selektywne dobieranie elementów historycznych może stanowić świetne narzędzie umożliwiające tworzenie angażującej gry i zachęcające do sięgania po historię. Z drugiej strony gry komputerowe, poprzez swoją immersyjność i sugestywność świata przedstawionego, zdają się mieć potencjał tworzenia wizji przeszłości niekoniecznie potwierdzonej przez osiągnięcia historyków czy archeologów, jak to ma miejsce w przypadku opisywanych już hełmów wikingów czy wizerunków postaci historycznych, takich jak na Kleopatry VII.

Gry cyfrowe stanowią unikalne medium przekazu historycznego, łącząc edukację z rozrywką. Mogą utrwaląć stereotypy, ale też pobudzać zainteresowanie historią. Wyjątkowy na tle innych mediów charakter gier pozwala nie tylko na odkrywanie historii, ale również wchodzenie w dialog z pewnymi narracjami i dyskursami poprzez, między innymi, immersyjność, interaktywność i wielozmysłowość gier (która może być potęgowana poprzez doświadczanie świata przedstawionego za pośrednictwem wirtualnej rzeczywistości). Doświadczenie grania w gry z sugestywnym światem przedstawionym lub ukazujące wydarzenia znane z lekcji historii mogą również oddziaływać na swego rodzaju pamięć protetyczną⁸⁰ graczy i przyczyniać się do tworzenia pewnych wyobrażonych obrazów minionych wydarzeń, niekoniecznie w zgodzie z obowiązującymi ustaleniami historyków i innych badaczy. Interaktywność gier pozwala graczom na swego rodzaju dialog z historią i reinterpretację wydarzeń, co może czynić je istotnym narzędziem edukacyjnym.

⁸⁰ W tym przypadku chodzi o pojęcie „pamięci protetycznej” w rozumieniu Alison Ladsberg, opisywanej przez Tamarę Skalską jako „[...] wspomnienia nabywane w rezultacie osobistego doświadczenia odbioru audiowizualnych i wielozmysłowych wytworów kultury masowej (oglądanie filmu, serialu telewizyjnego, zwiedzanie współczesnego muzeum zorientowanego na doświadczenie) w formie udramatyzowanej oraz kulturowo przekształconej uobecniających wydarzenia, których dana osoba sama nie przeżyła.” Więcej informacji na temat tego pojęcia można znaleźć na cytowanej powyżej stronie Centrum Badań Historycznych PAN w Belinie: <https://cbh.pan.pl/pl/pami%C4%99%C4%87-protetyczna> [dostęp. 03.01.2025].

BIBLIOGRAFIA

Źródła

Królowa Kleopatra, reż. T. Gharavi, Nutopia 2023, Netflix.

Topolski J., *Historia*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/historia;3911996.html> [dostęp 27.12.2024].

Opracowania

Apperley T., *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*, „Theory on Demand”, Institute of Network Cultures, Amsterdam 6 (2010).

Apperley T., *Virtual Unaustralia: Videogames and Australia's Colonial History*, „Proceedings of the Cultural Studies Association of Australasia Conference”, 2007, s. 1–23.

Buijsman M., i in., *Global Games Market Report 2024*, Newzoo, 2024.

Chakrabarty D., *Historie Mniejszości, Przeszości Podrzędne*, „Literatura na świecie”, 1–2 (2008), s. 258–279.

Chakrabarty D., *Prowincjonalizacja Europy. Myśl postkolonialna i różnica historyczna*, Poznań 2011.

Chapman A., *Digital Games As History: How Videogames Represent The Past And Offer Access To Historical Practice*, Nowy Jork 2016.

Chapman A., *Is Sid Meier's Civilization History?*, „Rethinking History” 17, 3 (2013), s. 312–332.

Connerton P., *Jak społeczeństwa pamiętają*, Warszawa 2012.

Denning A., *Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary*, „The American Historical Review” 126, 1 (2021), s. 180–198.

Foote P. G., Wilson P. M., *Wikingowie*, Warszawa 1975.

Galloway A. R., *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006.

Górak-Sosnowska K., *Walka o Cyfrową Godność: Bliskowschodnie i Muzułmańskie Gry Komputerowe*, „Kultura, Społeczeństwo” 1 (2010), s. 107–125.

Hobsbawm E., *Identity History*, [w:] Chakrabarty D., *Historie mniejszości, przeszłości podrzędne*, „Literatura na świecie”, 1–2 (2008), s. 258–279.

- Iggers G., *Historiography in the Twentieth Century: From Scientific Objectivity to the Postmodern Challenge*, Hannover-Londyn 1997.
- Kolasa-Nowak A., *Socjolog w badaniu przeszłości. Koncepcja socjologii historycznej Charlesa Tilly'ego*, „Studia Socjologiczne”, 63, 4 (2001), s. 11–41.
- Kolasa-Nowak A., *Socjologia historyczna polskich zmian społecznych. Od powstania Solidarności do transformacji systemowej*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska, sectio I – Philosophia-Sociologia”, 40, 2 (2016), s. 19–35.
- Kolasa-Nowak A., *Socjologia historyczna. Interdyscyplinarność w praktyce badawczej socjologów*, [w:] *Głosy w sprawie interdyscyplinarności. Socjologowie, i filozofowie i inni o pojęciach, podejściach i swych doświadczeniach*, red. J. Kurczewska, M. Lejzorowicz, Warszawa 2015.
- Landy M., *Cinematic Uses of the Past*, Minneapolis 1996.
- Malicki K., i in., *Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości*, Warszawa 2023.
- Mazurek M., *Po co mniejszości własna historia, czyli spór o wersje wydarzeń (na przykładzie Kaszubów)*, „Sensus Historiae: studia interdyscyplinarne”, 2 (2017), s. 77–92.
- Metzger S. A., Paxton R. J., *Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past*, „Theory & Research in Social Education”, 44, 4 (2016), s. 1–33.
- Moorhouse R., *Nigdy uczciwie nie rozliczono tej wojny*, „Wszystko co najważniejsze”, 32 (2021), s. 9–13.
- Orwell G., *Historię piszą zwycięzcy*, Kraków 1991.
- Roesdahl E., *Historia wikingów*, Warszawa 2001.
- Ryan M. L., *Avatars of Story*, Minneapolis 2006.
- Sołtysiak M., *Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier*, „Homo Ludens” 7, 1 (2015), s. 191–210.
- Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens”, 1 (2009), s. 223–243.

Šisler V., *Video Games, Video Clips, and Islam*, [w:] *Muslim Societies in the Age of Mass Consumption: Politics, Culture and Identity between the Local and the Global*, red. J. Pink, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2009, s. 241–269.

Urbańczyk P., *Myśli o średniowieczu*, Wodzisław Śląski 2013.

Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.

Ludografia

Battlefield 1, oprac. DICE, wyd. Electronic Arts (Redwood City 2016).

Cywilizacja III, oprac. Firaxis Games, wyd. Infogames - obecnie Atari (Paryż 2001).

Cywilizacja V, oprac. Firaxis Games, wyd. 2K Games (Novato 2010)

Cywilizacja, seria gier komputerowych, oprac. Firaxis Games, wyd. Micro Prose (pierwsze dwie części serii, Maryland 1991-1996) Atari (trzecia część serii, Paryż 2001), 2K Games (kolejne odsłony, Novato 2005-2025).

Cywilizacja: Rewolucja, oprac. Firaxis Games, wyd. 2K Games (Novato 2008).

Fifa (1993-2022), *EA SPORTS FC* (2022-2025), seria gier, oprac. Electronic Arts, wyd. Electronic Arts (Kalifornia 1993-2025).

For Honor, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreuil 2018).

Hellish Quart, oprac. Kubold, wyd. Kubold (Warszawa 2021).

God of War, oprac. Santa Monica Studio, wyd. Sony Interactive Entertainment (Tokio 2005)

Kingdom Come: Deliverance, oprac. Warhorse Studios, wyd. Deep Silver (Höfen 2018).

Red Dead Redemption 2, oprac. Rockstar Games, wyd. Rockstar Games (Nowy Jork 2018).

Total War: Rome II, oprac. Creative Assembly, wyd. SEGA (Tokio 2013).

Total War, seria gier komputerowych, oprac. Creative Assembly, wyd. SEGA (Tokio 2000–obecnie).

World of Warcraft, oprac. Blizzard Entertainment, wyd. Blizzard Entertainment (Irvine 2004).

HOW GAMES WITH HISTORICAL ELEMENTS CAN SHAPE PLAYERS' HISTORICAL AWARENESS?

Summary: The article presents a review of ludological literature and analyzes how historical games can shape players' historical consciousness. The authors describe a research project in which interviews are conducted with players identifying historical elements in games. A preliminary analysis of selected titles based on the classification by Scott A. Metzger and Richard J. Paxton is also presented.

Key words: ludology, digital games, history, postmodernism

WERONIKA BIAŁKOWSKA

Uniwersytet Warszawski

ORCID: 0009-0005-4952-2859

OBRAZ PIERWSZEJ WOJNY ŚWIATOWEJ W GRZE MOBILNEJ TYPU OTOME NA PRZYKŁADZIE *THEODORY*

Streszczenie. Artykuł skupia się na tym jak wydarzenie historyczne, jakim jest pierwsza wojna światowa, jest przedstawione w symulatorze randkowania skierowanym do żeńskiego odbiorcy na przykładzie jednego z interaktywnych opowiadań historycznych z elementami fantastyki w aplikacji Romance Club wydanej przez Your Story Interactive, *Theodora*, autorstwa Ariny. Tekst analizuje pod kątem historycznym warstwę audiowizualną oraz poruszone główne motywy gry składające się z: początków kobiecego reportażu wojennego, rozwoju medycyny polowej, wychowywania kobiet i mężczyzn oraz problemu śmiertelności. W przypadku elementów interaktywnych gry takich jak: wybór cech wyglądu bohaterki, zbieranie punktów charakteru oraz rozwoju relacji romantycznych, artykuł wskazuje, że są raczej elementem ograniczającym trzymanie się faktów historycznych ze względu na określony system aplikacji. W przypadku najważniejszej mechaniki gry *otome*, jaką są interakcje romantyczne z innymi bohaterami, to gra niekonsekwentnie prezentuje świat przedstawiony. Mogło to wynikać z trudności poszukiwania informacji w tym obszarze oraz dopasowanie stylów nawiązywania relacji do temperamentów postaci i do współczesnych preferencji. Ostatecznie te ostatnie wraz z ograniczeniami systemu gry miały największy wpływ na nieścisłości historyczne w fabule.

Słowa kluczowe: otome, groźnawstwo, pierwsza wojna światowa, korespondencja wojenna, płęć kulturowa

Wśród gier mobilnych od kilku lat coraz większą globalną popularność zdobywają szeroko reklamowane w social mediach darmowe gry z podgatunku *visual novel* jakim jest *otome*. Wskazują to milionowe pobrania aplikacji w Sklepie Google takich tytułów jak *The Choices* i *Episodes*, które na ten moment liczą sobie odpowiednio 50 i 100 milionów pobrań¹. Jedną z takich aplikacji jest *Romance Club – Stories I Play*, która ma dziś kilkanaście milionów pobrań w Sklepie Google². To gra mołdawskiego wydawcy Your Story Interactive wydana 6 marca 2018 roku na urządzenia z systemem IOS i Android. W ramach niej na ten moment możemy zapoznać się z 45 opowieściami różnych autorów, obejmujących wszystkie gatunki literackie, w tym także powieści historyczne. Zdecydowanie jednak dominują w nich historie fantastyczne, co może wynikać z docelowej grupy odbiorców aplikacji. Opowieści są wydawane w formie odcinkowej i publikuje się je w odstępie około dwóch miesięcy, chociaż w wyjątkowych przypadkach zdarzały się dłuższe przerwy. Jednym z 45 opowiadań w *Romance Club* jest *Theodora* autorstwa Ariny, którą poddam analizie w artykule. Historia miała premierę w styczniu 2022 roku, a zakończenia doczekała się w lipcu 2023 roku³.

O czym ogólnie opowiada *Theodora*? Opowieść koncentruje się na losach tytułowej bohaterki, amerykańskiej dziennikarki, która w 1914 roku podczas pożaru w belgijskiej wiosce ginie w wyniku bratobójczego ognia. Udaje jej się powrócić do życia dzięki pomocy demona Almoretha, który w czasie wydarzeń ukrywał się pod postacią brytyjskiego lekarza działającego na froncie, Johna. Ceną tego stanowi otrzymanie nieśmiertelności⁴. Sam pomysł na historię został poniekąd narzucony przez twórców aplikacji. Arina w Q&A na platformie Reddit, dedykowanej omawianej przeze mnie grze, odpowiedziała fanom, że dostała wytyczne, by historia objęła jakikolwiek konflikt wojenny. Na pierwszą wojnę światową zdecydowała się ze względu na wagę konfliktu dla historii ludzkości:

A war was a requirement from the RC team. I chose the WWI because it was a vast conflict that a lot of countries were involved in⁵.

¹ *Google Play – Choices: Stories You Play*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixelberrystudios.choices&hl=en>; [dostęp 17.11.2024]; *Google Play – Episode: Choose Your Story*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.episodeinteractive.android.catalog&hl=en>; [dostęp 17.11.2024].

² *Google Play – Romance Club*, https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yourstoryinteractive.sails.pirate.adventure&hl=en_US; [dostęp 17.11.2024].

³ *Romance Club Wiki – Why should I play this game?*, https://romance-club.fandom.com/wiki/Romance_Club_Wiki#Why_should_I_play_this_game?; [dostęp 17.11.2024]; *Theodora*, <https://romance-club.fandom.com/wiki/Theodora>; [dostęp 17.11.2024].

⁴ Tamże.

⁵ *Hi, I am Arina, author of THE, Ask Me Anything!* https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/tumbjt/hi_i_am_arina_author_of_the_ask_me_anything/; [dostęp 17.11.2024].

Pierwszy sezon skupia się na początku wspomnianego okresu i nieco na losach bohaterów świeżo po zakończeniu konfliktu. Drugi za to przenosi nas do Włoch z lat sześćdziesiątych XX wieku, a trzeci do Francji z 2019 roku⁶. Dwa ostatnie sezony pominę w swoich szczegółowych rozważaniach, ponieważ wymagałoby to znacznego rozszerzenia badań o cały XX wiek, co z kolei wykraczałoby poza format artykułu. Do następnych sezonów gry będę nawiązywać tylko, gdy podczas nich Theodora będzie wracać wspomnieniami do wydarzeń z pierwszej części.

Jak można już zauważyć, pierwszy sezon koncentruje się na wątku fantastycznym, oscylującym wokół nieśmiertelności głównej bohaterki, oraz historycznym, czyli wyboistej drodze ku spełnieniu największego marzenia Theodory, jakim było pozostanie sławną reporterką wojenną. Dlatego w swojej pracy zwrócę uwagę nie tylko na implementację wątków fantastycznych w historycznej powieści wizualnej, ale także na implementację samych wątków historycznych i czy przy ich tworzeniu zebrano poprawne informacje dotyczące realiów epoki. Zastanowię się także, skąd mogły wynikać dane decyzje artystyczne stojące za finalnym efektem *Theodory*. Ze względu na ograniczoną długość tekstu, skupię się na najważniejszych i najciekawszych wątkach i motywach, które definiują opowiadanie. Zastanowię się także, czemu gra poświęciła akurat im najwięcej uwagi.

Przy temacie wierności z faktami historycznymi trzeba jednak wspomnieć, że Romance Club na samym początku historii ostrzega odbiorcę, że historia nie ma w zamierzeniu oddawać prawdy dotyczącej przedstawionych wydarzeń. Ta informacja może być jednak formą ochrony przed ewentualną krytyką, ponieważ sama autorka na Reddicie w sekcji poświęconej pytaniom dotyczącym *Theodory* wspomniała o wykonanej pracy poszukiwania informacji o przedstawionej epoce. Według niej było to konieczne, by móc napisać taki scenariusz, stąd mam podstawy do dokonania krytyki pod kątem weryfikacji zgodności z rzeczywistą historią. Z odpowiedzi na Reddicie można także się dowiedzieć, że wiedzę o epoce zbierała jako amatorka, a nie jako osoba z warsztatem historycznym:

I love history and period pieces, yes! But not in the academic sense of it. I had to do a lot of research to be able to write Theodora, since there was just not enough necessary history knowledge left in my brain after school and uni[versity]⁷.

⁶ *Romance Club Wiki – Theodora – Tips about characters and plot*, https://romance-club.fandom.com/wiki/Theodora#Tips_about_characters_and_plot, [dostęp 17.11.2024].

⁷ *Hi, I am Arina, author of THE, Ask Me Anything!* https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/tumbjt/hi_i_am_arina_author_of_the_ask_me_anything/, [dostęp 17.11.2024].

Zanim jednak przejdziemy do szczegółowego omówienia *Theodory*, zaznaczę, czemu zdecydowałam się na przykład gry *otome* jako sposobu przedstawienia wydarzenia historycznego w grach oraz implementacji postaci, wydarzeń fikcyjnych i elementów fantastycznych opowiadania w ramach niego. W tym celu odwołam się do genezy gatunku. *Otome* odnotowuje swoje początki w latach dziewięćdziesiątych XX wieku w Japonii, kiedy lokalni producenci gier próbowali skłonić do kupna swoich produktów wcześniej ignorowanych w środowisku potencjalnych odbiorców – kobiety⁸. To wskazuje na dosyć wyjątkową cechę na tle innych gatunków, które są podmiotem analiz naukowych z pogranicza historii i groznawstwa, takich jak gry akcji albo strategię – od początku istnienia były tworzone pod graczki. Wskazują też na to statystyki dotyczące grupy odbiorców ze względu na płeć, ponieważ aktualnie ponad dziewięćdziesiąt procent graczy *otome* to kobiety⁹. Może to znacząco wpływać na tematykę gry i sposób jej podejmowania w ramach danego medium¹⁰.

Visual Novel jest też o tyle ciekawym materiałem do analiz, że jest to format z pogranicza gry oraz książki. Zdecydowanie przeważają w niej elementy tak zwanej narracji osadzonej, czyli takiej, na którą gracz nie ma wpływu¹¹. W swojej pracy nie pominę jednak tych nielicznych elementów narracji interaktywnej, które w przypadku każdego opowiadania z aplikacji Romance Club obejmują wybór wyglądu głównej postaci oraz opcji dialogowej. Istotnym elementem rozgrywki *otome* jest także zdobywanie punktów statystyki postaci i relacji z innymi bohaterami, które zebrane w odpowiedniej liczbie odblokowują dodatkowe sceny¹².

To wszystko wpływa na to, że na przykładzie *Theodory* można zauważyć, że gra *otome* jest wartym uwagi medium do opowiadania o przeszłości. Ważne jest jednak, by tak jak pisarze książek fabularnych, scenarzyści stojący za takimi produkcjami wykonywali poprawną kwerendę historyczną. Może być to

⁸ T. Nakamura, *How Japan Began Making Otome Games*, <https://kotaku.com/how-japan-began-making-otome-games-1710577005>, [dostęp 17.11.2024].

⁹ T. Wang, *The Attitude and Depth of Female Players in the Otome Games and the Discussion of Current Gender Issues and Future Prospects*, „Lecture Notes in Education Psychology and Public Media”, 7, 1 (2023) s. 71–82; N. Yee, *Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers By Genre*, <https://quantificfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>, [dostęp 17.11.2024].

¹⁰ K. H. J. Boom, C. E. Ariese, B. van den Hout, A. A. A. Mol, A. Politopoulos, *Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past*, [w:] *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology* 2018, s. 27–44.

¹¹ J. Camingue, E. Carstensdottir, E. F. Melcer, *What Is a Visual Novel?*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction”, 5 (2021), s. 1–18; J. Lebowitz, C. Klug, *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*, Burlington 2011, s. 192–195.

¹² FAQ, <https://romance-club.fandom.com/wiki/FAQ>, [dostęp 17.11.2024].

problematiczne ze względu na przyjęty przez popularne aplikacje visual novel model wydawniczy w odcinkach, które są dodawane regularnie w krótkich odstępach czasowych. Trzymanie się aktualnych ustaleń badawczych dotyczących epoki bywa utrudnione przez interaktywność powieści wizualnej. Sam główny cel *otome*, jakim jest zawieranie relacji romantycznych i przyjacielskich z innymi, narzuca kierunek poprowadzenia fabuły. Mimowolnie, skupia się na historii genderowej, społecznej i queerowej. Udział gracza w rozrywce zakłada także, że twórcy gry muszą uwzględniać współczesną wrażliwość i pamięć historyczną związaną z przedstawionymi wydarzeniami.

Jak wspominałam we wstępie artykułu, osią fabuły pierwszego sezonu jest kariera dziennikarska głównej bohaterki. Gracz poznaje Theodorę jako samotną kobietę, niezadowoloną z tworzenia artykułów dla kobiecego magazynu „Housewife’s Secret”. Bohaterka chciała zmienić swoją ścieżkę zawodową i pisać na poważniejsze tematy dla prestiżowego dziennika, „California Times”, ale nie była w stanie ze względu na swoją płć. Jej los niespodziewanie zmienia wybuch pierwszej wojny światowej. W Stanach Zjednoczonych odgórnie kazano wysłać po jednym dziennikarzu reprezentującym daną amerykańską gazetę, by relacjonował konflikt w Europie. W tym celu szef Theodory, pan Kraus, świadomy ambicji swojej podwładnej, wysłał ją jako przedstawicielkę „Housewife Secret”. W czasie podróży promem do Francji poznała Lawrence’a Barkleya, uznanego reportera wojennego, który napisał dla wspomnianego wcześniej „California Times” reportaż o powstaniu w Meksyku oraz rewolucji rosyjskiej z 1905 roku. W samej Europie spotkała trzech innych przedstawicieli branży. Cała czwórka przyjmuje różne stanowiska wobec tego, że przybyła z nimi kobieta. O ile Lawrence’a jedynie dziwiła obecność Theodory, ponieważ wcześniej w swojej karierze nie spotkał reporterki wojennej, tak pozostali rzucali mizoginistycznymi uwagami w kierunku dziennikarki¹³. Przedstawienie sytuacji można uznać za próbę ukazania rzeczywistości historycznej ze względu na ciekawostkę, która pojawia się w trakcie przy ekranie ładowania gry. Pomińmy to, że kategoria magazynu lifestylowego jest znacznie szersza niż wydawnictwa dla gospodyń domowych, ponieważ nie sądzę, by sama autorka rozumiała to pojęcie ogólnie. W samej historii nie pojawiają się inni przedstawiciele dziennikarstwa lifestylowego: „During the First World War, even lifestyle magazines reported what was happening on the front”¹⁴.

¹³ Your Story Interactive, *Theodora: Romance Club – Stories I Play*, Kiszyniów 2022–2023, Season 1: Episodes 1 and 2.

¹⁴ *Romance Club Wiki – Theodora – Tips about characters...*

Tutaj już pojawia się pierwsza nieścisłość, która burzy założenia jednego z większych konfliktów w książce, jakim jest konfrontacja otoczenia z pierwszą kobietą pracującą w zawodzie, który dotychczas był dostępny wyłącznie dla mężczyzn. Problem przy określeniu chronologii historii reporterek wojennych wynika z tego, że biografowie i twórcy nekrologów lubili nadawać dziennikarkom z tego okresu tytuł pierwszej korespondentki wojennej. Profesjonalne dziennikarki opisujące front wojenny odnotowuje się już w lat czterdziestych XIX wieku, gdy amerykańska dziennikarka Jane Cazneau zrelacjonowała konflikt meksykańsko-amerykański z 1846 roku, a inna Amerykanka, Margaret Fuller, opisywała Włochy w czasie Wiosny Ludów¹⁵. Za to w okresie pierwszej wojny światowej odnotowuje się znaczny wzrost relacji z wojen autorstwa kobiet, zarówno tworzonych przez amatorki, jak i przedstawicielki poczytnych dzienników. Ich obecność była widoczna już na samym początku wojny, gdy w pierwszych dniach trwania konfliktu Mary Boyle O'Reilly relacjonowała wydarzenia z Belgii. Za to „The Saturday Evening Post”, jedna z najpopularniejszych wówczas gazet w USA, wysłała na front dwie kobiety, Corrę Harris i Mary Roberts Rinehart. Napisały one o roli kobiet na wojnie oraz jako jedne z pierwszych odwiedziły okopy w celach pracy dziennikarskiej¹⁶. Natomiast w Austro-Węgrzech odnotowuje się udzielenia akredytacji siedmiu kobietom na 278 dziennikarzy¹⁷. Najślynniejszą z nich była Alice Schalek, pisząca dla prestiżowego austriackiego dziennika, „Neue Freie Presse” oraz tworząca fotoreportaże dla równie znanego ówczesnie „Berliner Illustrierte Zeitung”¹⁸.

Natomiast w przypadku prasy kobiecej, w analizowanym okresie pojawiały się artykuły o tematyce wojskowej w tego typu gazetach jak brytyjskie, francuskie lub amerykańskie wydania „Vogue” albo amerykański „Ladies' Home Journal”, któremu profilem najbliższe do fikcyjnego „Hosewife's Secrets”. Wciąż jednak nie ma do końca pokrycia z sylwetką bohaterki, której było bliżej do dziennikarek piszących dla prestiżowych dzienników. W takich wydawnictwach zagadnienie wojny podejmowano ze stereotypowo kobiecej perspektywy – relacjonowano o kobietach na froncie, ówczesnej modzie albo o sposobach dla gospodyń domowych radzenia sobie w trudnych czasach. Na dodatek w przypadku

¹⁵ C. M. Edy, *The Woman War Correspondent, the U.S. Military, and the Press*, Nowy Jork 2017, s. 15–16.

¹⁶ C. Dubbs, J. Woodruff, *In An Unladylike Profession: American Women War Correspondents in World War I*, Lincoln 2020, s. 1–107.

¹⁷ W. Reichel, „Pressearbeit ist Propagandaarbeit” *Medienverwaltung 1914–1918*, *Das Kriegspressequartier (KPQ)*, Wiedeń 2016, s. 143, 148–50, 170–77.

¹⁸ C. Rapp, *Schalek, Alice*, <https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/schalek-alice/>, [dostęp 17.11.2024].

amerykańskich magazynów specjalistycznych o konflikcie zaczęto regularnie pisać dopiero jak Stany Zjednoczone przystąpiły do wojny, a gra koncentruje się na wydarzeniach wokół samego wybuchu wojny¹⁹.

Kolejnym aspektem wynikający z niedokładnego poszukiwania informacji, a mającego znaczący wpływ na fabułę, jest kwestia akredytacji dziennikarskich w czasie pierwszej wojny światowej. Na przykład w drugim rozdziale Theodora wraz z Lawrence'em próbowali przejść przez granicę francusko-belgijską, przemycając ze sobą belgijską pielęgniarkę Yoke. Dokonali tego, powołując się na akredytację dziennikarską, którą główna bohaterka wykorzystała ponownie, by móc wejść do szpitala jako osoba niebędąca częścią personelu medycznego²⁰. W czasie pierwszej wojny światowej próbowano kontrolować przekaz medialny, dochodziło do cenzurowania treści, a dziennikarze nie byli dobrze widziani na froncie, więc mało kto dostawał akredytację. Zdażały się przypadki, że potrafiiono aresztować dziennikarza za pisanie o froncie bez posiadania odpowiedniego zezwolenia²¹. O ile Lawrence mógłby ją dostać jako uznany dziennikarz, tak nie sędzę, by wręczyli takową dziennikarce o znikomym doświadczeniu i piszącej dla czasopisma kobiecego.

Co paradoksalnie zasługuje na pochwałę, to sposób napisania męskiego dziennikarza, czyli Lawrence'a Barkleya. Jego charakterystyka wpisywała się w archetyp uznanego dziennikarza z początku dwudziestego wieku. Kiedy spojrzysz się na wybrane biografie korespondentów, jak Richard Harding Davis albo William Beach Thomas, to można zauważyć, że poza działalnością dziennikarską interesowali się pisaniem literatury niepowiązanej z reportażami wojennymi. Takimi aspiracjami podzielił się z główną bohaterką Barkley w ostatnim rozdziale. Poza tym wielu z tych korespondentów nie zatrzymywało się na jednym wydarzeniu i relacjonowało kilka konfliktów²². Jedynie zastanawia mnie wybór tematów, które podejmował Lawrence. Biorąc pod uwagę jego sławę, to dziwi mnie brak podjęcia próby zrelacjonowania wojny rosyjsko-japońskiej, która była dużo bardziej interesującym tematem dla amerykańskiej opinii publicznej niż rewolucja

¹⁹ R. Ballaster, *Women's Worlds : Ideology, Femininity and the Woman's Magazine*, Basingstoke 1993, s. 109–110; M. D. Hummel, *The attitudes of Edward Bok and the "Ladies home journal" toward woman's role in society, 1889–1919*, 308 (1982); M. H. Patterson, *The American New Woman Revisited*, New Brunswick, 2008, s. 214–226.

²⁰ Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1: Episodes 2 and 3.

²¹ T. Luckhurst, *War Correspondents*, <https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/war-correspondents/>, [dostęp 17.11.2024].

²² A. Lubow, *The Reporter Who Would Be King: A Biography of Richard Harding Davis*, Nowy Jork 1992, s. 1–6; D. Hudson, *Thomas, Sir William Beach (1868–1957)*, [w:] *Oxford Dictionary of National Biography*, Oksford 2004.

z 1905 roku. Myślę, że może to wynikać z pochodzenia Ariny, która jako Rosjanka przewartościowała te wydarzenia pod kątem wpływu na sytuację wewnętrzną swojej ojczyzny²³.

Takie płytkie i obarczone sporymi błędami przedstawienie dziennikarzy na froncie może wynikać z kilku powodów. Poza wspomnianą już wcześniej problematyczną datacją w opracowaniach dotyczących zagadnienia, to kobiece postacie we współczesnych tekstach kultury opartych na historycznych wydarzeniach są nie tylko odbiciem naszych wyobrażeń o przeszłości, ale także naszych aktualnych oczekiwań wobec kobiecych bohaterów w fikcji. Mając styczność z grą, gdzie wcielamy się w daną postać, chcielibyśmy móc utożsamiać się z jej działaniami. Na dodatek we współczesnej literaturze historycznej dla kobiet sporą popularnością cieszy się motyw walki o swoją pozycję w środowisku zdominowanym przez mężczyzn. Jestem jednak zdania, że nawet mając z tyłu głowy pewne oczekiwania odbiorców, wciąż można było spełnić je bez naginania faktów historycznych. Obecność dziennikarek w czasie I wojny światowej nie wykluczała tego, że były one w branży zdominowanej przez mężczyzn. Wskazuje na to między innymi wcześniej podana przeze mnie liczba udzielonych akredytacji w Austro-Węgrzech. Sama reprezentacja kobiet wśród reporterów przede wszystkim nie chroniła ich przed seksizmem otoczenia. Kolejną kwestią jest brak oparcia się na sylwetkach prawdziwych osób przy procesie tworzenia wszystkich bohaterów. Z jednej strony rozumiem skąd ta decyzja. Dzięki temu zabiegowi można łatwo uniknąć ryzyka związanego z krzywdzącym przedstawieniem kogoś, kto żył naprawdę. Na dodatek w przypadku mas, takich jak szeregowi żołnierze albo mieszkańcy wioski, poprzez uogólnienie można lepiej oddać realia otoczenia. Z drugiej strony sam błędny obraz może dyskredytować osiągnięcia osób, które dana postać ma reprezentować. W szczególności, gdy mówimy o hermetycznym środowisku jakim były reporterki wojenne²⁴.

Walkę głównej bohaterki z niesprzyjającym kobietom otoczeniem podkreśla inny ważny motyw realistyczny, jakim było trudne dzieciństwo Theodory. Ten wątek napisano zdecydowanie lepiej niż wątek kariery. Bez zarzutu oddano obowiązujące w tym czasie oczekiwania społeczne wobec kobiet i mężczyzn oraz negatywną reakcję bliskich wobec osób, które nie wpisywały się w płę kulturową. Mimo działalności ruchów feministycznych na samym początku XX wieku,

²³ A. M. Nordlund, *A War of Others: British War Correspondents, Orientalist Discourse, and the Russo-Japanese War, 1904–1905*, „War in History” 22, 1 (2015), s. 28.

²⁴ C. Dubbs, J. Woodruff, *In An Unladylike Profession...*, s. xv–xx; J. Y. Gassman, *A textual analysis of the role of women in historical fiction for young people*, Iowa City 2006, s. 49–53.

przed I wojną światową wciąż wielu podchodziło do tematu w sposób konserwatywny²⁵. W ten motyw wpisują się również opisy traumatycznego okresu dzieciństwa jednej z możliwych opcji romansowych, czyli Niemca Friedricha. Jego ojciec stosował wobec niego przemoc, by z wrażliwego chłopca stał się „prawdziwym mężczyzną”. Pokrywa się z tym, że wraz ze społeczeństwem industrialnym zaczęły pojawiać się koncepty męskości bliższe współczesności, w których oczekiwano, że mężczyzna nie będzie poddawać się uczuciom i będzie silny, brutalny i samodzielny²⁶.

Za to wątkiem, który poza wiedzą historyczną przemycyca nieliczne elementy fantastyczne, jest szeroko pokazane środowisko lekarskie. To jemu Theodora najczęściej poświęca uwagi w swoich artykułach. Jest także reprezentowane przez dwie dostępne opcje romansowe – wcześniej wspomnianego Johna oraz belgijskiej pielęgniarki Yoke. Mam jedno zastrzeżenie wobec wykonania scen w szpitalu funkcjonującego obok frontu. Mimo tego, że na dwanaście odcinków aż połowa ukazuje graczom funkcjonowanie szpitala i personelu, to ta lokacja świeci pustką. Odbiorca gry nie odczuwa, że na początku wojny panował chaos i brak konsekwencji w udzielaniu pomocy medycznej, a lokalne szpitale były przepełnione. Mimo tego uważam, że dobrze wykorzystano ten motyw do implementacji wątku fantastycznego. Odnotowuje się wiele odkryć medycyny dokonanych w czasie tego konfliktu, ale były one wynikiem zbieranego na bieżąco już od pierwszych stoczonych bitew doświadczenia. Lekarze napotkali się wtedy z nowymi problemami, które musieli rozwiązywać w jak najkrótszym czasie i za pomocą tych rozwiązań pomóc jak największej liczbie żołnierzy²⁷. Stąd trafnie wybrano okoliczności historyczne do uniwersum, w którym demony decydowały o nadaniu komuś nieśmiertelności. Stawały przy tym przed dramatycznymi wyborami, czy kogoś skazać na przedwczesną śmierć, czy na niechciane wieczne życie. *Theodora* świetnie oddała ten emocjonalny konflikt w postaci działań Johna.

²⁵ L. Delap, *Feminist and anti-feminist encounters in Edwardian Britain*, „Historical Research” 78 (2005), s. 377–399.

²⁶ L. Braudy, *From Chivalry to Terrorism: War and the Changing Nature of Masculinity*, Nowy Jork, 2005, s. 447–454; M. Kessel, *The “Whole Man”: The Longing for a Masculine World in Nineteenth-Century Germany*, „Gender History”, 15 1 (2003), s. 1–31; J. A. Mangan, *Manufactured Masculinity Making Imperial Manliness, Morality and Militarism*. Londyn, 2014, s. 168–220, 240–260; C. Makepeace, *Punters and Their Prostitutes: British Soldiers, Masculinity and Maisons Tolérées in the First World War*, [w:] *What Is Masculinity? : Historical Dynamics from Antiquity to the Contemporary World*, red. J. H. H. Arnold, S. Brady, Basingstoke, 2011, s. 413–432.

²⁷ P. Osten, *Militärmedizin – unvorbereitet in die Krise*, „Deutsches Ärzteblatt” 112 (2015), s. 370–373; K. D. Thomann, *Die medizinische und soziale Fürsorge für die Kriegsversehrten in der ersten Phase des Krieges 1914/15*, [w:] *Die Medizin und der Erste Weltkrieg*, hrsg. E. Wolfgang, W. C. Gradmann, Pfaffenweiler 1996, s. 183–196.

Za to w ostatnim rozdziale, podsumowującym losy wszystkich postaci, po-prawnie ukazano tragedie związane z trapiącymi bliskich, wówczas powszechnie występującymi nieuleczalnymi chorobami²⁸. W jednej ze ścieżek wybranej przez gracza Yoke umiera w 1922 roku na hiszpańską grypę, czyli jedną z najgroźniejszych epidemii w historii ludzkości²⁹. Za to gdy wybraliśmy związek z Friedrichem, to pod koniec rozdziału zmarł na białaczkę szpikową w 1938 roku. Narracja przedstawia wtedy procedury, które faktycznie były stosowane w latach trzydziestych XX wieku, czyli powracający do łask kontrowersyjny arszenik oraz radiacja, by podkreślić, że próbowano każdej metody, by uratować chorego³⁰.

Wcześniej przedstawione śmiertelne choroby oraz tragiczna śmierć Lawrence'a w 1940 roku na froncie wpasowuje się w rozterki głównej bohaterki, która przez nieśmiertelność przeżywa swoich tragicznie zmarłych bliskich. Dopiero w tym momencie uświadomiła sobie, że nie jest zwykłym człowiekiem. Jednak autorka skupia się bardziej na prywatnej emocjonalności aniżeli pamięci o konflikcie. Sceny z drugiego i trzeciego sezonu poświęcone są kameralnym momentom z życia, takich jak codzienność po wojnie, ślub czy wyrażanie czułości³¹. Uważam, że przy koncepcie wiecznego życia Theodory ciekawsze byłoby jednak skonstruowanie wspomnień osoby, która to wszystko przeżyła, z pokoleniami, które tę wojnę znały wyłącznie z książek lub relacji osób trzecich. Szczególnie, że po zakończeniu I wojny światowej odnotowuje się znaczny wzrost liczby miejsc kultu pamięci poświęconych związanymi z nią wydarzeniami. Wiąże się to z tym, że I wojna światowa zmieniła podejście do żałoby w krajach europejskich. Przeżywanie smutku po stracie bliskich zbliżyło się do dzisiejszych praktyk³².

Innych odniesień do prawdziwych wydarzeń albo zjawisk w narracji osadzonej jest zaskakująco niewiele, ale są umieszczone poprawnie. Mogło to wynikać z tego, że bazują na wiedzy szkolnej albo popkulturowej, która przy tym jest łatwiejsza do zweryfikowania. Na dodatek, nie mają ostatecznie zbyt dużego wpływu na główne wydarzenia w sezonie. Na przykład po zobaczeniu na własne oczy mordów na ludności cywilnej, Theodora może napisać artykuł o łamaniu praw konwencji haskiej na wojnie. Gra wyświeatla wówczas komunikat z prawidłową

²⁸ Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1: Episode 12.

²⁹ N. P. A. S. Johnson, J. Mueller, *Updating the Accounts: Global Mortality of the 1918–1920 'Spanish' Influenza Pandemic*, „Bulletin of the History of Medicine”, 76 1 (2002), s. 105–115.

³⁰ T. Sacha, *Historia leczenia przewlekłej białaczki szpikowej*, „Hematologia”, 2 (2011), s. 1–7.

³¹ Your Story Interactive, *Theodora: Romance Club – Stories I Play*, Kiszyniów 2022–2023, Season 2: Episodes 1, 3, 4, 6, 11, Season 3: Episodes: 3, 4, 7, 12.

³² M. Hettling, T. Schölz, *Bereavement and Mourning*, in: 1914–1918, <https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/bereavement-and-mourning/> [dostęp: 17.11.2024]

definicją, która najprawdopodobniej została skopiowana z Wikipedii³³: „The Hague Conventions of 1899 and 1907 were the first multilateral treaties that addressed the conduct of warfare”³⁴.

Implementacja faktów historycznych do fabuły wyszła subtelniej przy odwołaniu się do znanego powszechnie poprzez popkulturę zatopienia Titanica. Główna bohaterka, czekając na prom, słyszy jak w tłumie matka martwi się o swoją córkę, Lucy, która ma ruszyć w ten sam co Theodora rejs do Francji³⁵. W 1914 roku minęły dwa lata od katastrofy statku i miała ona spory wpływ na panikę społeczną wobec podróży morskich, stąd można uznać, że dana sytuacja mogła jak najbardziej mieć miejsce³⁶. Za to w celach humorystycznych odwołano się do wydarzenia historycznego następującego po tych z umiejscowionych w grze, a konkretniej do zamachu na cara Mikołaja II. Na statku główna bohaterka podsłuchuje rozmowę dwójki marynarzy, którzy rozmawiali o swoim koledze o imieniu Mikołaj. Kobieta tak źle zrozumiała dialog między nimi, że przestraszyła się, że ktoś planuje zabić władcę Rosji. W tym żarcie można zauważyć przeniesienie współczesnego emocjonalnego stosunku do wydarzenia, które może dodatkowo pogłębiać narodowość rosyjska Ariny. Theodora, będąc Amerykanką, bardzo przejęła się rzekomym spiskiem, wykraczając przy tym poza naturalną, dziennikarską dociekliwość³⁷.

Jak na powieść wizualną dotyczącą jednego z najważniejszych konfliktów dosyć zaskakujący jest fakt, że na całą historię otrzymujemy jedną, niewielką wzmiankę dotyczącą historycznego starcia. O ile nie uda się Friedrichowi uciec z Belgii, to gra informuje, że przyjaciel Theodory ginie w drugiej bitwie pod Marną w 1918 roku³⁸. Nawet postaci, których życiorysy były ściśle związane z frontem wojennym, bardzo ogólnikowo opowiadali o faktycznych konfliktach. Lawrence, który relacjonował walki sprzed I wojny światowej, wspominał o nich pod kątem osobistych emocji aniżeli obserwacji otoczenia³⁹.

³³ G. Best, *Peace Conferences and the Century of Total War: The 1899 Hague Conference and What Came After*, „International Affairs”, 75, 33 (1999), s. 619–634.

³⁴ Wikipedia Contributors, *Hague Conventions of 1899 and 1907*, https://en.wikipedia.org/wiki/Hague_Conventions_of_1899_and_1907, [dostęp 17.11. 2024]; Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1 Episode 7.

³⁵ Your Story Interactive, *Theodora: Romance Club – Stories I Play*, Kiszyniów 2022–2023, Season 1: Episode 1.

³⁶ J. P. Eaton, C. A Haas, *Titanic: Triumph and Tragedy*, Wellingborough, Northamptonshire 1994, s. 202–220.

³⁷ Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1: Episodes 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11.

³⁸ Tamże, Season 1: Episode 12.

³⁹ Tamże, Season 1: Episode 3.

Prawdziwych nazw miejscowych, tak jak wzmianek o prawdziwych wydarzeniach, jest niewiele i z reguły są to powszechnie znane miejsca. Belgijska wioska Himworde, w której koncentruje się większość wydarzeń, jest fikcyjna. W tym przypadku nie oceniam tej decyzji negatywnie. W ten sposób oddano uniwersalność doświadczeń cywili, których wojna bezpośrednio dotknęła. Na dodatek autorka uniknęła trudnego zadania oddania topografii prawdziwej miejscowości, która przy ograniczonych możliwościach ekipy pracującej przy aplikacji oraz krótkim czasie wydawania odcinków, mogłaby być niemożliwa.

Kwestia, która za to nie wymagała wysokiego nakładu pracy albo kosztów, to dbałość o konsekwencję posługiwania się danym językiem u bohaterów. W *Romance Club* jedynym elementem audio jest ścieżka dźwiękowa mająca oddać klimat powieści wizualnej. Stąd znikają utrudnienia związane z zatrudnianiem aktorów głosowych. Przykładów tej niekonsekwencji jest sporo i mają one wpływ na nielogiczność fabuły. Chociażby Friedrich, będąc Niemcem z oficerskiej rodziny, znał płynnie angielski, ale nie znał w ogóle francuskiego, który był najbardziej popularnym językiem obcym uczonym w Niemczech. Swoim brakiem znajomości wywoływał niepokój u Belgów, ponieważ żaden z nich nie znał niemieckiego. W ten sposób zawiera relację z główną bohaterką, by móc lepiej dotrzeć do lokalnych mieszkańców. Kilka rozdziałów później Niemcy, w tym także Friedrich, prowadzili płynną komunikację z Belgami⁴⁰.

Narracja osadzona wykazuje się za to dbałością o detale i wysoką jakością przy oprawie wizualnej. Wynika z tego, że autorka, jako graficzka, w celu szukania inspiracji dokładnie przejrzała bazę zdjęć z epoki na serwisie Pinterest⁴¹. Taki sposób zbierania informacji jest obciążony sporym ryzykiem, ponieważ zdjęcia publikują użytkownicy o różnych kompetencjach historycznych. Mogą oni wykonać błędną identyfikację osób na zdjęciu lub grafice albo niepoprawnie oszacować wiek. Mimo tego efekt finalny wyszedł stosunkowo poprawnie. Odzwierciedlają to projekty bohaterów drugoplanowych, które zawierają ubrania i fryzury zgodne z epoką⁴². Na przykład żołnierze niemieccy noszą charakterystyczne, szare mundury⁴³. Nie odnotowałam też żadnych prób modyfikacji elementów garderoby pod zamierzenia artystyczne albo dopasowujące pod współczesne gusta.

⁴⁰ K. Schröder, *Eight hundred years of modern language learning and teaching in the German-speaking countries of central Europe: a social history*, „The Language Learning Journal”, 46, (2018), s. 28–39; Your Story Interactive, *Theodora: Romance Club – Stories I Play*, Kiszyniów 2022–2023, Season 1: Episdoes 4, 9.

⁴¹ *Hi, I am Arina, author of THE, Ask Me Anything!* https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/tumbjt/hi_i_am_arina_author_of_the_ask_me_anything/, [dostęp 17.11.2024].

⁴² D. Milford-Cottam, *Edwardian Fashion*, Londyn 2014, s. 59–62.

⁴³ N. Thomas, *Armia niemiecka w I wojnie światowej. Część 1. 1914–1915*, Grojec 2019, s. 25–26.

Zupełnie inna sytuacja jest z samą Theodorą, co wynika z dostosowania scenariusza do kluczowej mechaniki gier *Romance Club*, wykorzystującej walutę w grze zwaną diamentami. Ma ona zachęcać graczy do wydawania prawdziwych pieniędzy albo oglądania reklam sponsorów. Wykorzystuje się ją do dodatkowych opcji dialogowych oraz do zakupu garderoby dla głównej bohaterki. W przypadku tego drugiego gracz raz na odcinek, w momencie narzuconym przez twórców, ma do wyboru trzy zestawy ubrań oraz trzy fryzury. Graficy nie mogli powtarzać zestawów, by gracze nie oskarżyli ich o oszustwo. Z tego względu sięgali po kreacje, które nie zawsze pasowały do okazji albo do realiów epoki. Na przykład w rozdziale czwartym bohaterka do spacerowania po wiosce może się ubrać w sukienki wieczorowe. Z drugiej strony, gdy twórcy mieli okazję w drugim odcinku pokazać kolację w pierwszej klasie promu, to Theodora nie może się na nią przebrać w nową, wizytową kreację⁴⁴. W przypadku włosów, także w rozdziale czwartym można znaleźć proste, zbyt krótkie jak na obowiązujące standardy piękna, włosy. Z wcześniej wspomnianych powodów rozumiem decyzję twórców. Obserwując jednak zapisy rozgrywki dostępne na serwisie Youtube, można zauważyć, że psuło to immersję z rozgrywki. Gracze w takich sytuacjach wracali do wcześniej kupionych kreacji, które bardziej przypominały te z samego początku XX wieku⁴⁵.



Rys. 1. Przykładowy strój dla naszej postaci do kupienia w 6 odcinku 1 sezonu wydanego w 2022 roku. Kadr z gry *Theodora: Romance Club – Stories I Play, Your Story Interactive*, IOS/Android, 2022–2023.

⁴⁴ Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1: Episodes 2, 4.

⁴⁵ HIMEME, *[Lawrence] Romance Club: Theodora Season 1 Episode 5 (On Enemies)*, <https://youtu.be/aSJHlZyHxk> [dostęp 17.11.2024].

W przypadku podejmowania decyzji przez gracza mamy do wyboru dwie ścieżki wpływające na charakter Theodory – Cyniczna oraz Romantyczna. Zgodnie z tym, o czym informują wskazówki do grania pojawiające się podczas ekranu ładowania, ta pierwsza polega na tym, że podczas pewnych wydarzeń główna bohaterka zachowuje stoicyzm w trudnych sytuacjach, a druga jest bardziej empatyczna dla otoczenia⁴⁶. By zobrazować zastosowanie wyboru ścieżki osobowości w grze, przywołam scenę z odcinka szóstego. Podczas niej John szuka na zastępstwo pielęgniarki, ponieważ poprzedniczka musiała zrezygnować ze względu na lęk przed krwią. Lekarz w tym celu prosi o pomoc postać kierowaną przez gracza. Główna bohaterka na ścieżce Romantycznej obdarza kobietę współczuciem, co spotyka się z kpina ze strony Brytyjczyka. Natomiast na drodze Cynicznej, Theodora podziela zdenerwowanie Johna⁴⁷. Ścieżki w pośredni sposób dobrze oddały oczekiwania społeczne wobec roli kobiet. Główna bohaterka na drodze Cynicznej, która charakteryzuje się stereotypowo męskimi cechami takimi jak racjonalność oraz pracoholizm, wzbudza większy respekt otoczenia. Z drugiej strony niektóre postacie, tak jak Thomas, odbierali wtedy Theodorę jako zbyt ambitną. Natomiast gdy gracz wybiera drogę Romantyczną, która wyraża się większą ekspresją emocji, to mężczyźni w grze odbierają prowadzoną przez nas postać jako naiwną osobę, którą chętnie otaczali swoją opieką⁴⁸.

Sama mechanika została po części narzucała Arinie podczas tworzenia gry, by dopasować ją do systemów zastosowanych w innych opowiadaniach dostępnych na aplikacji. W pierwszych rozdziałach próbowano również zastosować ją dodatkowo do interakcji rozwijających relacje z innymi, ale po negatywnych reakcjach fanów Romance Club wycofano się z tego pomysłu. Gracze skrytykowali go za odbieranie swobody w tworzeniu relacji. Jednak tak samo można odczytać sugestie autorki w doborze „prawidłowej” ścieżki. W zamierzeniu Ariny, kanoniczna Theodora powinna mieć więcej punktów cechy Cynicznej. Tłumaczyła to tym, że bardziej, według niej, taki stan rzeczy pasuje do kobiety funkcjonującej w zawodzie zdominowanym przez mężczyzn. Projektowanie gry pod kątem premiowania wyborów, które w zamierzeniu powinny mieć taką samą wartość, może być problematyczne pod kątem jakości powieści wizualnej. Gracze mogą mieć

⁴⁶ *Romance Club Wiki – Theodora – Tips about path*, https://romance-club.fandom.com/wiki/Theodora#Tips_about_paths, [dostęp 17.11.2024].

⁴⁷ Your Story Interactive, *Theodora...*, 2022–2023, Sezon 1: Rozdział 6.

⁴⁸ L. Delap, *Feminist and anti-feminist...* s. 377–399; L. Delap, *The superwoman: Theories of gender and genius in Edwardian Britain*, „The Historical Journal”, 41, 1 (2004), s. 101–126; C. Dyhouse, *Girls Growing up in Late Victorian and Edwardian England*, Londyn, 2014, s. 172–178; M. H. Patterson, *Beyond the Gibson Girl: Reimagining the American New Woman, 1895–1915*, Urbana 2008, s. 1–26; M. H. Patterson, *The American New Woman...*, s. 29–90

poczucie, że podjęte decyzje nie miały ostatecznego wpływu na grę. Z drugiej strony koncepcje twórców brzmią bardziej realistycznie, ponieważ lepiej oddają reakcje otoczenia oraz to, jakimi cechami najprawdopodobniej charakteryzowałyby się reporterka wojenna⁴⁹.

Najważniejszym elementem narracji wyłaniającej się w grach *otome* jest jednak bez wątpienia możliwość prowadzenia relacji romantycznych z wybranymi przez twórców bohaterami. W pierwszym sezonie mamy do wyboru trzy postacie męskie – amerykańskiego dziennikarza Lawrence’a Barkleya, demona Almoretha ukrywającego się pod postacią brytyjskiego lekarza Johna Roberta i niemieckiego żołnierza Friedricha Blumhagen – oraz jedną żeńską, żyjącą w belgijskiej wiosce pielęgniarkę Yoke Van der Lusse⁵⁰.



Rys. 2. Scena do wykupienia za walutę w grze z odcinka 9 sezonu 1 wydanego w 2022 roku. Poprawia ona relację ze wszystkimi bohaterami, z którymi możemy nawiązać przyjaźń albo relację romantyczną. Od lewej od góry jest Lawrence, John i Friedrich. Od prawej od góry jest Theodora oraz Yoke. Kadr z gry *Theodora: Romance Club – Stories I Play*, Your Story Interactive, IOS/Android, 2022–2023.

⁴⁹ *Hi, I am Arina, author of THE, Ask Me Anything!* https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/tumbjt/hi_i_am_arina_author_of_the_ask_me_anything/, [dostęp 17.11.2024].

⁵⁰ *Theodora*, <https://romance-club.fandom.com/wiki/Theodora>, [dostęp 17.11.2024].

Już w tym miejscu można zauważyć, że mamy możliwość nawiązywania relacji zarówno z osobami posługującymi się tym samym językiem, co główna bohaterka, a także z osobami obcojęzycznymi. Pomijając zauważoną wcześniej niekonsekwencję stosowania języków w fabule, to związki między osobami z różnych państw podczas trwania I wojny światowej miały jak najbardziej miejsce. Niektóre z nich nawet skończyły się małżeństwem. Trzeba jednak pamiętać, że relacje, które przetrwały próbę czasu, były też głównie zawierane przez osoby, które mówiły tym samym językiem⁵¹. Rzeczywistość była ostatecznie mniej romantyczna.

Tak samo biorę w wątpliwość to, czy związki stworzone podczas globalnego, krwawego konfliktu przetrwałyby w obopólnej zgodzie aż do śmierci współmałżonka. W rzeczywistości wiele związków zbudowanych w czasie I wojny światowej rozpadło się przez zwiększoną mobilność ludzi, która nie pozwalała na dłuższe poznawanie się. Na dodatek często partnerzy nie rozumieli traum doznanych przez drugą stronę⁵². Wydaje mi się jednak, że autorka na tyle dobrze nakreśliła postacie, że czytelnik dobrze rozumie, że stworzoną przez gracza parę łączą wspólne, także te bardzo trudne przeżycia, związane z przebywaniem w wiosce znajdującej się niedaleko frontu wojennego⁵³. Na dodatek wpisuje się w to opisany wcześniej przeze mnie wątek fantastyczny scenariusza gry, w którym bohaterka odczuwa na własnej skórze tragizm posiadania nieśmiertelności wbrew własnej woli.

Tym, co niespójnie pokazano na dostępnych ścieżkach romansowania, to obraz norm społecznych dotyczących zawiązywania relacji romantycznych. Gdy chcemy zacieśnić więzi z Johnem, to Theodora pilnuje nawet dzielącej ich odległości, by nie przekroczyć przestrzeni osobistej lekarza. Stara się także go nie dotykać. Możliwość przytulenia się z nim po podzieleniu się swoją traumą z dzieciństwa jest przedstawiana przez grę jako czyn niestosowny. Zupełnie inaczej jest w przypadku Lawrence'a, który na samym przywitaniu przekracza przestrzeń osobistą postaci kierowanej przez gracza w formie mocnego chwytania za rękę bez zgody drugiej strony. Interakcje romantyczne z nim są dostępne na wcześniejszych etapach gry w porównaniu do reszty opcji. W trakcie rozgrywki, nawet gdy dziennikarz jest tylko przyjacielem, Theodora regularnie spotyka się z nim w wynajmowanych sypialniach. W tym przypadku jednak nie pojawia się żadna refleksja u postaci kierowanej przez gracza, że na tej podstawie otoczenie mogłoby

⁵¹ T. Cook, *At The Sharp End: Canadians Fighting the Great War, 1914–1916*, Toronto 2007, s. 382.

⁵² M. Hanna, *Anxious days and tearful nights : Canadian war wives during the Great War*, Montreal 2020, s. 154.

⁵³ Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1: Episodes 6,7, 8, 10.

insynuować romans⁵⁴. Tak specyficzny obraz może wynikać z tego, że trudno wytyczyć jeden schemat relacji przez panującą ówczesnie hipokryzję w kwestiach obyczajowych. Objawiła się ona w szczególności w okresie wojny, kiedy trudno było kontrolować seksualność, a nawet przyzwalano na zliberalizowanie norm społecznych w celu poprawy moralii wśród żołnierzy. Na dodatek akcja gry ma miejsce w okresie, który był przejściowym między kulturą formalnych spotkań zwanych zalotami a współczesnym randkowaniem. Stąd mogły zachować się stare konwenanse w niektórych interakcjach. Kolejnym aspektem może być dopasowanie dynamiki relacji pod archetyp postaci. John jest przedstawiony jako tajemniczy introwertyk, a interakcje z nim wymagają większej cierpliwości ze strony gracza, które są wynagradzane dopiero w ostatnim sezonie gry. Dawne wzorce flirtowania podkreślają wolne tempo rozwoju relacji i skryty charakter Brytyjczyka. Natomiast Lawrence został zarysowany jako doświadczony kobieciarz. W jego wypadku bardziej liberalna ekspresja seksualności lepiej oddaje naturę jego relacji z Theodora⁵⁵.

Hipokryzję okresu poprzedzającego I wojnę światową lepiej zobrazowały przedstawione w narracji dwa romanse pozamałżeńskie niezamężnych kobiet z żonatymi mężczyznami – Theodory z Frederickiem, kolegą z redakcji, i Yoke z Christianem, lekarzem z wioski, z którym współpracowała. Owocem tego drugiego związku jest syn, Bruno. Z tego powodu i z powodu przyłapania ich na gorącym uczynku przez inną pielęgniarkę, Yoke została poddana ostracyzmowi ze strony lokalnej społeczności⁵⁶. Za to Theodorę nie spotykają żadne konsekwencje z powodu romansowania, ponieważ udało się jej zachować relację w sekrecie. Faktycznie w tym czasie w praktyce przyzwalano na zdrady i stosunki pozamałżeńskie, o ile para nie została przyłapana. Stąd dwie sytuacje zostały przedstawione w zupełnie inny sposób. Wątek Yoke przedstawił także podwójne standardy wobec kobiet i mężczyzn. Mimo tego, że pielęgniarka była niezamężna, to ona otrzymała większe sankcje społeczne niż żonaty mężczyzna⁵⁷.

Jak dynamika relacji wygląda w przypadku romansów jednopłciowych? Jak wspomniałam, do wyboru mamy opcję jednego jednopłciowego romansu z Yoke, ale gracz otrzymuje również możliwość połączenia Friedricha z Kurtem,

⁵⁴ Tamże, Season 1: Episdoes 2, 3, 5, 6.

⁵⁵ D. E. Kyving, *Daily Life in the United States 1920–1940. How Americans Lived Through the 'Roaring Twenties' and the Great Depression*. Chicago 2002, s. 133–134; J. Phegley, *Courtship and Marriage in Victorian England*, Santa Barbara 2012, s. 69–106; L. Sauerteig, *Sex, Medicine and Morality during the First World War*, [w:] *War, Medicine and Modernity*, Stroud, red. R. Cooter, M. Harrison, S. Sturdy, Stroud 1998, s. 167–188.

⁵⁶ Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1: Episodes 1, 3.

⁵⁷ J. Phegley, *Courtship and Marriage...*, s. 49, 110.

jego kolegą z kompanii, o ile podczas rozgrywki nie podjęto żadnych miłosnych interakcji z Niemcem⁵⁸. Wszystkie historie w ramach gry Romance Club zawierały przynajmniej jedną opcję romansu homoseksualnego, co wskazuje, że zdecydowano się na podjęcie tego trudnego do ujęcia tematu między innymi ze względu na mechanikę gier oraz oczekiwania odbiorców aplikacji. Czy oddano go z odpowiednią wrażliwością i wiernością wobec faktów historycznych?

Uważam, że tylko przy romansie lesbijskim. Wprawdzie panowały wówczas oczekiwania, że relacje romantyczne powinny być nawiązywane wyłącznie między kobietą a mężczyzną, jednak relacje kobieco-kobiece w sferze prywatnej kultury europejskiej nie były w historii tak sankcjonowane prawnie i społecznie jak relacje gejowskie. Nie były też aż tak zauważalne i komentowane przez społeczeństwo, o ile kobiety wpisywały się wyglądem w kobiecy kanon urody, tak jak postaci w *Theodorze*⁵⁹. Romansowanie z Yoke jest przedstawione jako stopniowe i subtelne przecieranie granicy między przyjaźnią a flirtowaniem. Zależy też od samego gracza, jak odbierze dwuznaczne gesty i komplementy⁶⁰.

Sytuacja wygląda zupełnie inaczej przy potencjalnym związku Friedricha z Kurtem, który można stworzyć dopiero po wyraźnej zachęcie głównej bohaterki do podejmowania inicjatywy. Czy w okresie I wojny światowej osoba trzecia nie tylko umiałaby odczytywać subtelne gesty miłości między dwoma mężczyznami, lecz także otwarcie swatać ze sobą obie strony⁶¹? Homoseksualność chwilę przed wybuchem wojny i w trakcie jej trwania miała złą prasę w Europie, a zwłaszcza w Niemczech, głównie przez aferę Eulenburga. Nazwano tak największy skandal obyczajowy elit II Rzeszy, który wystąpił po publikacji w 1907 roku na łamach gazety „Die Zukunft” serii artykułów autorstwa Maksymiliana Hardena. Ujawniły one kulisy romansu między Filipem, księciem Eulenburga, a hrabim Kuno von Moltke. Zaprzepaściło to dotychczasowe starania niemieckich aktywistów na rzecz praw gejów, którzy zintensyfikowali swoją działalność społeczną po uchwaleniu paragrafu 175 w 1871 roku, który kryminalizował w całym kraju związki homoseksualne. Mimo tego, że ówczesnie wiele państw europejskich dekryminalizowało homoseksualizm, to wciąż były kraje takie jak Niemcy, który ten stan utrzymywały. Oczywiście prawodawstwo w danych państwach czy nastroje

⁵⁸ Friedrich Blumhagen, https://romance-club.fandom.com/wiki/Friedrich_Blumhagen, [dostęp 17.11.2024]

⁵⁹ G. Chauncey, *From Sexual Inversion To Homosexuality: Medicine And The Changing Conceptualization Of Female Deviance*, „Salmagundi”, 58/59 (1982), s. 114–146.; M. Vicinus, *They Wonder to Which Sex I Belong: The Historical Roots of the Modern Lesbian Identity*, „Feminist Studies” 18, 3 (1992), s. 467–497.

⁶⁰ Your Story Interactive, *Theodora...*, Season 1: Episodes 2, 4.

⁶¹ Tamże, Season 1: Episode 9.

społeczne nie przeszkadzały parom jedнопłciowym zawierać relacji między sobą, jednak tło polityczne i ogólnospołeczne wskazuje, że nie było wtedy warunków, by przyjaciółka pary narażała ich życie, poniekąd ujawniając ich relację⁶².

Nakreślone przeze mnie główne tematy *Theodory* pokazują, że autorka opowiadania potraktowała temat pierwszej wojny światowej głównie z perspektywy historii prywatnej i genderowej. Wynikało to z konwencji, jaką narzuca gatunek *otome* oraz okrojonymi możliwościami systemowymi aplikacji *Romance Club*. Wiele popularnych w popkulturze zagadnień związanych z tym wydarzeniem potraktowano wyłącznie jako tło do opowiadania albo zupełnie pominięto. Na przykład pomimo ciągłej obecności niemieckiej armii w odwiedzanych przez bohaterów miastach, to wojsko stanowi jedynie pretekst do dyskusji o toksycznych koncepcjach męskości. *Theodora* to jest też historia o tragedii wojny w kontekście ogółu ludzkości. Tak jak wcześniej wskazałam, twórcy bardzo indywidualistycznie podeszli do tematu cierpienia i śmierci. O ile dane wydarzenie nie dotyczyło bezpośrednio głównej bohaterki, to gracz nie odczuwał ciężaru jego skutków. Ze względu na mechanikę gry, polegającą na sterowaniu działaniami jednostki, której emocjonalność jest nam szczegółowo przybliżana, to scenariusz nie jest w stanie w podobnym stopniu oddać uwagi postaciom pobocznym. Intymność i emocjonalność opowiedzianej historii podkreśla kluczowa mechanika gier *otome*, jaką jest możliwość zawierania relacji przyjacielskich i romantycznych. Scenariusz musi poświęcać im sporo miejsca, ponieważ to one najbardziej przyciągają uwagę odbiorców do ogrzowania kolejnych odcinków i wydawania waluty.

Nie tylko te decyzje artystyczne wynikały z narzuconych schematów systemu rozgrywek w *Romance Club*. Tak jak wspomniałam, autorka scenariusza musiała spełnić podstawowe wymagania od twórców gry, którzy oczekiwali pewnych wątków albo możliwości ścieżek wyboru. Ograniczenia wynikały także z możliwości zespołu tworzącego produkcję, któremu narzucone jest tempo pracy nad odcinkami. Także stosunkowo krótki czas tworzenia rozdziałów mógł utrudnić dokładniejsze poszukiwania informacji o epoce, w której umieszczono akcję gry. Mogło to prowadzić do niekonsekwencji fabularnych takich jak język, którym posługują się postacie. Dlatego autorka bez wątplenia wykonała poprawnie podstawową kwerendę, która mogła się ograniczyć do przeszukania opracowań

⁶² R. Beachy, *The German Invention of Homosexuality*, „The Journal of Modern History”, 82, 4 (2010), s. 801–838; S. Bourne, *Fighting Proud: The Untold Story of the Gay Men Who Served in Two World Wars*, Londyn 2017, s. 3–13; W. Śmieja, *Skandal homoseksualny i polska opinia publiczna – „sprawa Eulenburga” na łamach wybranych tytułów prasy polskiej*, „Teksty Drugie”, 5 (2013) s. 311–329.

internetowych. Zabrakło w tym jednak pogłębienia, które mogłoby podnieść wartość merytoryczną zawartej w grze opowieści.

Innym czynnikiem wpływającym na stopień wykorzystywania informacji z badań historycznych do gry *otome* są oczekiwania graczek, które wynikają z wyznawanych aktualnych wartości oraz współczesnych wyobrażeń o przeszłości, które mogą być błędne. Twórcy Romance Club wielokrotnie udowadniali, że śledzą dyskusje w środowiskach fanowskich gry – zarówno tych rosyjskich, jak i anglojęzycznych. Na przykład w historii z gatunku *high fantasy* – *The Thunderstoms Saga* – pod wpływem krytyki czarnej społeczności, po aktualizacji dodano bardziej zróżnicowane opcje koloru skóry dla głównej bohaterki. Za to w opowieści *And the Haze Will Take Us*, która bazuje na mitologii słowiańskiej, po negatywnej reakcji Rosjank dodano białą wersję jednej z opcji romansowych, która w zamierzeniu scenarzystki miała być czarna. Sami twórcy podsycają dyskusje fanowskie dotyczące ostatnich i następnych aktualizacji poprzez publikowanie w sieci spoilerów i zwiastunów. W przypadku *Theodory* reakcje na Reddicie wskazują, że fani historii chwalą ją za silne kreacje kobiece w postaci tytułowej bohaterki i Yoke. Sugerowano także własne koncepcje na przebieg autorskich odcinków, które nie miały zbyt wiele wspólnego z aktualnym stanem badań dotyczącym epoki. Fabuła skupiająca się na relacjach i emocjonalności kobiecej jednostki może także wynikać z popularności *otome* wśród graczek, która według panujących stereotypów płciowych mogą potencjalnie poszukiwać w kulturze zarysowanych w mojej pracy motywów⁶³.

Można więc zauważyć, że produkcje *otome*, ze względu nietypową konwencję i bazę odbiorców, mają spory potencjał do popularyzowania historii, przekazując wiedzę o przeszłości w inny sposób, aniżeli czynią to pozostałe gatunki gier wideo. Mimo to wciąż są to ograniczone przedstawienia przeszłości, silnie oparte na współczesnej wrażliwości.

⁶³ *Hi, I am Arina...; A message from the RC Team*, https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/1etruck/a_message_from_the_rc_team/, [dostęp 17.11.2024]; *Volot's appearance*, https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/1ent3ml/volots_appearance/, [dostęp 17.11.2024].

BIBLIOGRAFIA

Źródła

Your Story Interactive, *Theodora: Romance Club – Stories I Play*, Your Story Interactive, IOS/Android, 2022–2023.

Netografia

A message from the RC Team, https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/1etruck/a_message_from_the_rc_team/, [dostęp 17.11.2024].

FAQ, <https://romance-club.fandom.com/wiki/FAQ>, [dostęp 17.11.2024].

Friedrich Blumhagen, https://romance-club.fandom.com/wiki/Friedrich_Blumhagen, [dostęp 17.11.2024]

Google Play – Choices: Stories You Play, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixelberrystudios.choices&hl=en/>, [dostęp 15.08.2023].

Google Play – Episode: Choose Your Story, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.episodeinteractive.android.catalog&hl=en/>, [dostęp 17.11.2024].

Google Play – Romance Club – Stories I Play, https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yourstoryinteractive.sails.pirate.adventure&hl=en_US/, [dostęp 17.11.2024].

HIMEME, *[Lawrence] Romance Club: Theodora Season 1 Episode 5 (On Enemies)*, <https://youtu.be/aSJhIZyHxk> [dostęp 17.11.2024].

Hi, I am Arina, author of THE, Ask Me Anything! https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/tumbjt/hi_i_am_arina_author_of_the_ask_me_anything/, [dostęp 17.11.2024].

Romance Club Wiki – Theodora – Tips about characters and plot, https://romance-club.fandom.com/wiki/Theodora#Tips_about_characters_and_plot, [dostęp 17.11.2024].

Romance Club Wiki – Theodora – Tips about paths, https://romance-club.fandom.com/wiki/Theodora#Tips_about_paths, [dostęp 17.11.2024].

Romance Club Wiki - Why should I play this game?, https://romance-club.fandom.com/wiki/Romance_Club_Wiki#Why_should_I_play_this_game?, [dostęp 17.11.2024].

Theodora, <https://romance-club.fandom.com/wiki/Theodora>, [dostęp 17.11.2024].

Volot's appearance, https://www.reddit.com/r/RomanceClub/comments/1ent3ml/volots_appearance/, [dostęp 17.11.2024].

Opracowania

Ballaster R., *Women's Worlds : Ideology, Femininity and the Woman's Magazine*, Basingstoke 1993.

Beachy R., *The German Invention of Homosexuality*, „The Journal of Modern History”, 82, 4 (2010), s. 801–838.

Boom K. H.J., Ariese C. E., van den Hout, B., Mol, A. A.A., Politopoulos, A., *Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past*, [w:] *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology* 2018, s. 27–44.

Bourne S., *Fighting Proud: The Untold Story of the Gay Men Who Served in Two World Wars*. Londyn, 2017.

Braudy L., *From Chivalry to Terrorism : War and the Changing Nature of Masculinity*, Nowy Jork, 2005.

Chauncey G., *From Sexual Inversion To Homosexuality: Medicine And The Changing Conceptualization Of Female Deviance*, „Salmagundi”, 58/59 (1982), s. 114–146.

Delap L., *Feminist and anti-feminist encounters in Edwardian Britain*, „Historical Research”, 78 (2005), s. 377–399.

Delap L., *The superwoman: Theories of gender and genius in Edwardian Britain*, „The Historical Journal”, 41, 1 (2004), s. 101–126.

Dubbs C., Woodruff, Judy, *In An Unladylike Profession: American Women War Correspondents in World War I*, Lincoln 2020.

Dyhouse C., *Girls Growing up in Late Victorian and Edwardian England*, London, 2014.

Eaton J. P., Haas C. A., *Titanic: Triumph and Tragedy*, Wellingborough, Northamptonshire: Patrick Stephens, 1994.

Edy C. M., *The Woman War Correspondent, the U.S. Military, and the Press*, Lanham 2017.

- Gassman J. Y., *A textual analysis of the role of women in historical fiction for young people*, Iowa City 2006.
- Hettling M., Schölz T., *Bereavement and Mourning*, [w:] 1914–1918, <https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/bereavement-and-mourning/> [dostęp: 17.11.2024].
- Hudson D., *Hudson, Thomas, Sir William Beach (1868–1957)*, [w:] *Oxford Dictionary of National Biography*, Oxford 2004.
- Hummel M. D., *The attitudes of Edward Bok and the “Ladies home journal” toward woman’s role in society, 1889–1919*, Denton 1982.
- Johnson N. P. A. S., Mueller J., *Updating the Accounts: Global Mortality of the 1918–1920 ‘Spanish’ Influenza Pandemic*, „Bulletin of the History of Medicine”, 76, 1 (2002), 105–115.
- Kessel M., *The “Whole Man”: The Longing for a Masculine World in Nineteenth-Century Germany*, „Gender History”, 15, 1 (2003), s. 1–31.
- Kyvig D. E., *Daily Life in the United States 1920–1940. How Americans Lived Through the ‘Roaring Twenties’ and the Great Depression*, Chicago 2002.
- Lebowitz J., Klug C., *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*, Burlington 2011.
- Lubow, A., *The Reporter Who Would Be King: A Biography of Richard Harding Davis* Nowy Jork 1992.
- Luckhurst, T., *War Correspondents*, <https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/war-correspondents/>, [dostęp 17.11.2024].
- Mangan J. A., *Manufactured Masculinity Making Imperial Manliness, Morality and Militarism*, Londyn 2014.
- Makepeace C., *Punters and Their Prostitutes: British Soldiers, Masculinity and Maisons Tolérées in the First World War*, [w:] *What Is Masculinity?: Historical Dynamics from Antiquity to the Contemporary World*, red. Arnold J. H. H., Brady S., Basingstoke 2011, s. 413–432.
- Milford-Cottam D., *Edwardian Fashion*, Londyn 2014.
- Nordlund A. M., *A War of Others: British War Correspondents, Orientalist Discourse, and the Russo-Japanese War, 1904–1905*, „War in History” 22, 1 (2015), s. 28–46.

- Osten P., *Militärmedizin – unvorbereitet in die Krise*, „Deutsches Ärzteblatt” 112 (2015), s. 370–373.
- Patterson M. H., *Beyond the Gibson Girl: Reimagining the American New Woman, 1895–1915*, Urbana 2008.
- Patterson M. H., *The American New Woman Revisited*, New Brunswick, 2008.
- Phegley J., *Courtship and Marriage in Victorian England*, Santa Barbara 2012.
- Rapp C., Schalek A., <https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/schalek-alice/>, [dostęp 17.11.2024].
- Reichel W., *"Pressearbeit ist Propagandaarbeit". Medienverwaltung 1914–1918. Das Kriegspressequartier (KPQ)*, Wiedeń 2016.
- Thomann K. D., *Die medizinische und soziale Fürsorge für die Kriegsversehrten in der ersten Phase des Krieges 1914/15*, [w:] *Die Medizin und der Erste Weltkrieg*, red. Wolfgang E, Gradmann W. C., Pfaffenweiler 1996, s. 183–196.
- Thomas N., *Armia niemiecka w I wojnie światowej. Część 1. 1914–1915*, Grojec 2019.
- Yee N., *Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers By Genre*, <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>, [dostęp 17.11.2024]
- Sacha T, *Historia leczenia przewlekłej białaczki szpikowej*, „Hematologia”, 2 (2011), s. 1–7.
- Sauerteig L., *Sex, Medicine and Morality during the First World War*, [w:] *War, Medicine and Modernity*, Stroud, red. Cooter R., Harrison M., Sturdy S., Stroud 1998, s. 167–188.
- Schröder K., *Eight hundred years of modern language learning and teaching in the German-speaking countries of central Europe: a social history*, „The Language Learning Journal”, 46 (2018), s. 28–39.
- Śmieja W., *Skandal homoseksualny i polska opinia publiczna – „sprawa Eulenburga” na łamach wybranych tytułów prasy polskiej*, „Teksty Drugie”, 5 (2013) s. 311–329.

- Wang T., *The Attitude and Depth of Female Players in the Otome Games and the Discussion of Current Gender Issues and Future Prospects*, „Lecture Notes in Education Psychology and Public Media”, 7. 1 (2023), s. 71–82.
- Wikipedia Contributors, *Hague Conventions of 1899 and 1907*, https://en.wikipedia.org/wiki/Hague_Conventions_of_1899_and_1907, [dostęp 17.11.2024].
- Vicinus M., “*They Wonder to Which Sex I Belong’: The Historical Roots of the Modern Lesbian Identity.*”, „Feminist Studies”, 18, 3 (1992), s. 467–497.

THE REPRESENTATION OF THE FIRST WORLD WAR IN AN OTOME MOBILE GAME: A CASE STUDY OF THEODORA

Summary. The article focuses on how a historical event such as World War I is portrayed in a dating simulator aimed at a female audience using the example of one of the interactive historical stories with fantasy elements in the Romance Club app published by Your Story Interactive, *Theodora*, by Arina. The text analyzes from a historical perspective the audio-visual layer and touches upon the main themes of the game consisting of: the origins of women's war reportage, the development of field medicine, the upbringing of men and women and the problem of mortality. In the case of interactive elements of the game, such as the selection of the heroine's appearance features, the collection of character points and the development of romantic relationships, this article indicates that they are rather limiting towards the goal of sticking to historical facts due to the specifics of the application system. In the case of the most important *otome* game mechanic, which is the option of romancing with other characters, it is the game's inconsistent presentation of the presented world. This could have been due to the difficulty of searching for information in this area, as well as matching relationship styles to character temperaments and to contemporary preferences. Ultimately, the latter, along with the limitations of the game system, had the greatest impact on historical inaccuracies in the storyline.

Key words: otome, game studies, World War One, war correspondent, gender

ROLA I ZNACZENIE GIER W KONTEKŚCIE POPULARYZACJI HISTORII NA PRZYKŁADZIE SERII ASSASSIN'S CREED

Streszczenie: Celem artykułu jest bliższe przyjrzenie się serii *Assassin's Creed* pod kątem jej znaczenia dla popularyzacji historii i szerzej pojmowanego świata nauki. W tym celu przedstawiono i przeanalizowano możliwości jakie niesie ze sobą w kontekście ich interdyscyplinarności i transmedialności. Gry te były od samego początku silnie związane z historią, coraz częściej jednak dostrzega się także ich powiązanie i wpływ jaki mają na inne dyscypliny i specjalizacje naukowe. Aby w pełni zrozumieć jakie możliwości stwarzają te gry, odwołano się do własnych doświadczeń z zakresu historii oraz wsparto je pracami i badaniami z innych dziedzin. W ten sposób powstał przekrój oferowanych przez tę serię możliwości badawczych oraz wyniki już prowadzonych badań. Zwrócono również uwagę na pewne zastrzeżenia wysuwane wobec tej serii i potrzebę krytycznej analizy przyjmowanych treści, w celu jak najlepszego wykorzystania gier poprzez społeczność naukową do promowania i popularyzowania nauki wśród młodych ludzi.

Słowa kluczowe: historia, interdyscyplinarność, transmedialność, popularyzacja historii, *Assassin's Creed*

Seria *Assassin's Creed* francusko-kanadyjskiego studia Ubisoft została zapoczątkowana w 2007 roku pierwszą grą o tym samym tytule. Dziś seria liczy trzynaście głównych odsłon, liczne spin-offy, kilka filmów krótkometrażowych, książki, komiksy i film pełnometrażowy, z licznymi planami na następne projekty w ramach serii. Skupiając się na samych grach można szybko dostrzec, że oferują one szeroki wachlarz możliwości badawczych, nie tylko dla historyków,

ale też naukowców z różnych innych dziedzin. Widoczne jest to przede wszystkim po wciąż rosnącej ilości prac poświęconych owej serii. Na temat *Assassin's Creed* powstało wiele publikacji naukowych. Sięgając do nich i do własnych doświadczeń z grania w te gry i analizy znajdujących się tam treści pod kątem historycznym, postanowiłam przyjrzeć się nieco bliżej możliwościom, jakie gry te stwarzają w kontekście popularyzacji nauki, z naciskiem na historię. Głównym celem poniższego artykułu jest zatem wskazanie na potencjał jaki gry te posiadają w ramach promowania i popularyzowania historii oraz wykorzystywania ich w celach dydaktycznych, korzystając przy tym z narzędzi oferowanych przez same gry. Mając jednak na uwadze unikalny charakter serii, warto również przybliżyć dwa pojęcia, które są z nią nieodzownie połączone, a mianowicie transmedialność i interdyscyplinarność.

Różnorodność projektów i tworzona przez nie opowieść, z jaką mamy do czynienia mówiąc o serii *Assassin's Creed*, wpisuje się w pojęcie transmedialności – pojęcia wprowadzonego przez Henry'ego Jenkinsa w książce *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*¹. Transmedialność, a dokładniej narracja transmedialna, zakłada opowiadanie wielowątkowej historii poprzez wykorzystanie w tym celu różnych nośników medialnych, gdzie każdy z nich ma swój własny, oddzielny wkład w tworzenie i rozbudowywanie historii i fikcyjnego świata, w którym jest ona osadzona². Oznacza to, że opowieść transmedialna nie jest zamknięta w ramach jednego medium, np. filmu, w którym przekazuje jedną spójną historię, a zamiast tego jest dynamiczna i posiada swobodę modyfikacji i reinterpretacji treści przy pomocy innych platform, np. komiksu, książki czy gry. Taka możliwość przeniesienia historii na inne nośniki pozwala na jej aktualizację i poszerzenie, nie tylko samej opowieści, ale i grona odbiorców, do których może dotrzeć. Co ważne, prowadzenie narracji transmedialnej zakłada, że historia opowiedziana zostanie w jednym medium, a każde inne będzie ją rozwijać i wprowadzać do niej coś nowego³. Oznacza to, że sięgnięcie przez odbiorcę do innych mediów nie jest konieczne dla poznania samej historii, ale prawdziwy fan chcący w pełni zrozumieć historię, wzbogacić ją i urozmaicić, zajrzy do innych nośników przekazu i będzie łączył treści i elementy z różnych platform.

Właśnie tego typu transmedialność występuje w przypadku *Assassin's Creed*, gdzie główna historia dotycząca rywalizacji między Bractwem Asasynów

¹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.

² D. Kozyra, *Zabawa w transmedia: Transmedialność opowieści jako wymóg współczesnej kultury*, „Kultura i Historia”, 29 (2016), s. 75–76.

³ M. Boczkowska, *Opowieść transmedialna – znak naszych czasów*, „Postscriptum Polonistyczne”, 14, 2 (2014), s. 125–127.

i Zakonem Templariuszy rozgrywa się w ramach wspomnianych trzynastu głównych gier. Natomiast wszelkie inne informacje, które mogą poszerzyć naszą wiedzę na temat bohaterów, ich motywacji, otaczającego ich świata oraz samej fabuły, odnajdujemy w innych miejscach. Tym samym dla przeciętnego gracza historia opowiedziana w grach będzie wystarczająca, ale dla fana serii lub danej postaci, sięgnięcie do książek czy komiksów będzie już niezbędne.

Seria *Assassin's Creed* jest ciekawa jednak nie tylko ze względu na jej transmedialność, ale też z powodu jej znaczenia dla świata nauki i jego popularyzacji. Mottem zespołów pracujących nad serią jest „*Making history our playground*”, historia jest tym samym nierozłącznie związana z grami *Assassin's Creed*. Każda z gier przenosi graczy do innego momentu w historii: do wypraw krzyżowych z XII wieku, włoskiego renesansu, złotego okresu piractwa na Karaibach, wojny siedmioletniej, wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych, rewolucji francuskiej, XIX-wiecznego Londynu w trakcie rewolucji przemysłowej, a w ostatnich odsłonach nawet do starożytnej Grecji i Egiptu. W grach przedstawione są historyczne lokacje, bitwy, istotne wydarzenia i wynalazki, a także ludzie tych czasów. Przez Herodota i Sokratesa, Juliusza Cezara i Kleopatę, Leonarda da Vinci, Benjamina Franklina, George'a Washingtona, Napoleona Bonaparte i Karola Darwina, po cara Mikołaja II, spotkać możemy całą rzeszę ważnych postaci historycznych. Obok akcji, każda z gier posiada także bazę danych, w której możemy odnaleźć nieco dokładniejszy opis spotkanych postaci oraz przedstawionych wydarzeń, a także poznać ich kontekst. W bazie danych znajdują się również informacje o czasach w jakich się znajdujemy, sytuacji społecznej, lokacjach które odwiedzamy i zbieranych przedmiotach. Do zbieranych przedmiotów, o których możemy się więcej dowiedzieć, należą zarówno obrazy, broń, lokalne browary, listy z czasów pierwszej wojny światowej, korespondencja królowej Wiktorii, jak i numery „*Journal de Paris*” i „*Le Patriote français*” z okresu rewolucji francuskiej oraz ilustracje pochodzące z „*The Illustrated London News*”, pierwszego ilustrowanego tygodnika z wiadomościami. Co istotne, w bazie danych znajdziemy też informacje dotyczące architektury, opisy ważnych budynków i placów oraz wydarzeń z nimi związanych.

Historia stanowi zatem nie tylko inspirację dla twórców serii do tworzenia kolejnych odsłon gry i przedstawiania kolejnych wydarzeń na swój sposób, ale jest ona wręcz podstawą, na której gry te są oparte. Dzięki prezentowaniu jej w sposób ciekawy, nienachalny, traktujący ją bardziej jako tło dla większej opowieści, gra trafia do szerokiej gamy odbiorców, w tym ludzi niezwiązanych z historią. Warto tu nadmienić, że nawiązywanie do klimatu, wydarzeń historycznych,

bitew, wojen, a nawet ważnych postaci nie jest niczym nowym. Jest to zabieg powszechnie stosowany, który cieszy się dużą popularnością wśród nie tylko odbiorców, ale i twórców samych gier. Dostrzegalne jest to nie tylko po ilości gier strategicznych i symulacyjnych, ale też po stale rosnącej liczbie gier RPG, gdzie *Assassin's Creed* wiedzie prym. Popularność tematyki historycznej wynika z tego, że historia jest bardzo wdzięcznym tematem, który może zostać zaimplementowany w grach na wiele różnych sposobów i przy wykorzystaniu różnych technik i materiałów. Bardzo ciekawy podział gier komputerowych wykorzystujących historię zaproponował Radosław Bomba w swoim artykule pt. *Historia w grach komputerowych*⁴. Zakłada on, że gry tego typu można podzielić na takie, które przy pomocy pewnych technik i materiałów umiejscawiają wydarzenia przedstawione w grze w historycznym kontekście i na takie, które wykorzystują historię jako rekwizyt w celu wykreowania odpowiedniego klimatu⁵. Mając na uwadze taki podział, seria *Assassin's Creed* jest ciekawym przykładem gier, które łączą w sobie oba te typy. Historia jest z jednej strony tłem dla większej, fikcyjnej opowieści i tworzy ona odpowiedni klimat, w którym rozgrywa się akcja, poprzez wykorzystanie lub wzorowanie się na architekturze, kulturze i ubiorze czasów, które ma przedstawiać. Jednocześnie w grach tych znajdują się dodatkowe informacje o epoce, wsparte materiałami archiwalno-historycznymi, a sam gracz uczestniczy w bitwach i innych wydarzeniach historycznych, wspartych odpowiednio odgłosami walki, bronią z epoki lub komentarzami i reakcjami ludzi bezpośrednio uczestniczących lub obserwujących te wydarzenia.

Assassin's Creed wykorzystuje historię jako podstawę dla swoich opowieści, a poprzez wprowadzenie gracza do tego świata oddaje mu niejako stery i pozwala na bezpośrednią ingerencję w historię. Gracz zyskuje w ten sposób możliwość wzięcia udziału i wpływu na pewne wydarzenia historyczne; i choć ich wynik oraz skutki jakie przynoszą nie ulegają zmianie, tak sposób postrzegania ich – już tak. Dla przykładu, osoba grająca w *Assassin's Creed III* musi w ramach gry wziąć udział w kluczowych dla wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych wydarzeniach, w tym m. in. w „bostońskim picu herbaty” czy bitwach pod Lexington i Concord oraz w bitwie o Bunker Hill⁶. Wyniki tych bitew oraz konsekwencje tych zdarzeń są nam znane i nie ulegają zmianom, jednak fakt tego, że gracz bierze w nich bezpośredni udział sprawia, że są one lepiej przyswajalne niż informacje wyczytane w książkach i zapadają na dłużej w pamięć. Co więcej,

⁴ R. Bomba, *Historia w grach komputerowych*, „Historyka”, 37–38 (2007–2008), s. 129–138.

⁵ Tamże, s. 131.

⁶ *Assassin's Creed III*, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2012), PC.

przebieg tych wydarzeń i nasz wpływ na nie sprowokuje część graczy do refleksji, stawiania pytań oraz poszukiwania informacji źródłowych w celu skonfrontowania wydarzeń przedstawionych w grze z rzeczywistością i posiadanymi przez nas informacjami na ich temat. Wiemy, że tego typu działania mają miejsce, szczególnie w sferze gier symulacyjnych i strategicznych. Znakomity przykład brania inicjatywy przez graczy, implementowania niektórych z metod badawczych, analiz i krytycznego myślenia, a tym samym korzystania z narzędzi, którymi posługują się historycy, przedstawił Andrew Elliott w swoim artykule pt. *The Assassin's Creed Curriculum: Video Games and the Middle Ages*⁷, w którym to przywołuje sytuację z wydarzenia poświęconego historii i grom komputerowym. Spotkał wówczas młodego człowieka imieniem Joshua, który grał w Sid Meier's *Gettysburg*⁸. Oglądając jego grę, Elliott dokonał paru spostrzeżeń, przede wszystkim jednak dostrzegł, że w przerwach, gdy komputer wykonywał swój ruch, Joshua zaglądał do przeglądarki internetowej, gdzie czytał i uczył się o prawdziwej bitwie, głównych celach militarnych i wykorzystanych wówczas taktykach, analizując je przy tym pod kątem tego co dałoby mu wygrana. Co więcej, w trakcie gdy Elliott go obserwował, Joshua przerwał grę i rozpoczął ją od nowa, tym razem implementując zupełnie inną taktykę, niż te które stosował wcześniej⁹. Po zadaniu mu pytania dlaczego to zrobił, Joshua odpowiedział żartobliwie, że zastosowana przez niego tym razem taktyka sprawdziła się setki lat wcześniej dla Karola Wielkiego¹⁰, udowadniając tym samym, że w toku gry uczył się i analizował nie tylko sytuację przedstawioną przez grę, ale także zestawiał te informacje z informacjami na temat prawdziwej bitwy, a następnie w oparciu o pewne założenia i przy zastosowaniu krytycznego myślenia, odpowiednio je poszerzał.

Możemy więc założyć, że podobne działania, skłaniające pewną część graczy do poszukiwania informacji i ich analizowania, mają miejsce również w przestrzeni gier RPG, szczególnie jeśli przy tworzeniu i produkcji gry wykorzystuje się materiały źródłowe lub korzysta się z pomocy historyków jako konsultantów. Według mnie, taka forma wpływu na odbiorcę stanowi podstawę popularyzacji historii. Historia przedstawiana w sposób, który sprawia, że odbiorca staje się wystarczająco zainteresowany, aby sięgnąć do źródeł, aby stawiać pytania i formułować własne wnioski, przyjrzeć się bliżej architekturze, modzie czy postaciom

⁷ A. Elliott, *The Assassin's Creed Curriculum: Video Games and the Middle Ages*, International Medieval Congress, 2016, s. 1–11, https://www.academia.edu/26869807/The_Assassins_Creed_Curriculum_Video_Games_and_the_Middle_Ages, [dostęp: 27.02.2024].

⁸ *Sid Meier's Gettysburg!*, oprac. Firaxis Games, wyd. Electronic Arts (Redwood City: 1997), PC.

⁹ A. Elliott, *The Assassin's Creed Curriculum...*, s. 4.

¹⁰ Tamże, s. 9–10.

historycznym, poznać ich stanowisko i motywacje, sprawia, że historia jako nauka jest ciągle żywa i inspirująca. Metody badawcze natomiast są, często nawet nieświadomie, implementowane i ćwiczone przez graczy, na których w dużej mierze składają się młodzi ludzie.

Tym co jednak wyróżnia *Assassin's Creed* na tle tak bogatej listy gier inspirowanych historią jest jej interdyscyplinarność. Nie tylko badacze historii mogą odnaleźć w tej serii materiał do analiz i dalszego prowadzenia badań. Podobnie, nie tylko historia jest popularyzowana przez te gry. Czym jednak jest interdyscyplinarność?

Problem z tym pojęciem pojawia się już na etapie definicji *Słownik języka polskiego PWN* tłumaczy interdyscyplinarność jako coś co dotyczy dwu lub więcej dyscyplin naukowych, jako coś korzystającego z dorobku kilku nauk lub jako coś złożonego z naukowców reprezentujących różne gałęzie wiedzy, wskazując tym samym na współpracę naukową¹¹. Ta definicja nie wyczerpuje jednak tematu, a dalsze poszukiwania znaczenia tego terminu pokazują, że jest to o wiele bardziej skomplikowane pojęcie niż mogłoby się wydawać. Po pierwsze, jak się szybko okazuje, każda z nauk ma inne pojęcie interdyscyplinarności, nie tylko jej definicji, ale i jej zastosowania. Po drugie natomiast, samo rozumienie tego pojęcia różni się w zależności od tego, czy postrzegamy je w kategorii metodologicznej, czy organizacji badań¹². Najczęściej interdyscyplinarność rozumiana jest jako wielodyscyplinowość, czyli łączenie wielu dyscyplin, i traktuje się ją jako przeciwieństwo dyscyplinarności, rozumianej jako poruszanie się wokół jednej dyscypliny¹³. Termin ten jednak rozumiany może być też szerzej, jako przekraczanie granic poszczególnych dyscyplin naukowych lub ich łączenie¹⁴. Nieco inne, bardzo ciekawe spojrzenie na interdyscyplinarność i niektóre z problemów z nią związanych, prezentują wypowiedzi trzech naukowców uczestniczących w konferencji poświęconej interdyscyplinarności i jej obecności na uniwersytecie. Jak zauważa Aneta Pieniądz, w historii nie ma jednej wspólnej definicji dla tego pojęcia, zamiast tego historycy odwołują się do definicji prawników lub filozofów¹⁵, które między sobą również się różnią. Konrad Osajda, doktor nauk prawnych,

¹¹ Hasło „interdyscyplinarność”, *Słownik Języka Polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/interdyscyplinarno%C5%9B%C4%87.html>, [dostęp: 06.03.2024].

¹² J. Woleński, *Interdyscyplinarność, integracja i podziały nauk*, „Zagadnienia Naukoznawstwa”, 55, 2 (2019), s. 16.

¹³ M. Walczak, *Interdyscyplinarny charakter kulturoznawczego pojęcia kultury*, „Człowiek i Społeczeństwo”, 39 (2015), s. 142–143.

¹⁴ Tamże, s. 143.

¹⁵ J. Fichna, K. Osajda, A. Pieniądz, B. Skowron, *Interdyscyplinarność z perspektywy młodych badaczy*, „Nauka”, 4 (2015), s. 166–167.

zapytany o interdyscyplinarność zaproponował jej podział. Podział, jakiego dokonał, obejmuje kryteria prowadzenia badań, czyli przedmiot badań lub metodę badawczą, oraz podział na zakres jaki badania te obejmują, czyli tzw. interdyscyplinarność wewnętrzną w obrębie jednej dyscypliny i jej szczegółowych poddyscyplin oraz zewnętrzną, która sięga do metod badawczych innych dyscyplin¹⁶. Natomiast Bartłomiej Skowron, doktor filozofii, podjął się zadania wyjaśnienia kiedy interdyscyplinarność jest możliwa, wskazując na jej związek z rozwojem wiedzy i naukowego obrazu świata¹⁷. Jednakże jak podkreślają ci trzej naukowcy na samym początku, samo pojęcie interdyscyplinarności, choć posiada kilka definicji i każda z ich nauk interpretuje je nieco inaczej, to intuicyjnie jest ono proste do zrozumienia, a problemy z jego definicją pojawiają się tak naprawdę dopiero gdy poszukujemy jego precyzyjnego znaczenia¹⁸.

Jak zatem interdyscyplinarność występuje w grach *Assassin's Creed*? Jako gry, które przede wszystkim reklamują się jako inspirowane i bawiące się historią, możemy z początku nie dostrzec innych aspektów, które zostają w owych grach poruszone. Warto dlatego przyrzeć się bliżej temu co tak naprawdę znajduje się w nich, ponieważ często najmniej uwagi zwracamy na to, co jest najbardziej oczywiste. Obok fabuły i szerzej pojętej historii, tym co otacza nas podczas rozgrywki jest m.in. architektura czy kultura. To właśnie dzięki nim gracz może wejść do danego świata i wchodzić w interakcje z nim. W przypadku gier silnie inspirowanych historią, a tym samym osadzonych w danym miejscu i czasie, aspekty kulturowe i społeczne będą miały jeszcze większe znaczenie.

W przypadku architektury jest to tym bardziej istotne, aby odpowiadała ona czasom, w których jest osadzona poprzez wiarygodne odwzorowanie układu miasta i znajdujących się w nich budynków lub poprzez stworzenie odpowiedniej atmosfery oddającej miejsce, w którym gra ma miejsce. Wskazałam na te dwie możliwości, ponieważ to właśnie ma miejsce w grach z uniwersum *Assassin's Creed*. O ile odwzorowanie układu miast zgodnie z historycznymi planami, choć nie jest niemożliwe, ma pewne ograniczenia, związane m.in. z medium jakim są gry, tak odwzorowanie pewnych budynków jest już jak najbardziej możliwe. Ciekawym przykładem, który prezentuje ograniczenia związane z odtworzeniem układu miasta, jest *Assassin's Creed: Brotherhood*, gdzie grupa architektów i urbanistów postanowiła przeprowadzić eksperyment w celu sprawdzenia dokładności

¹⁶ Tamże, s. 162–163.

¹⁷ Tamże, s. 164.

¹⁸ Tamże, s. 162, 166.

odwzorowania w grze XVI-wiecznego Rzymu¹⁹. Wskazano, że utrzymano granicę, jaką wyznaczały mury Aureliana, podobnie zaobserwowano, że pozycję i bieg rzeki Tybr zaprojektowano w sposób bardzo zbliżony do faktycznego biegu rzeki²⁰. Takie same wnioski wyciągnięto z analizy wyspy tyberyjskiej, a także podkreślono, że układ niektórych elementów urbanistycznych wpisywał się w ówczesny system zabudowy. Jednakże większość osiedli znajdujących się w obrębie murów nie pokrywa się z posiadanymi mapami²¹. Podobnie duży problem stanowi skala i odległości między miejscami, które zaburzają realny obraz miasta. Ciekawym jest w tej sytuacji uwzględnienie pewnych elementów stanowiących część krajobrazu Rzymu z przełomu XV i XVI wieku, takich jak siedem wzgórz Rzymu, które pomimo zaburzonej skali znalazły się w grze, a pominięcie innych, słynnych monumentów, np. Teatru Marcellusa czy Kolumny Marka Aureliusza²². W przypadku monumentów, tu rozumianych szerzej jako charakterystyczne miejsca w Rzymie, wykazano, że ich średnie podobieństwo do rzeczywistych odpowiedników wynosi ponad pięćdziesiąt procent, z naciskiem na materiały, z których zostały wybudowane, gdzie podobieństwo wynosi aż dziewięćdziesiąt procent. Natomiast najniższy procent podobieństwa, czyli trzydzieści procent, przedstawiają proporcje tych obiektów w grze do ich odpowiedników w rzeczywistości²³. Jest to jednak bardzo ciekawy przykład wykorzystania gier *Assassin's Creed* do pracy i badań nie tylko historyków, ale także architektów i urbanistów. Nie jest to także jedyny przykład, ponieważ podobne prace podejmowano nad analizą Konstantynopola z *Assassin's Creed: Revelations*²⁴.

Inaczej sprawa ma się z budynkami i innymi charakterystycznymi punktami na mapie miasta. Tu, jak już wspomniałam, ich dokładne odwzorowanie stało się z czasem możliwe. Na podanym przykładzie *Assassin's Creed: Brotherhood*, czyli gry która ukazała się w 2010 roku, wskazano, że podobieństwo wybranych charakterystycznych dla danego miasta miejsc wynosi ponad pięćdziesiąt procent, w tym odwzorowanie materiałów jest niemal dokładne. Bardzo podobne wnioski

¹⁹ *Assassin's Creed: Brotherhood*, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2011), PC.

²⁰ K. Abril, V. Geropanta, D. Giordanelli, R. Porreca, *Gaming as a disembodied experience of the city: From Assassin's Creed to 'Smart learner'*, „Scientific Research and Information Technology”, 10, 2 (2020), s. 123.

²¹ Tamże, s. 123.

²² R. Hedlund, J. Westin, *Polychronia – negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, 8, 1 (2016), s. 10–11.

²³ K. Abril, V. Geropanta, D. Giordanelli, R. Porreca, *Gaming as a disembodied...*, s. 124–125.

²⁴ *Assassin's Creed: Revelations*, oprac. Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2011), PC; S. Arici, *A Real-and-Imagined Constantinople in Assassin's Creed: Revelations*, Lizbona 2017, praca dyplomowa obroniona na University of Lisbon, napisana pod opieką prof. Adelaide Meira Serras, (w posiadaniu autora).

z naciskiem na niemal idealne oddanie materiałów i zbliżone odtworzenie charakterystycznych elementów architektonicznych w *Assassin's Creed II*, które ukazało się rok wcześniej, możemy odnaleźć w innych pracach poświęconych architekturze renesansowej Florencji²⁵. Ponownie jednak wskazano na skalę, która nie pokrywa się z rzeczywistością i pojedyncze elementy, których w grze zabrakło lub nie pochodzą one z czasów, w których akcja gry jest osadzona²⁶.

Na przestrzeni kilku następnych lat, wraz z rozwojem technologii i sprzętu można zaobserwować zmiany również w stopniu odwzorowania poszczególnych miejsc. Znakomitym tego przykładem stało się wypuszczone w 2014 roku *Assassin's Creed: Unity*, którego akcja rozgrywa się w czasach rewolucji francuskiej²⁷. Katedra Notre Dame przedstawiona w grze jest jednym z najlepiej wykonanych modeli, któremu poświęcono bardzo dużo uwagi, aby ją jak najlepiej odtworzyć. Model 3D zaprojektowano przy współpracy architektów i historyków sztuki, wykorzystując do tego materiały archiwalne, takie jak zdjęcia, szkice czy dokumentację techniczną i zachowane projekty²⁸. W efekcie powstał bardzo dokładny model słynnej katedry, który zachwyca ilością detali i na pierwszy rzut oka wydaje się być jej dokładnym odzwierciedleniem. Dopiero po bliższym i uważniejszym przyjrzeniu się Notre Dame w grze, możemy dostrzec parę nieprawidłowości, takich jak okna i znajdujące się w nich witraże, których nie powinno tam być, oraz fasada zachodnia z przedstawieniami starotestamentowych królów. W grze owa fasada zachowana jest w całości, w rzeczywistości jednak podczas rewolucji francuskiej figury królów były pozbawione głów, ponieważ mylnie kojarzono je z monarchią francuską²⁹. Nieprawidłowości te jednak związane są przede wszystkim z wyglądem katedry w czasach rewolucji francuskiej, co z perspektywy gry i zachowania dokładności historycznego przedstawienia jest wadą, ale z perspektywy możliwości jakie oferuje model tej katedry i narzędzia wykorzystane do stworzenia go, nie mają one takiego znaczenia, a wręcz są zaletą, bo mogą do pewnego stopnia stanowić materiały edukacyjne, promocyjne lub

²⁵ *Assassin's Creed II*, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2010), PC; J. M. Leiva Aldea, *Recreación y revisión del Renacimiento en Florencia a través de la franquicia Assassin's Creed*, Malaga 2017, praca dyplomowa obroniona w Universidad de Malaga, napisana pod opieką dr. Juan'a Antonia Sáncheza López, (w posiadaniu autora); M. E. Navarro Morales, *La arquitectura como elemento narrativo en Assassin's Creed II*, „Quaderns de Cine”, núm. 13, *Cine, historia y videojuegos*, 2018, s. 93–102.

²⁶ J. M. Leiva Aldea, *Recreación y revisión ...*, s. 26–38.

²⁷ *Assassin's Creed: Unity*, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2014), PC.

²⁸ B. Hanussek, *Ubisoft's Notre-Dame: Digital Gaming for Material Heritage's Sake*, „Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association”, 16, 26 (2024), s. 3–4.

²⁹ M. Mithans, *Digital preservation: Assassin's Creed Unity as a digital simulacrum for French Revolution era Paris*, s. 15–16, <https://www.academia.edu/52725553>, [dostęp: 19.02.2024].

pomocnicze w przypadku takich sytuacji jak pożar katedry w 2019 roku. Katedra Notre Dame nie jest jednak jedynym słynnym paryskim budynkiem, który został odtworzony w *Assassin's Creed: Unity*. Obok katedry w grze znalazły się także m. in. Pałac Tuileries, Park Tuileries, Luwr, Plac Zgody, kompleks Les Invalides czy paryski Panteon, który został dokładnie odtworzony z zewnątrz. Co ciekawe, w grze pojawiły się również słynne paryskie katakumby oraz Cmentarz Niewiniątek, czyli dwa miejsca, które wówczas nie istniały, ale które są często kojarzone z Paryżem tego okresu. Uwzględnienie obu tych miejsc w wirtualnym Paryżu z XVIII wieku wpisuje się w tworzenie odpowiedniej atmosfery miejsca i okresu, w którym dzieje się akcja gry. Ich obecność w grze wskazuje na znaczenie tych miejsc, nie tylko w pamiętaniu o samej rewolucji, ale też o sposobie, w jaki dzisiaj pamięta się i kojarzy XVIII-wieczny Paryż i w jaki sposób postrzegana jest dzisiaj rewolucja francuska przez masowego odbiorcę.

W przypadku analizy i prac badawczych nad budynkami i architektonicznymi monumentami, gry te mogą posłużyć również historykom sztuki oraz archeologom – szczególnie w ostatnich latach – z których pomocy korzystano przy tworzeniu najnowszych odsłon gry oraz trybu *Discovery Tour*, który pełni rolę wirtualnej wycieczki po starożytnej Grecji, Egipcie i świecie wikingów oraz Anglosasów z IX wieku. Tym, co wyróżnia te nowsze gry, a w szczególności *Assassin's Creed: Origins*³⁰ i *Assassin's Creed: Odyssey*³¹, to aktywny udział archeologów, historyków i egiptologów w procesie tworzenia, nie tylko trybu *Discovery Tour*, ale i samej gry. Dzięki pomocy naukowców i licznym konsultacjom z nimi, Ubisoft miał możliwość zrekonstruować na potrzeby gier miejsca i kulturę starożytnego Egiptu i Grecji według posiadanych informacji i badań, a jednocześnie wesprzeć ten obraz poprzez uwzględnienie pewnych teorii i założeń, którymi kierują się badacze tych okresów³². W ten sposób powstały chwalone przez badaczy za ilość detali i uwagę poświęconą jak najbliższemu przedstawieniu zabytków świata, które jednocześnie przykuwają uwagę osób uprzednio nie interesujących się tym okresem oraz nagradzają posiadaną wiedzę³³. Mimo współpracy wielu różnych środowisk nie wszystkie lokacje zostały jednak odtworzone w stu

³⁰ *Assassin's Creed: Origins*, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2017), PC.

³¹ *Assassin's Creed: Odyssey*, oprac. Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2018), PC.

³² C. A. MacLeod, *Undergraduate Teaching and Assassin's Creed: Discussing Archaeology with Digital Games*, „Advances in Archaeological Practice”, 9, 2 (2021), s. 104.

³³ C. Ariese, K. Boom, A. Mol, A. Politopoulos, *History is Our Playground: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey*, „Advances in Archaeological Practice”, 7, 3 (2019), s. 322; C. Casey, *Assassin's Creed Origins as a Digital and Pedagogical Tool*, s. 11–12, https://www.academia.edu/41063889/Assassins_Creed_Origins_as_a_Digital_and_Pedagogical_Tool, [dostęp: 19.02.2024].

procentach zgodnie z tym jak wyglądały one w rzeczywistości. Wynika to w większości z decyzji kreatywnych twórców gry, którzy chcieli usprawnić jej mechanikę, urozmaicenia gry i sprawienia, aby była ona wizualnie bardziej atrakcyjna oraz w celu oddania atmosfery czasu i miejsca, wykorzystując w tym celu obiekty, które dziś są kojarzone z tymi miejscami. Prócz zabytków, zespoły pracujące nad grami badały również florę i faunę obecną na danym terenie w czasach, które chciano przedstawić, a także przedmioty codziennego użytku i tradycje, tak aby obraz ten był jak najbliższy rzeczywistości. Jeśli chodzi zaś o język, jak wskazuje Christian Casey, dystrybucja ich jest właściwa, to znaczy, że np. w przedstawionej w *Assassin's Creed: Origins* Aleksandrii Grecy posługują się greką, rzymianie łaciną, a w pozostałej części Egiptu Egipcjanie posługują się swoim językiem³⁴. Podobny schemat można dostrzec również w innych grach z serii. Jak jednak zauważa Casey, wykonanie pozostawia wiele do życzenia, ponieważ o ile ludzie porozumiewają się we właściwym sobie języku, o tyle struktura tych języków jest już niewłaściwa³⁵.

Tym na co jednak zwracają uwagę zarówno archeolodzy, historycy, jak i historycy sztuki, jest przede wszystkim wspomniany już tryb *Discovery Tour* i możliwości, jakie on prezentuje. W ramach tego trybu gracz bierze udział w interaktywnej wycieczce, podczas której nie tylko podziwia historyczne lokacje i otrzymuje informacje na temat bitew lub roli jakie dane miejsce pełniło w życiu ówczesnie żyjących, ale jest także informowany o sztuce, rzemiośle, systemie edukacji i życiu codziennym tych ludzi. Ponadto narrator opowiadający o tym zaznacza różnice między tym co znalazło się w grze, a posiadanymi przez badaczy informacjami i tłumaczy z czego różnice te wynikają. Zwiedzając kolejne lokacje w ramach tzw. stacji, gracz może przyjrzeć się z bliska prezentowanym obiektom, zobaczyć jak wyglądają one w rzeczywistości oraz otrzymuje informacje gdzie dany obiekt jest dzisiaj przechowywany. Tryb *Discovery Tour* był stworzony i reklamowany przede wszystkim na użytek pedagogiczny i promocyjny jako wirtualne muzeum. Nie zastępuje on oczywiście dyskusji naukowej ani materiałów badawczych, ale z pewnością stanowi bardzo ciekawe i użyteczne narzędzie pedagogiczne, które takie dyskusje może rozpocząć, jak wskazują wykładowcy i nauczyciele, którzy mieli okazję skorzystać z nich podczas swoich lekcji.

Wykładowcy, którzy wykorzystali *Discovery Tour* podczas swoich zajęć, zauważyli przede wszystkim pozytywny efekt tego typu zajęć. Na podstawie ankiet mogli zbadać, jakie oddziaływanie miały one na uczniów. Zadano im pytania

³⁴ C. Casey, *Assassin's Creed Origins...*, s. 27.

³⁵ Tamże, s. 27.

przede wszystkim dotyczące zastosowania gier w edukacji, w jaki sposób i czy powinny one być wykorzystywane w nauce. Na przykładzie *Assassin's Creed* spytano również czy i w jaki sposób przedstawione w grze informacje wywarły wrażenie na uczniach i osobach korzystających z tego trybu oraz jak oceniają one sposób przekazywania informacji i ich jakości. Odpowiedzi były zróżnicowane, na potrzeby tej pracy skupię się jedynie na tych, które odnoszą się do *Assassin's Creed*. Jeśli chodzi o jakość informacji znajdujących się w *Discovery Tour*, większość była zdania, że są one odpowiednio przekazywane, nie wprowadzają w błąd i mogą być użyteczne na lekcjach³⁶. Wskazano również, że gry z serii *Assassin's Creed*, nawet pozbawione swoich elementów fabularnych i agresji, która jest dużą częścią tych gier, są atrakcyjne dla uczniów, angażują ich w poznawanie historii i kultury oraz oferują unikalną możliwość wstąpienia w świat, który już nie istnieje³⁷. Ponadto niemal wszyscy pytani wskazali, że przejście przez takie wirtualne muzeum zachęciło ich do odwiedzenia tych miejsc samemu lub wybrania się do muzeów, w których pokazane obiekty są przechowywane³⁸. Pytani zwrócili jednak uwagę, że takie wirtualne rozwiązanie nie może i nie powinno zastępować tradycyjnych materiałów. Ta opinia pokrywa się również z opinią badaczy, w tym historyków sztuki, którzy dostrzegli, że niektóre detale, głównie genitalia przedstawione na rzeźbach, obrazach czy płaskorzeźbach, zostały ocenzone w grach³⁹. Podkreślają oni, że gry takie jak *Assassin's Creed* mogą stanowić bardzo dobry materiał pomocniczy oraz angażujący uczniów do nauki i zgłębiania różnych aspektów związanych z historią lub archeologią, ale nie powinny być przyjmowane bezkrytycznie.

Jeśli mowa o sztuce, rzemiośle i życiu codziennym, które otaczają graczy w każdej z gier z tej serii, nie można nie dostrzec potencjału jaki posiadają one jako pole do dyskusji i badań nie tylko dla historyków, ale i kulturoznawców. Sam tryb *Discovery Tour* zawiera wiele informacji, jednak ich ilość jest ograniczona. Nieograniczony zasób odniesień i reprezentacji różnych kultur znajdujemy natomiast w samych grach. Jednym z aspektów kulturowych jest język, o którym już wspominałam w odniesieniu do *Assassin's Creed: Origins* i wypowiedzi egiptologów. Forma w jakiej Casey analizował występujące w grze języki to tylko

³⁶ M. Van Kempen, *Climbing on Culture: The Public Opinion on Archaeological Heritage Management through Assassin's Creed Origins and Assassin's Creed Odyssey*, „Kleos – Amsterdam Bulletin of Ancient Studies and Archaeology”, 7, 4 (2021), s. 107.

³⁷ C. A. MacLeod, *Undergraduate Teaching...*, s. 106.

³⁸ M. Van Kempen, *Climbing on Culture: The Public Opinion...*, s. 108.

³⁹ Tamże, s. 107; M. Van Kempen, *Climbing on Culture: Final Thoughts*, „Kleos – Amsterdam Bulletin of Ancient Studies and Archaeology”, 7, 4 (2021), s. 123–124.

jeden przykład wykorzystania tego elementu w badaniach. Niezwykle ciekawymi pracami zgłębiającymi zagadnienia językowe są analizy z zakresu lokalizacji językowej gier, ich tłumaczeń i zachowania różnorodności akcentów wskazujących na pochodzenie postaci. Również i z uniwersum *Assassin's Creed* możliwe jest prowadzenie takich badań, a jedną z prac podejmujących właśnie taką tematykę jest praca dyplomowa Amabile Deretti pt. *Language Variation in Video Games: A reception study on the impact of Anne Bonny's language variation on the gameplay experience of Assassin's Creed: Black Flag in English and Brazilian Portuguese*⁴⁰. Mówiąc o *Assassin's Creed IV: Black Flag*, którego akcja rozgrywa się na Karaibach w złotym okresie piractwa⁴¹, warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt, który, jak tłumaczy Marcello Picucci, stanowi fundamentalny środek przekazu informacji na temat epoki, czyli muzykę⁴². W *Black Flag*, w przeciwieństwie do pozostałych gier z serii (wyjątkiem jest *Assassin's Creed: Rogue*, które powiela schemat *Black Flag*), akcja rozgrywa się w dużej części na morzu, z dala od dużych ośrodków miejskich, co oznacza, że w celu stworzenia unikalnego klimatu pierwszej połowy XVIII wieku i nawiązaniu do słynnych pirackich historii, twórcy gry polegali przede wszystkim na muzyce, a dokładniej tradycyjnych przyśpiewkach, balladach i szantach wykonywanych zarówno przez postacie odgrywające fabularną rolę, jak i te będące tłem. Uwagę skupiono zatem na właściwym doborze utworów, tak aby miały one sens w kontekście historycznym oraz aby wpisywały się w narrację gry⁴³. Równie istotnym stał się dobór instrumentów, na których wówczas grano. Instrumenty charakterystyczne dla danej kultury i unikalne dźwięki przez nie tworzone pojawiły się także w pierwszej tytułowej odsłonie *Assassin's Creed*. Zarówno wykorzystanie muzyki jako elementu narracyjnego, jak i instrumentów ludowych i implementowanie ich w grach, podlega licznym badaniom, szczególnie w kontekście wykorzystywania tego typu dźwięków i przemieszania ich z nowoczesnym, bardziej standardowym dla gier dźwiękiem⁴⁴.

⁴⁰ A. Deretti, *Language Variation in Video Games: A reception study on the impact of Anne Bonny's language variation on the gameplay experience of Assassin's Creed: Black Flag in English and Brazilian Portuguese*, Dublin 2022, praca dyplomowa obroniona na Trinity College, napisana pod opieką dr Sheila Castilho, (w posiadaniu autora).

⁴¹ *Assassin's Creed IV: Black Flag*, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2013), PC.

⁴² M. Picucci, *The Functions of Music in the Representation of the Golden Age of Piracy in Assassin's Creed IV Black Flag*, 2014, s. 5. https://www.researchgate.net/publication/286392729_The_Functions_of_Music_in_the_Representation_of_the_Golden_Age_of_Piracy_in_Assassin's_Creed_IV_Black_Flag, [dostęp: 03.11.2024].

⁴³ Tamże, s. 6–7.

⁴⁴ S. Lind, *Music as Temporal Disruption in Assassin's Creed*, s. 3–7, https://www.academia.edu/36666044/Music_as_Temporal_Disruption_in_Assassins_Creed_MusCan_2018_, [dostęp: 27.02.2024].

*Assassin's Creed III: Liberation*⁴⁵ i *Assassin's Creed: Freedom Cry*⁴⁶ są także znakomitymi przykładami gier z tej serii, na których podstawie badacze podejmują dyskusję i mogą prowadzić szerzej zakrojoną analizę na temat przestrzeni jaką w grach przeznacza się na kwestie rasizmu, niewolnictwa i płci oraz tego, jaki mają one wpływ i oddziaływanie w przestrzeni multimedialnej i społecznej. Istotnym bardzo dla takiego dialogu byłoby również podjęcie kwestii posiadania protagonistów innych ras i kolorów skóry, a jednocześnie podkreślenie i zwrócenie uwagi na problem jakim jest na ten moment bardzo małe zróżnicowanie rasowe w całej serii. W wyszczególnionych tu grach główną rolę pełnią przedstawiciele rasy czarnej: pochodząca z Nowego Orleanu Aveline, będąca córką zniewolonej kobiety i jej właściciela, którym był wpływowy Francuz, oraz pochodzący z Trynidadu Adewale, który uciekł z niewoli i przyłączył się do załogi pirackiej. Obie te gry stanowią tak naprawdę dodatki do gier z głównej serii, co samo w sobie jest zastanawiające, bo obie podejmują podobną tematykę związaną z kwestią niewolnictwa i nierównością rasową.

W *Freedom Cry* gramy jako Adewale, który w grze przedstawiony jest jako wysoki i muskularny czarny mężczyzna, który charakteryzuje się sprytem, intelektem i ambicją. Fabuła gry skupia się na jego walce z opresją wobec czarnej społeczności i praktykowanym przez francuskich kolonizatorów Haiti niewolnictwem. Ze względu na historię Adewale i jego własne doświadczenia, walka z tym systemem jest bardzo osobista, ostatecznie jednak prowadzi donikąd, bo jak wiemy z historii, niewolnictwa nie udało się wówczas znieść, a wszelkie zmiany, które mogłyby do tego doprowadzić, musiałyby być systemowe, a nie wynikiem walki w pojedynkę. *Freedom Cry* prezentuje jednak inny problem, który jest przedmiotem licznych dyskusji, tzn. kwestii reprezentacji.

W mechanikę wszystkich gier *Assassin's Creed* wpisana jest agresja, nie powinno nas zatem dziwić, że metody Adewale również należą do brutalnych i polegają przede wszystkim na zabijaniu nadzorców niewolników i zatapianiu okrętów niewolniczych, jednakże powielanie niektórych szkodliwych schematów jest niezwykle niebezpieczne. Jeśli spojrzymy na rynsztunek jakim w grze posługuje się Adewale, czyli maczety i garłacze, możemy zauważyć, że są to bronie uważane za mniej cywilizowane, które powielają schematy brutalności, szkodliwie przypisywane czarnej społeczności. W kontraście do jego broni, biali protagoniści w serii mają pełen dostęp do pięknie dekorowanych mieczy i szabli oraz najnowszych rodzajów broni palnej. Podobnie sam wygląd fizyczny Adewale

⁴⁵ *Assassin's Creed: Liberation HD*, oprac. Ubisoft Sofia, wyd. Ubisoft (Sofia: 2014), PC.

⁴⁶ *Assassin's Creed: Freedom Cry*, oprac. Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2013), PC.

zdaje się powielać pewne stereotypy, jak i metody jakich podejmuje, aby wyzwolić napotkanych niewolników. W kontraście do tego sama kwestia niewolnictwa została w grze przedstawiona w sposób bardzo oceniany, a wręcz trywialny, łącznie z nienawistnym i ubliżającym językiem, jakiego używano wobec czarnej ludności⁴⁷. Decyzja o przedstawieniu w oceniany sposób tego, w jaki sposób traktowano tych ludzi przy jednoczesnym powielaniu pewnych stereotypów, jest bardzo szkodliwa i może zostać wykorzystana w wielu pracach analizujących i podejmujących tematy reprezentacji, nierówności, rasizmu oraz radzenia sobie i wyciągania konsekwencji z trudnych doświadczeń przeszłości.

Podobny brak refleksji i chęci do podjęcia bardziej zniuansowanego dialogu ze strony twórców serii widzimy w *Assassin's Creed: Liberation*, gdzie graczom została przedstawiona postać młodej czarnej kobiety imieniem Aveline. Aveline, jak już wspomniałam, wywodzi się ze związku zamożnego białego kupca z jego niewolnicą Jeanne. Tu kwestia niewolnictwa i samej matki Aveline jest bardzo problematyczna, ponieważ twórcy postanowili przedstawić zakup niewolników przez ojca Aveline jako ich ratunek i niejako ocalenie od gorszego losu, tym samym nie uznając, co takie praktyki w rzeczywistości oznaczały dla tych ludzi⁴⁸. Problematycznym jest również nieuznawanie przez Ubisoft koloru skóry Aveline. W grze Aveline została wychowana przez swojego ojca i macochę w zamożnym domu, z dostępem do guwernantki i wszystkimi przywilejami należącymi do przedstawicieli białej ludności. Jest to o tyle ważne, że gra wprowadza system używania różnych strojów, które dają inne możliwości. Jednym z nich jest strój damy (*lady outfit*), który odpowiada strojom zamożnych białych kobiet z XVIII wieku. Będąc w tym stroju, Aveline traktowana jest na równi z innymi białymi kobietami, pomimo swojego koloru skóry i pochodzenia, które w historycznych realiach sprawiałoby, że Aveline nie byłaby w ogóle postrzegana jako kobieta, a już na pewno nie dama. Gra to jednak całkowicie ignoruje, a dając jej ten strój sugeruje, że jej kolor skóry tak naprawdę nie ma znaczenia⁴⁹, ignorując tym samym doświadczenia innych kobiet w tym okresie. Prócz stroju damy, Aveline ma do swojej dyspozycji jeszcze strój asasyna, który jest dość standardowy dla tych

⁴⁷ E. Hammar, *Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin's Creed: Freedom Cry*, manuskrypt artykułu do „Rethinking History”, 21, 3 (2017), s. 16–17, <https://munin.uit.no/handle/10037/10611?show=full>, [dostęp: 27.02.2024]..

⁴⁸ M. Steenbakker, *A Power Shrouded in Petticoats and Lace: The Representation of Gender Roles in Assassin's Creed III: Liberation*, „New Horizons in English Studies”, 6 (2021), s. 96–98.

⁴⁹ T. Kraft, *Towards the Digital Atlantic? New Orleans's Open World in Assassin's Creed III: Liberation HD*, [w:] *New Orleans and the Global South. Caribbean, Creolization, Carnival*, red. O. Ette, G. Müller, Hildesheim 2017, s. 271.

gier, i strój niewolnika (*slave outfit*), który Aveline, jako zamożna młoda kobieta, wychowana ze wszystkimi przywilejami białych kobiet, może ubrać i świadomie wykorzystywać dla osiągnięcia swoich celów. W tym stroju kolor skóry Aveline wychodzi na pierwsze miejsce, sprawiając tym samym, że straż zwraca na nią o wiele większą uwagę.

Gra podkreśla wiele nieodpowiednich schematów, nie uznaje historycznych realiów i doświadczeń uciemiężonych grup społecznych, w dziwny sposób usprawiedliwiając niektóre z kolonizatorskich praktyk i nigdy tak naprawdę nie podejmując dialogu na ten temat między postaciami w grze ani z samym graczem, a także stawia pod znakiem zapytania rolę i obraz kobiet w społeczeństwie. Zarówno *Freedom Cry*, jak i *Liberation*, utwierdzają również wiele szkodliwych stereotypów dotyczących czarnych społeczności, nie tylko postawnych i agresywnych czarnych mężczyzn, ale również stereotypów związanych z praktykami voodoo i agresją czarnych ludzi wobec białych.

Tożsamy problem pojawia się w przypadku płci protagonistów, gdzie nierówność w liczbie kobiet do mężczyzn jest bardzo wysoka. Związana z tymi dyskusjami jest także kwestia reprezentacji różnych orientacji seksualnych i tożsamości płciowych, które to wątki również pojawiły się już w tej serii wraz z *Assassin's Creed: Syndicate*, a następnie *Odyseją* i *Valhallą*. Tu szczególnie interesującym jest recepcja wśród środowiska graczy oraz to w jaki sposób Ubisoft podszedł do tych tematów i kwestii kobiet w przestrzeniach wirtualnych. Ciekawym jest również pewien trend, na który niektórzy badacze zwrócili uwagę, jakoby łączyć wątki kobiece i ich obecność w grach z reprezentacją postaci ze środowiska LGBTQ+⁵⁰. Grą, która podjęła się kwestii kobiet i ich przedstawień oraz przedstawienia pierwszej postaci transseksualnej, jest *Assassin's Creed: Syndicate*, w którym poznajemy historię rodzeństwa Evie i Jacoba Frye⁵¹. Niestety przechodząc grę szybko można dostrzec, że główną rolę wciąż pełni mężczyzna, a Evie jest jedynie dodatkiem. Gra ponadto powiela schemat mężczyzny jako bardziej brawurowego i pewnego siebie, który rzuca się w wir walki, podczas gdy kobieta chowa się w cieniu, ostrożnie planując swoje ruchy. Pomimo tego, że Jacob i Evie są bliźniakami i w samej grze gramy obiema postaciami, we wszystkich materiałach promocyjnych Evie jest praktycznie niewidoczna, stojąca w tle za bratem lub całkowicie nieobecna. Sytuację tę poprawił dopiero dodatek do gry o Kubie

⁵⁰ I. Candeias Barros, *(Re)Playing History and Rethinking Gender in Neo-Victorian Video Games*, Lizbona 2023, praca dyplomowa obroniona na Universidade nova de Lisboa, napisana pod opieką prof. Iolanda Ramos, (w posiadaniu autora); E. Repeć, *Queerowanie gier AAA na przykładzie serii Assassin's Creed – możliwości i zagrożenia*, „Images”, 33, 42 (2023), s. 281–306.

⁵¹ *Assassin's Creed: Syndicate*, oprac. Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2015), PC.

Rozpruwacz, w którym to stery oddano Evie, wtedy już czterdziestoletniej kobiecie, która musi nie tylko rozprawić się z tytułowym mordercą, ale i ocalić swojego zaginionego brata, przełamują w ten sposób stereotyp damy w opałach⁵².

Prace podejmujące się tych kwestii w kontekście *Assassin's Creed*, począwszy od rasizmu po tożsamość płciową, istnieją już w przestrzeni naukowej i badania takie są prowadzone. Pozostają one jednak wciąż, w zestawieniu z pracami dotyczącymi, np. architektury czy kultury, dość niezbadanym i szerokim tematem do badań i analiz. Dowodem na to, ile jeszcze czasu i pracy wymagają te kwestie, jest zbliżająca się premiera najnowszej części gry – *Assassin's Creed: Shadows* i krążące wokół niej komentarze i rasistowskie ataki, zarówno pod adresem studia Ubisoft, które postanowiło uwzględnić w swojej grze postać historyczną – czarnego samuraja o imieniu Yasuke, który w okresie zjednoczenia Japonii faktycznie istniał i odgrywał pewną rolę, oraz pod adresem aktora odgrywającego ową rolę. Negatywne komentarze dotyczą jednak także postaci kobiecej, młodej kunoichi⁵³ o imieniu Naoe, którą Ubisoft stworzył na potrzeby gry.

Seria *Assassin's Creed* dzięki swojej wielowątkowości i historii, która skupia w sobie wiele różnych okresów historycznych, kultur i postaci, stanowi ciekawy przykład gier – nie tylko dzięki swojej transmedialności – które można traktować w kategoriach interdyscyplinarności. Prócz wspomnianych już dziedzin takich jak historia, architektura, urbanistyka czy różnych nauk zajmujących się kwestiami społecznymi, to z gier tych korzystać może także grono innych nauk, a ich lista jest bardzo długa. Samo słowo asasyn i jego korzenie związane są z nizarytami, czyli odłamem islamu szyickiego. Ponadto seria bardzo często korzysta z motywów chrześcijańskich, a wręcz można by rzec, że jest na nich oparta, tym samym kreuje przestrzeń do rozważań dla naukowców zajmujących się kwestiami religijnymi. Tryb *Discovery Tour*, który wprowadzono wraz ze zmianą gier na system RPG, dodatkowo otworzył tę serię na nowe grono odbiorców i sprawił, że gry te przeniosły się z domowego zacisza do sal lekcyjnych. Jest to innowacyjne narzędzie, które wykorzystywane jako pomoc dydaktyczna może okazać się niezwykle przydatne w ramach popularyzowania nauki historii, szczególnie wśród dzieci i młodzieży. Należy jednak pamiętać, że nie są to gry bez zarzutu, a informacji w nich zawartych nie powinno się przyjmować bezrefleksyjnie. Stanowią one jednak dobre podłoże dla pierwszego zetknięcia się z wieloma problemami i dyscyplinami naukowymi oraz są dobrym punktem wyjścia do głębszych refleksji i badań.

⁵² S. Fishbune, "Competent, Capable, and Practically Dressed": The Representation of Women in the *Assassin's Creed* Series, „Midwest Journal of Undergraduate Research”, 9 (2018), s. 29.

⁵³ Nazwa na żeńską odmianę ninja.

BIBLIOGRAFIA

Ludografia

Assassin's Creed: Director's Cut Edition, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2008), PC.

Assassin's Creed II, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2010), PC.

Assassin's Creed: Brotherhood, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2011), PC.

Assassin's Creed: Revelations, oprac. Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2011), PC.

Assassin's Creed III, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2012), PC.

Assassin's Creed: Liberation HD, oprac. Ubisoft Sofia, wyd. Ubisoft (Sofia: 2014), PC.

Assassin's Creed IV: Black Flag, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2013), PC.

Assassin's Creed: Freedom Cry, oprac. Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2013), PC.

Assassin's Creed: Unity, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2014), PC.

Assassin's Creed: Rogue, oprac. Ubisoft Sofia, Ubisoft Kiev, wyd. Ubisoft (Sofia: 2015), PC.

Assassin's Creed: Syndicate, oprac. Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2015), PC.

Assassin's Creed: Origins, oprac. Ubisoft Montreal, wyd. Ubisoft (Montreal: 2017), PC.

Assassin's Creed: Odyssey, oprac. Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec, wyd. Ubisoft (Quebec: 2018), PC.

Sid Meier's Gettysburg!, oprac. Firaxis Games, wyd. Electronic Arts (Redwood City: 1997), PC.

Literatura

- Abril K., Geropanta V., Giordanelli D., Porreca R., *Gaming as a disembodied experience of the city: From Assassin's Creed to 'Smart learner'*, „SCientific REsearch and Information Technology”, 10, 2 (2020), s. 117–130.
- Arbuckle MacLeod C., *Undergraduate Teaching and Assassin's Creed: Discussing Archaeology with Digital Games*, „Advances in Archaeological Practice”, 9, 2 (2021), s. 101–109.
- Ariese C., Boom K., Mol A., Politopoulos A., *History is Our Playground: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey*, „Advances in Archaeological Practice”, 7, 3 (2019), s. 317–323.
- Boczowska M., *Opowieść transmedialna – znak naszych czasów*, „Postscriptum Polonistyczne”, 14 2 (2014), s. 125–137.
- Bomba R., *Historia w grach komputerowych*, „Historyka”, 37–38 (2007–2008), s. 129–138.
- Bondioli N., Texeira-Bastos M., Carneiro L., *History, design and archaeology: The reception of Julius Caesar and the representation of gender and agency in Assassin's Creed Origins*, „In die Skriflig”, 53, 2 (2019), s. 1–12.
- Bosman F., *'The poor carpenter': Reinterpreting Christian Mythology in the Assassin's Creed Game Series*, „gamevironments”, 4 (2016), s. 61–88.
- Boutonnet V., *Historical agency and videogame play: a case study of Assassin's Creed 3*, [w:] *E-teaching History*, ed. J. Wojdon, Cambridge 2016, s. 115–133.
- Fichna J., Osajda K., Pieniądz A., Skowron B., *Interdyscyplinarność z perspektywy młodych badaczy*, „Nauka”, 4 (2015), s. 161–183.
- Fishbune S., *“Competent, Capable, and Practically Dressed”: The Representation of Women in the Assassin's Creed Series*, „Midwest Journal of Undergraduate Research”, 9 (2018), s. 18–36.
- Hanussek B., *Ubisoft's Notre-Dame: Digital Gaming for Material Heritage's Sake*, „Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association”, 16, 26 (2024), s. 1–15.
- Hedlund R., Westin J., *Polychronia – negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, 8, 1 (2016), s. 3–20.

- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Kozyra D., *Zabawa w transmedia: Transmedialność opowieści jako wymóg współczesnej kultury*, „Kultura i Historia”, 29 (2016), s. 74–87.
- Kraft T., *Towards the Digital Atlantic? New Orleans's Open World in Assassin's Creed III: Liberation HD*, [w]: *New Orleans and the Global South. Caribbean, Creolization, Carnival*, red. O. Ette, G. Müller, Hildesheim, 2017, s. 259–273.
- Leffler C., *Memory games: history, memory, and anachronism in the Paris of Assassin's Creed Unity*, „Contemporary French Civilization”, 44, 1 (2019), s. 81–99.
- Navarro Morales M. E., *La arquitectura como elemento narrativo en Assassin's Creed II*, „Quaderns de Cine”, núm. 13, *Cine, historia y videojuegos*, 2018, s. 93–102.
- Repeć E., *Queerowanie gier AAA na przykładzie serii Assassin's Creed – możliwości i zagrożenia*, „Images”, 33, 42 (2023), s. 281–306.
- Shaw A., *The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III*, „Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association”, 9, 14 (2015), s. 4–24.
- Steenbakker M., *A Power Shrouded in Petticoats and Lace: The Representation of Gender Roles in Assassin's Creed III: Liberation*, „New Horizons in English Studies”, 6 (2021), s. 92–110.
- Van Kempen M., Politopoulos A., Part 1: *Climbing on Culture: The Public Opinion on Archaeological Heritage Management through Assassin's Creed Origins and Assassin's Creed Odyssey*, Part 2: *Climbing on Culture: A Response*, Part 3: *Climbing on Culture: Final Thoughts*, „Kleos - Amsterdam Bulletin of Ancient Studies and Archaeology”, 7, 4 (2021), s. 97–128.
- Vandewalle A., *'Named After the Great Odysseus': Putting the Odyssey in Assassin's Creed Odyssey*, „Sapiens ubique civis”, 3 (2022), s. 463–493.
- Veugen C., *Assassin's Creed and Transmedia Storytelling*, „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations”, 8, 2 (2016), s. 1–19.
- Walczak M., *Interdyscyplinarny charakter kulturoznawczego pojęcia kultury*, „Człowiek i Społeczeństwo”, 39 (2015) s. 135–152.

Woleński J., *Interdyscyplinarność, integracja i podziały nauk*, „Zagadnienia Naukoznawstwa”, 55, 2 (2019), s. 11–24.

Netografia

Arici S., *A Real-and-Imagined Constantinople in Assassin's Creed: Revelations*, Lizbona 2017, praca dyplomowa obroniona na University of Lisbon, napisana pod opieką prof. Adelaide Meira Serras, (w posiadaniu autora).

Candeias Barros I., *(Re)Playing History and Rethinking Gender in Neo-Victorian Video Games*, Lizbona 2023, praca dyplomowa obroniona na Universidade nova de Lisboa, napisana pod opieką prof. Iolanda Ramos, (w posiadaniu autora).

Casey C., *Assassin's Creed Origins as a Digital and Pedagogical Tool*, https://www.academia.edu/41063889/Assassins_Creed_Origins_as_a_Digital_and_Pedagogical_Tool, [dostęp: 19.02.2024].

Deretti A., *Language Variation in Video Games: A reception study on the impact of Anne Bonny's language variation on the gameplay experience of Assassin's Creed: Black Flag in English and Brazilian Portuguese*, Dublin 2022, praca dyplomowa obroniona na Trinity College, napisana pod opieką dr Sheila Castilho, (w posiadaniu autora).

Elliott A., *The Assassin's Creed Curriculum: Video Games and the Middle Ages*, International Medieval Congress, 2016, https://www.academia.edu/26869807/The_Assassins_Creed_Curriculum_Video_Games_and_the_Middle_Ages, [dostęp: 27.02.2024].

Hammar E., *Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin's Creed: Freedom Cry*, manuskrypt artykułu do „Rethinking History”, 21, 3 (2017), s. 372–395, <https://munin.uit.no/handle/10037/10611?show=full>, [dostęp: 27.02.2024].

Leffler C., *Memory games: Remediation, Anachronism and Anachronism in the Paris of Assassin's Creed Unity*, konferencja Królewskiego Towarzystwa Geograficznego RGS-IBS, 2019, https://www.academia.edu/43417244/Memory_Games_Remediation_Anachronism_and_Anachronism_in_the_Paris_of_Assassins_Creed_Unity, [dostęp: 19.02.2024].

- Leiva Aldea J. M., *Recreación y revisión del Renacimiento en Florencia a través de la franquicia Assassin's Creed*, Malaga 2017, praca dyplomowa obroniona w Universidad de Malaga, napisana pod opieką dra Juan Antonio Sánchez López, (w posiadaniu autora).
- Lind S., *Music as Temporal Disruption in Assassin's Creed*, https://www.academia.edu/36666044/Music_as_Temporal_Disruption_in_Assassins_Creed_MusCan_2018_, [dostęp: 27.02.2024].
- Mithans M., *Digital preservation: Assassin's Creed Unity as a digital simulacrum for French Revolution era Paris*, <https://www.academia.edu/52725553>, [dostęp: 19.02.2024].
- Picucci M., *The Functions of Music in the Representation of the Golden Age of Piracy in Assassin's Creed IV Black Flag*, https://www.researchgate.net/publication/286392729_The_Functions_of_Music_in_the_Representation_of_the_Golden_Age_of_Piracy_in_Assassin's_Creed_IV_Black_Flag, [dostęp: 03.11.2024].
- Tsalkanis D., *Athens in 3D: from archaeology to Assassin's Creed: Odyssey*, https://www.academia.edu/92779604/Athens_in_3d_from_archaeology_to_Assassins_Creed_Odyssey, [dostęp: 19.02.2024].
- Turtiainen E., *The Construction of Assassin's Creed: Syndicate Characters as Gendered and Classed*, Jyväskylä 2019, praca dyplomowa obroniona na University of Jyväskylä, (w posiadaniu autora).

IMPORTANCE OF GAMES IN THE CONTEXT OF POPULARIZING HISTORY ON THE EXAMPLE OF THE ASSASSIN'S CREED GAME SERIES

Summary: The aim of this paper is to take a closer look at the *Assassin's Creed* games series in terms of its importance for the popularization of history and other sciences. For this purpose, the possibilities it brings to the interdisciplinary and transmedia studies were presented and analyzed. From the very beginning the *Assassin's Creed* games have been strongly associated with history, but their connection and influence on other disciplines is increasingly noticeable. In order to fully understand the possibilities offered by these games, the author referenced their own experience in history and supported it by works and research from other fields. This way, a cross-section of the research possibilities and the results of already conducted research was created. Attention was also drawn to certain objections to this series and the need for a critical analysis of the consumed content in order to make the best use of games by the scientific community to promote and popularize science among young people.

Key words: history, interdisciplinary studies, transmedia studies, popularization of history, *Assassin's Creed*

JAK MAP-PAINTINGS GAMES MOGĄ SZKODZIĆ NASZEMU MYŚLENIU O ŚWIECIE I HISTORII? ANALIZA Z PUNKTU WIDZENIA ZWROTU PRZESTRZENNEGO

Streszczenie: Artykuł omawia wpływ gier z gatunku *grand strategy* (w szczególności *Europa Universalis IV*) na kształtowanie postrzegania przestrzeni, historii i relacji międzynarodowych. Analizując te gry przez pryzmat triady przestrzennej Henri'ego Lefebvre'a, autor wskazuje, że ich interfejs i mechaniki promują państwowocentryczne myślenie o świecie, zgodne z XIX-wiecznymi teoriami geopolitycznymi Rudolfa Kjelléna. Gry te często upraszczają złożoność historycznych procesów, ignorując aktorów niepaństwowych (np. mniejszości, instytucje kościelne), co prowadzi do homogenizacji przestrzeni i przedstawiania historii w sposób ograniczony do granic państw. W artykule poruszono także wpływ tych gier na graczy, kształtując uproszczone wyobrażenia o historii i polityce międzynarodowej. Autor podkreśla konieczność większej różnorodności w podejściu do projektowania mechanik i przestrzeni w grach, wskazując na pozytywne przykłady, takie jak *Crusader Kings III*, czy zapowiedziane innowacje w *Project Caesar*.

Słowa kluczowe: grand strategy games, geopolityka, terytorium, państwowocentryczność, Europa Universalis IV

Drugim najpopularniejszym postem w historii podforum portalu Reddit poświęconego grze *Europa Universalis IV*¹ jest zrzut ekranu z tej gry przedstawiający mapę Azji kontrolowaną przez państwa w taki sposób, że ich barwy układają

¹ *Europa Universalis IV*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2013).

się w japoński *kyokujitsu-ki*, sztandar wschodzącego słońca². Uważam, że to najbardziej obrazowy przykład tego, do czego odnosi się termin *map-painting games*, czyli dosłownie gry o kolorowaniu mapy.



Rys. 1. Screen z gry *Europa Universalis IV*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2013). Źródło: „Reddit”, użytkownik k1llm3132, *Rate my Japan*, <https://www.reddit.com/r/eu4/s/JpW32Oh91y> [dostęp: 30.11.2024].

W poniższym tekście zamierzam przeanalizować wpływ na kształtowanie świadomości jaki mają określane w ten sposób gry, zaliczane do gatunku *grand strategy games*. Spojrzę na ten problem przez pryzmat triady przestrzennej Henri’ego Lefebvre oraz jej zastosowania do groźnawstwa Stephana Günzela.

Wychodząc od tezy, że gry wyrażają określone sposoby myślenia przestrzennego wykażę, że *grand strategy games* są przykładem myślenia przestrzennego cechującego się dominacją Lefebvre’owskiej drugiej przestrzeni oraz że odpowiada ono paradygmatowi państwowcentrycznemu w teorii stosunków międzynarodowych oraz organicznej teorii państwa Rudolfa Kjelléna.

Towarzyszyć mi przy tym będą przykłady ze wspomnianej gry *Europa Universalis IV*, które posłużą do zwrócenia uwagi na to, jak gry z omawianego gatunku przedstawiają świat zgodnie z przytoczonymi przeze mnie koncepcjami i w jaki sposób wymusza to zastosowany interfejs użytkownika. Ostatecznie moim celem będzie pokazanie, że ogranicza to twórców w zakresie zjawisk, które

² Użytkownik k1llm3132, *Rate my Japan*, „Reddit”, <https://www.reddit.com/r/eu4/s/JpW32Oh91y> [dostęp: 30.11. 2024].

są w stanie modelować, a u graczy może utrwaląć uproszczone przekonania na temat funkcjonowania i roli państwa w historii oraz współcześnie.

POJĘCIE *GRAND STRATEGY GAME*

Do rozpoczęcia analizy konieczne jest w pierwszej kolejności zdefiniowanie pojęcia *grand strategy game*. Pod tą nazwą rozumieć będę podgatunek komputerowej gry strategicznej wyznaczany przez trzy cechy: (1) historyczne realia (2) rozległość w czasie i przestrzeni oraz (3) interfejs oparty o mapę.

Zamierzam przyjąć bardzo szerokie rozumienie pojęcia komputerowej gry strategicznej, zgodnie z którym jest to gra, w której zwycięstwo w rywalizacji z przeciwnikami uzależnione jest raczej od myślenia i planowania niż od natychmiastowego działania³, rozgrywana na dowolnym urządzeniu elektronicznym. Powyższa definicja jest niezwykle szeroka, jednak ze względu na przyjęcie kryterium interfejsu opartego o mapę, nie jest konieczne dalsze zawężanie – można bezpiecznie zakładać, że gry spełniające to kryterium będą należeć do jądra znaczeniowego nazwy „komputerowa gra strategiczna”.

Następnie konieczne jest rozważenie zaproponowanych przeze mnie kryteriów, począwszy od osadzenia gry w historycznych realiach. Za warunek wystarczający do spełnienia tej przesłanki uważam aspirowanie przez grę do lub sprawianie przez grę wrażenia zgodnego z wiedzą historyczną przedstawienia stanu początkowego świata gry oraz przynajmniej części jej mechanik. Takie kryterium nie wyklucza więc w żaden sposób przedstawiania przez gry różnych scenariuszy kontrfaktycznych, o ile rozwijają się one z „historycznego” stanu początkowego i uzyskiwane są za pomocą „historycznych” mechanik. Warto przy tym zwrócić uwagę na kwestię rozróżnienia między mechanikami aspirującymi (zgodnie z intencjami twórców) do zgodności z wiedzą historyczną oraz takimi, które obiektywnie są w ten sposób interpretowane przez znaczną część odbiorców. W moim ujęciu wystarczające jest spełnienie któregośkolwiek z tych kryteriów, ponieważ celem analizy jest ocena możliwego, nawet niezamierzonego, wpływu gry na odbiorcę. Dopuszczam przy tym obecność elementów fikcyjnych czy fantastycznych o tyle, o ile dają się wyraźnie oddzielić od elementów „historycznych”.

³ Uważam za dopuszczalne przyjęcie tego rodzaju wyjątkowo szerokiego *genus* definicji *grand strategy games*, ponieważ kluczowe znaczenie dla mojego tekstu mają trzy kryteria stanowiące jej *differentia specifica*. Jestem przekonany, że w przypadku gier spełniających łącznie te kryteria nie powinno być wątpliwości co do tego, czy stanowią one komputerowe gry strategiczne. Szerzej o grach strategicznych jako gatunku gier komputerowych; por. A. Rollings, E. Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis 2003, s. 641–643.

Przykładowo, w przypadku gry strategicznej zawierającej fantastyczne stworzenia czy elementy magii – jak np. *Crusader Kings II*⁴ – nie byłoby problemem uznanie jej za „historyczną” o tyle, o ile wyraźnie oddzielone od nich przedstawienie stosunków politycznych i ekonomicznych w późnym średniowieczu aspiruje, a przynajmniej odbierane jest jako zgodne z wiedzą historyczną.

Kolejnym postulowanym kryterium jest rozległość gry w czasie i przestrzeni. Jasno widoczne jest, że stanowi to kombinację dwóch kryteriów – czasowego i geograficznego – z których każde stanowi pewne spektrum. Na jednym z ich krańców będą gry koncentrujące się na bardzo niewielkim terenie lub jedynie na krótkim okresie – np. gry typu *city-builder* takie jak np. *Manor Lords*⁵. Na przeciwnym krańcu tego spektrum znajdują się gry, których rozgrywka obejmuje cały region, kontynent lub świat, a pod względem czasowym – okres wystarczający, by możliwe było przedstawienie dostrzegalnych przemian politycznych, ekonomicznych, technologicznych czy społecznych. Jak widać, kryteria te nie są ostre, jednak przedmiotem tego tekstu mają być gry znajdujące się jednoznacznie na „rozległym” krańcu obu tych spektrów.

Najbardziej enigmatycznym elementem zaproponowanej definicji wydaje się być „interfejs oparty o mapę”. Pod tym określeniem rozumiem taki interfejs użytkownika, który wykorzystuje mapę świata gry jako główny ekran rozgrywki, pozostający co do zasady nieustannie widoczny i stanowiący środek za pomocą którego użytkownik uzyskuje dostęp do większości pozostałych elementów interfejsu. Chcę zawęzić to kryterium do interfejsu, który posługuje się mapą polityczną (choćby gra oferowała inne tryby mapy), w odróżnieniu od gier, których mapa stara się fotorealistycznie odwzorowywać teren (wraz z ukształtowaniem powierzchni, roślinnością, ludzkimi osiedlami i warunkami pogodowymi) – jak to ma miejsce np. w grach z serii *Civilization*⁶, *Total War*⁷ czy większości strategii czasu rzeczywistego.

Przy tak dobranych kryteriach za klasyczne przykłady *grand strategy game* należy uznać gry tworzone przez szwedzkie Paradox Development Studio, z którymi szeroko kojarzy się sama nazwa⁸. W szczególności mam tutaj na myśli

⁴ *Crusader Kings II*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2012).

⁵ *Manor Lords*, prod. Slavic Magic, wyd. Hooded Horse (2024).

⁶ Zob. *Sid Meier's Civilization V*, prod. Firaxis Games, wyd. Take-Two Interactive (Hunt Valley 2010).

⁷ Zob. *Total War: Rome II*, prod. The Creative Assembly, wyd. Sega (Horsham 2013).

⁸ Zob. A. Hailes, *The Rhythms of Digital History: A Guide to Historical Grand Strategy Games*, <https://tvobsessive.com/2019/08/11/the-rhythms-of-digital-history-a-guide-to-historical-grand-strategy-games/> [dostęp: 30.11.2024]. Warto przy tym zaznaczyć, że gry te powszechnie kojarzone są z szyldem wydawcy, czyli Paradox Interactive, który jest właścicielem wspomnianego studia.



Rys. 2. Screen z gry *Victoria 3*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2022).

produkcje takie jak serie *Europa Universalis*, *Crusader Kings* oraz *Victoria*. Wszystkie one zawierają wachlarz scenariuszy startowych, odtwarzających sytuację polityczną i socjoekonomiczną w danym momencie w historii – od terytoriów, poprzez władców, relacje dyplomatyczne, aż po przybliżoną strukturę demograficzną poszczególnych regionów (w przypadku serii *Victoria*). Teatr rozgrywki obejmuje albo cały świat, albo przynajmniej znaczną część Afroeurazji (jak w *Crusader Kings II*). Charakterystyczne jest też, że każdy ze wspomnianych tytułów stawia sobie za cel przedstawienie znaczących historycznych przemian – czy to kształtowanie się monarchii patrymonialnej i stanowej (*Crusader Kings II*), czy to kształtowanie się kolonializmu i nowożytnego państwa suwerennego (*Europa Universalis IV* – będzie to zresztą przedmiotem pogłębionej analizy w dalszej części tekstu), czy wreszcie rozwoju XIX-wiecznego kapitalizmu, industrializacji i rozwoju nowych ideologii politycznych (*Victoria 3*⁹). Oprócz tego można wymienić szereg innych gier – jak *Hearts of Iron IV*¹⁰ (choć w tym przypadku kryterium rozległości w czasie nie jest tak jednoznacznie spełnione), czy wzmiankowana już seria *Total War* (która nie realizuje w pełni kryterium interfejsu opartego o mapę),

⁹ *Victoria 3*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2022).

¹⁰ *Hearts of Iron IV*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2016).

a także bardziej niszowe produkcje, jak *Supreme Ruler Ultimate*¹¹ czy *Realpolitik*¹². Dla porównania, powyższej definicji nie spełniają na przykład takie tytuły jak *Stellaris*¹³, które – pomimo podobieństwa do wymienionych gier – jako osadzone w realiach science-fiction nie realizuje kryterium historyczności.

To stosunkowo szczegółowe wyłożenie pojęcia *grand strategy game* należy podsumować istotną wzmianką. Powyższa definicja ma charakter projektujący i przyjmuję ją ze względu na potrzeby mojego wywodu – nie stanowi więc opisowej próby uchwycenia natury tego podgatunku. Z tego względu w mojej definicji nie mieszczą się niektóre gry często uważane za *grand strategy games* (jak np. *Stellaris*), nie uwzględnia ona także rozgrywki w czasie rzeczywistym jako istotnej cechy podgatunku.

ZWROT PRZESTRZENNY W GROZNAWSTWIE

Zanim przejdę do zbadania przestrzeni w grach spełniających powyższe kryteria konieczne jest omówienie podstaw teoretycznych mojej analizy, które stanowią przede wszystkim prace Henri'ego Lefebvra i ich odczytanie Edwarda Soji.

Zwrot przestrzenny (*spatial turn*) rozpoczęty został w humanistyce w latach 70. XX wieku. Jednym z impulsów do jego rozwoju były m.in. prace Michaela Foucaulta, takie jak np. wykład z 1967 roku opublikowany jako *Des Espaces Autres*¹⁴. Znaczący wkład w rozwój ruchu miał Lefebvre, którego prace poświęcone były w szczególności społecznemu wytwarzaniu przestrzeni¹⁵. Szerszą popularność zyskały jednak dopiero po przetłumaczeniu na język angielski w latach 90. oraz spopularyzowaniu przez Soję, który wprowadził nazwę *spatial turn*¹⁶. Zastosowana przez tych autorów tzw. triada przestrzenna przedstawiona w poniższej tabeli stanowić będzie kluczowy instrument służący do dalszej analizy.

¹¹ *Supreme Ruler Ultimate*, prod. BattleGoat Studios, wyd. BattleGoat Studios (Ancaster 2014).

¹² *Realpolitik*, prod. Jujubee, wyd. Jujubee (Katowice 2017).

¹³ *Stellaris*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2016).

¹⁴ Por. M. Foucault, *Of Other Spaces*, „Diacritics”, 16, 1 (1986), s. 22–27.

¹⁵ Por. H. Lefebvre, *The production of space*, Oksford 1991.

¹⁶ S. Günzel, *What Do They Represent? Computer Games as Spatial Concepts* [w:] *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*, red. E. Aarseth, S. Günzel, Bielefeld 2019, s. 13. Por. E. Soja, *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Londyn 1989.

Przestrzeń		Modalność	Lacanowski odpowiednik
Pierwsza	Praktyki przestrzenne	Postrzegane (le perçu)	Realne
Druga	Reprezentacje przestrzeni	Pojmowane (le conçu)	Wyobrażone
Trzecia	Przestrzenie reprezentacji	Przeżywane (le vécu)	Symboliczne

Każdy z elementów triady można charakteryzować przez wskazanie odpowiadającej jej modalności. Pierwsza przestrzeń to tzw. praktyki przestrzenne (*pratique spatiale*), których modalność można określić jako postrzeganą (*espace perçu*) – obejmuje ona nasze fizyczne poruszanie się w przestrzeni materialnej i doświadczanie jej zmysłami. Jej związki z postrzeganiem i fizycznością wpływają na uznanie jej (być może kontrintuicyjnie) za subiektywną. Przykładowo, elementy przestrzeni mogą być dla jednej osoby wyraźnie odróżnione kolorystycznie, natomiast dla osoby cierpiącej na zaburzenie widzenia barw – zlewające się wizualnie. Druga przestrzeń to tzw. reprezentacje przestrzeni (*representations de l'espace*), której pod względem modalności można przypisać pojmowanie (*espace conçu*). Przez swój związek z racjonalnością i działalnością intelektualną człowieka ma charakter obiektywny. Za jej przykład można uznać odwzorowania kartograficzne czy plany urbanistyczne – które same w sobie, abstrahując od ich aspiracji do reprezentowania rzeczywistości, mają być co do swojej treści intersubiektywne i bezsporne. Pierwsza i druga przestrzeń pozostają ze sobą w dialektycznej relacji, w której wytwarzają trzecią przestrzeń, tzw. przestrzenie reprezentacyjne (*espaces de representation*), czy też przestrzenie reprezentacji, które stanowią przestrzeń przeżywaną (*espace vécu*). Zgodnie z koncepcjami Lefebvre'a i Soji tę trzecią przestrzeń można rozumieć jako społeczeństwo¹⁷.

Powyższa triada została chętnie i twórczo wykorzystana w badaniach groźnawczych¹⁸. W szczególności chciałbym tu wykorzystać koncepcję gier jako idei przestrzeni (*games as spatial concepts*). Jak pisze Stephan Günzel,

¹⁷ S. Günzel, *What Do They Represent...*, s. 14. Por. H. Lefebvre, *The production...*; E. Soja, *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Oksford 1996.

¹⁸ Najwcześniejsze prace z tego zakresu ukazały się już pod koniec lat 90. Por. M. Wolf, *Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games*, „Film Quarterly”, 51, 1 (1997), s. 11–23; E. Aarseth, *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games* (1998), <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html> [dostęp: 30.04.2008].

(...) Computer games could be attempted to be understood as exemplifications of spatial concepts, i.e. symmetrical representations of asymmetrical denotations (...). Computer games then are not conceived of as designating a certain space or place, but as demonstrating how a certain (historically contingent) truth of space can look like. So it is not the *what?* of space or *where?* of space, but the *how?* of space; or its 'likeness'. [wyróżnienia – S. Günzel]¹⁹

Referowanie uzasadnienia powyższej, stosunkowo nieoczywistej tezy, wykacza poza cele tej pracy; w dalszej części będę uważał za uzasadnione przekonanie, że gry komputerowe mogą wyrażać pewne filozoficzne lub kulturowe rozumienia przestrzeni (będę to także określał jako myślenie przestrzenne).

EUROPA UNIVERSALIS IV – JAKA JEST? JAKA JEST JEJ PRZESTRZEŃ?

Jak zaznaczałem wyżej, *Europę Universalis IV* traktować będę jako sztandarowy przykład zdefiniowanego w poprzednich sekcjach podgatunku *grand strategy games*. Wykorzystam go w celu określenia wyrażanego przez nią sposobu myślenia przestrzennego, podobnie jak cytowany wyżej Günzel.

Europa Universalis IV wydana została w 2014 roku przez szwedzkiego wydawcę Paradox Interactive, a jej rozgrywka obejmuje okres między 1444 a 1821 rokiem oraz obszar całej kuli ziemskiej (z wyjątkiem obszarów podbiegunowych). Rywalizacja między państwami, będąca jej przedmiotem, jest prowadzona przede wszystkim na drodze wojny. Twórcy zdecydowali się też na dość daleko idący stopień abstrakcji mechanik, przede wszystkim w obszarze ekonomii i polityki wewnętrznej, co umożliwiło im przedstawienie za ich pomocą bardzo zróżnicowanego okresu i obszaru. Warto podkreślić, że w procesie twórczym autorzy mają prawo do wyboru w kwestii rozłożenia akcentów oraz stopnia abstrakcji – zamierzam traktować je jako źródła określonego myślenia przestrzennego, a nie jego skutki. Nie będę więc twierdzić, że gry takie jak *Europa* zamiast na wojnie powinny bardziej skupiać się i dokładniej symulować stosunki ekonomiczne i społeczne świata gry.

Na najbardziej podstawowym poziomie interfejs i rozgrywka wykorzystuje przedstawioną z lotu ptaka mapę świata (z elementami trójwymiarowości) podzieloną na lądzie na prowincje (*provinces*). Każda z prowincji musi posiadać w szczególności jeden rodzaj terenu, właściciela, kulturę i religię, co wyświetlane

¹⁹ S. Günzel, *What Do They Represent...*, s. 22.

jest w odpowiednich trybach mapy. Na mapie znajdują się ponadto modele reprezentujące armie i floty stacjonujące lub poruszające się między prowincjami. Kluczową cechą tej przestrzeni jest jednorodność w obrębie każdej z prowincji. Cechy takie jak rozkład ludności czy zasobów, rozmieszczenie miast czy twierdz nie są przedstawiane za pomocą różnorodności wewnątrz prowincji – jak np. w serii *Total War*, lecz przez różnicowanie licznych mniejszych prowincji.

Szczególny przypadek stanowią prowincje pozbawione właściciela, co odzwierciedla koncepcję *terra nullius* funkcjonującą w nowożytnym prawie międzynarodowym²⁰. Adekwatnie do tej koncepcji, prowincja taka może być zajęta przez państwo, które posiadając do niej dostęp wyśle tam specjalnego agenta – kolonizatora, reprezentowanego jako pojedyncza osoba o konkretnym imieniu i nazwisku. *Europa* rejestruje przy tym liczbę ludności rdzennej oraz jej agresywność względem kolonizatorów lub wkraczających do prowincji armii, jednak gra nie uznaje ich za organizm państwowy. Co za tym idzie, skoro tylko państwa mogą być właścicielami terytorium, są oni pozbawieni możliwości jego kontrolowania, pozbawieni nazwy i zdolni wyłącznie do tej jednej, czysto reaktywnej interakcji ze światem gry – atakowania kolonialnych armii lub osad.



Rys. 3. Screen z gry *Europa Universalis IV*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2013).

²⁰ Por. D. Boucher, *The Law of Nations and the Doctrine of Terra Nullius* [w:] *War, the State and International Law in Seventeenth-Century Europe*, red. O. Asbach, P. Schroder, Londyn 2010.

Jeszcze bardziej wyłączone z rozgrywki przypadkiem są tzw. pustkowia (*wastelands*), czyli obszary, które ze względu na warunki klimatyczne, terenowe lub inne, są niemożliwe do przemierzania armiami i kolonizacji. Ponieważ takie prowincje nie mogą wykorzystywane być przez państwa, gra nie przechowuje żadnych informacji na ich temat. Można w tym aspekcie gry dopatrzeć się hologicznego myślenia przestrzennego, a więc takiego, w którym przestrzeń przeżywana składa się wyłącznie ze ścieżek, którymi można się poruszać²¹.

Jak można zaobserwować na powyższych przykładach, aktorami dysponującymi sprawczością są wyłącznie złożone z posiadanych prowincji państwa, kierowane przez gracza lub tzw. sztuczną inteligencję (oparty na skryptach algorytm). Państwo jest przy tym rozumiane jako jego abstrakcyjny „duch” (*spirit of nation*)²², zachowujący ciągłość niezależnie od zmian dynastii, religii, czy ustroju. Wszystkie zmiany w świecie gry nie pochodzą od symulowanych aktorów, takich jak grupy społeczne czy postacie historyczne. Zamiast tego są z lepszym lub gorszym skutkiem imitowanie przez semi-losowe wydarzenia generowane przez silnik gry.

Większość sposobów wprowadzania zmian w świecie gry zalicza się do dwóch kategorii – inwestowania zasobów w posiadane prowincje lub prowadzenia wojny w celu interakcji z cudzymi prowincjami.

Prowadzona na mapie wojna (związana z ruchami wojsk, okupowaniem prowincji itp.) jest więc wymagana do niemal wszystkich interakcji z prowincjami, których się nie posiada. Przykładowo, nawracanie na własną religię poza swoimi granicami lub *skuteczne* udzielenie wsparcia buntownikom w innym państwie – nie są możliwe bez wypowiedzenia wojny. Co więcej, jeśli zmiana ma być trwała, to wojna musi wiązać się z transferem terytorium – np. narzucone drogą wojenną daniny czy korzystne układy handlowe automatycznie kończą się po pewnym czasie i wymagają wymuszenia w ponownej wojnie.

Z biegiem czasu te ogólne prawidłowości były coraz bardziej niuansowane. W szczególności rozszerzana była kategoria interakcji pozwalających inwestować

²¹ S. Günzel, *What Do They Represent...*, s. 28–29; K. Lewin, *Principles of Topological Psychology*, Londyn 1936.

²² „The most important thing to realize is that the player is an omnipresent, immortal leader of a country in which the rulers and armies within it will follow your every command” (*Beginner's guide* [w:] *Europa Universalis 4 Wiki*, https://eu4.paradoxwikis.com/Beginner%27s_guide#Hints_before_diving_into_the_game [dostęp: 30.11.2024]). Określenie *spirit of the nation* jest wykorzystywane przez graczy w dyskusjach na temat gry, zob. użytkownik morodelapaz, *We should be playing as the government*, „Paradox Forum”, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/we-should-be-playing-as-the-government.1685920/> [dostęp: 30.11.2024]

zasoby w korzyści z prowincji, które nie są bezpośrednio posiadane przez gracza²³. Nadal są to jednak wyjątki od reguły dualistycznego podziału na własne terytorium, rozwijane pokojowymi interakcjami oraz obce terytorium, interakcje z którym są zawsze zapośredniczone przez jego właściciela.

W oparciu o powyższy opis możliwe jest ustalenie, jaka idea przestrzeni jest egemplifikowana przez *Europę Universalis IV*. Łatwo jest zauważyć, że przestrzeń *Europy* stanowi graf składający się z węzłów–prowincji stanowiących jednorodne obszary terenu, z których każdy przyporządkowany jest dokładnie jednemu obiektowi z tablicy, stanowiących listę istniejących państw. Poza nimi (prowincjami i państwami) nie istnieje nic, a wszelka siła ekonomiczna i militarna sprowadza się do ich relacji.

W przypadku gier konceptualizujących przestrzeń jako graf spotkać się można z określeniem przestrzeni topologiczna albo relacyjna²⁴. Z kolei w odniesieniu do gier, których interfejs przedstawia krajobraz z lotu ptaka sugerowano, że nie posiadają one wcale pierwszej przestrzeni, a jedynie jej kartograficzne odwzorowanie²⁵. Należy jednak wskazać, że żadne z tych dwóch określeń nie oddaje opisanej wyżej struktury obecnej w *grand strategy games*, takich jak *Europa*, a więc zbioru prowincji i zbioru państw, których elementy połączone są relacją suwerennej kontroli państwa nad prowincją. Postaram się niżej wykazać, że ta struktura odpowiada i egemplifikuje strukturę świata konceptualizowaną m.in. przez państwowocentryczną koncepcję stosunków międzynarodowych i teorie geopolityczne przełomu XIX i XX wieku.

NIE WSZYSTKO W PAŃSTWIE – PAŃSTWOCENTRYCZNOŚĆ I JEJ KRYTYKA

Opisane powyżej mechaniki i myślenie przestrzenne *Europy Universalis IV* można określić jako na wskroś państwowocentryczne (*state-centric*). Za Hannesem Lacherem pojęcie państwowocentryczności będę dalej rozumieć przez koniunkcję

²³ H. Hansson, *EU4 – Development Diary – 05 of June 2018*, „Paradox Forum”, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-05-of-june-2018.1103564/> [dostęp: 30 XI 2024]; H. Hansson, *EU4 – Development Diary – 8th of September 2020*, „Paradox Forum”, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-8th-of-september-2020.1420367/> [dostęp: 30.11.2024].

²⁴ S. Günzel, *What Do They Represent...*, s. 24.

²⁵ S. Miklaucic, *Virtual Real(ity): SimCity and the Production of Urban Cyberspace* (2006), <http://www.game-research.com/index.php/articles/virtual-reality-simcity-and-the-production-of-urban-cyberspace> [dostęp: 19.02.2019]. Słuszną krytykę jego spojrzenia przedstawia S. Günzel, *What Do They Represent...*, s. 18.

dwóch istotnych, lecz wątpliwych tez: (1) że społeczeństwo zawiera się wewnątrz państwa oraz (2) że władza polityczna jest zorganizowana terytorialnie i wyznaczana przez granice tego terytorium²⁶.

Koncentracja na państwie przez długi czas dominowała w nauce stosunków międzynarodowych. Jej korzenie sięgają Jeana Bodin i Hugona Grocjusza²⁷, a ład oparty na terytorialnej suwerenności państw przyjął się wywodzić z pokoju westfalskiego²⁸. Czy w takim razie nie jest naturalne, by przyjąć tego rodzaju spojrzenie w przypadku gry, która obejmować ma swoim zakresem właśnie okres tej wczesnej nowożytności, w której pierwsze skrzypce grać miały suwerenne państwa terytorialne, a która zawiera nawet mechanizmy służące przedstawieniu takich wydarzeń jak wojna trzydziestoletnia i pokój westfalski?

Nawet gdyby zgodzić się z powyższym, to należałoby zauważyć, że narodziny westfalskiej suwerenności przypadają na około połowę całego okresu rozgrywki, zatem bardziej adekwatne byłoby przyjęcie systemu, który potrafi symulować przejście od systemu feudalnego, stanowego czy uniwersalistycznego do systemu westfalskiego, który przecież dopiero w XIX wieku przeżywać miał swój rozkwit²⁹. Jakby tego było mało, zakwestionowaniu podlega sama teza o tym, czy ład światowy kiedykolwiek, nawet w XIX wieku (a co dopiero w wiekach XV–XVII) był tak państwocentryczny jak przedstawia to model westfalski. Możliwa jest tu przekonująca argumentacja na rzecz tego, że procesy wzmacniania państwa były ledwie próbą dotrzymania tempa procesom globalizacji związanym z rewolucją przemysłową. Lacher za Michaeliem Mannem wskazuje tu, że rozwój państwa narodowego przebiegał równolegle do rozwoju ponadpaństwowych stosunków społecznych wynikających z ekspansji kapitalizmu podporządkowującego swoim regułom kolejne społeczeństwa–rynki i towarzyszącemu mu wzrostowi ruchu robotniczego³⁰. Zgodnie z poglądem Martina Albrowa, to właśnie rosnące siły ponadpaństwowe wymuszały wzrost siły państwa, dzięki któremu możliwe było

²⁶ H. Lacher, *Putting the State in Its Place: The Critique of State-Centrism and Its Limits*, „Review of International Studies”, 29, 4 (2003), s. 521. Por. P. Taylor, *The state as container: territoriality in the modern world-system*, „Progress in Human Geography”, 18 (1994).

²⁷ D. Philpott, *Sovereignty* [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, red. E. Zalta, U. Nodelman, <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/sovereignty/> [dostęp: 30.11.2024]; Por. J. Bodin, *On Sovereignty: Four Chapters From Six Books of the Commonwealth*, Cambridge 1992; H. Grotius, *The Rights of War and Peace*, Nowy Jork 1901.

²⁸ A. Osiander, *Sovereignty, International Relations and the Westphalian Myth*, „International Organization”, 55, 2 (2001) s. 252.

²⁹ Tamże, s. 281.

³⁰ H. Lacher, *Putting the State...*, s. 529. Por. M. Mann, *Has Globalization Ended the Rise and Rise of the Nations-State?*, „Review of International Political Economy”, 4, 3 (1997), s. 472–496.

przekształcenie problemów globalnych w łatwiejsze do opanowania problemy wewnętrzne³¹.

W tym świetle nietrafne wydaje się spojrzenie propagujące koncepcję stosunków międzynarodowych, która być może nie jest trafna w ogóle, a tym bardziej nie miałaby zastosowania do świata zdominowanego przez powoli modernizujące się społeczeństwa wczesnej nowożytności.

EUROPA UNIVERSALIS IV – GRA O PAŃSTWACH

Przyjęcie myślenia przestrzennego egzemplifikującego tak rozumiane państwowcentryczne spojrzenie na stosunki międzynarodowe z jednej strony stwarza poważne problemy dla twórców gry – mam tu na myśli zarówno trudności w wiernym przedstawieniu realiów historycznych, jak i ograniczenia w tym, co da się w grze pokazać. Z drugiej strony, interesujące może się okazać pochylenie nad wpływem, jaki ta perspektywa może mieć na wyobrażenie odbiorcy o historii.

Za podstawowy problem pod wszystkimi tymi względami uważam trudności związane z reprezentowaniem aktorów niepaństwowych, zwłaszcza takich jak stany, kasty i podobne warstwy społeczne, mniejszości kulturowe, etniczne i religijne. Gra niezdolna jest do oddania wpływów kościoła katolickiego i papieństwa. Idąc dalej, mowa jest o niezależnych lub częściowo niezależnych od państwa podmiotach takich jak katolickie zakony, w tym zakony rycerskie czy renesansowe banki. Wreszcie warto także wspomnieć o niektórych istotnych w historii podmiotach, takich jak kompanie najemne, grupy piratów czy mniej lub bardziej autonomiczne ekspedycje konkwistadorskie.

Zdecydowana większość wymienionych przeze mnie podmiotów znajduje się w ten czy inny sposób w omawianej grze. Potraktowani są jednak zgodnie z przytoczonym założeniem państwowcentryczności, mówiącym, że społeczeństwo zawiera się wewnątrz państwa – państwo pozostaje suwerenem mającym władzę nad tym czy i kiedy inicjuje interakcje z nimi i nie dopuszcza do tych interakcji żadnych aktorów zewnętrznych. Jako że podmioty te nie są pełnoprawnymi aktorami nie mają żadnej strategii, celów ani działań podejmowanych w celu ich osiągania. W szczególności nie jest możliwe wchodzenie przez nich w interakcje z obcymi państwami, np. w celu zmiany obecnego władcy lub zapewnienia sobie wsparcia przeciwko niemu. Chyba najbardziej rażący jest tu przykład

³¹ M. Albrow, *The Global Age: State and Society Beyond Modernity*, Stanford 1997, s. 45–46.

różnorodnych instytucji kościoła katolickiego – przyjęcie perspektywy państwo-centrycznej uniemożliwia przedstawienie kościoła jako organizacji przynajmniej niekiedy realizującej własne (religijne i świeckie) interesy oraz koordynującej działania swoich jednostek organizacyjnych. *Europa* w tym miejscu traktuje duchowieństwo każdego z państw jako obiekt wchodzący w interakcje wyłącznie z władzami państwa (nigdy z papieżem lub duchowieństwem innych państw).

Mniejszości odpodmiotowane są w jeszcze dalej idący sposób – tam gdzie reprezentacja terytorialna stanów może być przynajmniej w pełni związana z państwem, tam reprezentacja podbitych narodów lub religii może być odwzorowana co najwyżej na poziomie prowincji. Ponieważ, jak mówiłem wcześniej, prowincje są zawsze jednorodne, mniejszości istnieją w sposób zero-jedynkowy – zatem jakkolwiek postęp gracza prowadzącego działalność misjonarską lub „konwersję kulturową” (*culture conversion*) będzie się sprowadzać do całkowitej eliminacji grupy mniejszościowej, co w społeczności graczy nie raz interpretowane jest jako eufemistycznie nazwane wynaradawianie czy wprost ludobójstwo³².

Warto zauważyć, że zbiór mniejszości, których reprezentacja jest możliwa, zawężony jest do tych, które stanowią większość przynajmniej na poziomie prowincji. Prowadzi to do wniosku, że grupy takie jak społeczności żydowskie, etnicznie odmienne mieszczaństwo (np. niemieckie w miastach polskich) czy mniejszości wyznaniowe będą z konieczności pominięte. Niezależnie od wysiłku deweloperów i twórców modyfikacji, którzy byli w stanie znaleźć sposoby obejścia tego problemu, przestrzeń złożona z jednorodnych prowincji jest szczególnie źle dopasowana do reprezentowania jakiegokolwiek różnorodności, promując z kolei wizję społeczeństwa na wielu płaszczyznach homogenicznego.

Co więcej, ponownie pojawia się tutaj założenie społeczeństwa zawierającego się w państwie – wraz z utratą państwa reprezentującego religię czy kulturę danej grupy, traci ona jakąkolwiek sprawczość i jej wpływ na świat gry ogranicza się do możliwości podjęcia zwykle łatwej do stłumienia rebelii. Jeżeli dana grupa podzielona jest między terytorium kilku państw, to oczywiście każda z nich traktowana jest osobno. Tak jak w przypadku stanów, grupa ta nie może zapewnić sobie wsparcia z zewnątrz ani koordynować się z innymi aktorami. Ograniczenia działają też w drugą stronę – gra nie przewiduje możliwości prowadzenia działalności misjonarskiej w inny sposób niż na posiadanych przez siebie terenach, a udzielanie wsparcia buntownikom jest skrajnie nieefektywne.

³² Zob. użytkownik satanpro, *Cultural Conversion - What Exactly Happens?*, „Reddit”, <https://www.reddit.com/r/eu4/s/1P3jxwUJ06> [dostęp: 30.11.2024].

Problemy nie ograniczają się do reprezentacji aktorów niepaństwowych. Trzeba podnieść, że znacznym wyzwaniem jest przedstawienie w grze społeczeństw, które spełniałyby część kryteriów uznania za państwo, ale ich podejście do terytorium różniło się od europejskiego. Mam tu na myśli w szczególności rdzenne narody amerykańskie, ale także koczownicze narody stepów środkowej Azji³³.

Wynikająca z opartego o mapę myślenia przestrzennego dychotomia między kolonizowaniem „pustych” prowincji i podbijaniem „zajętych” objawia się także tam, gdzie mamy do czynienia z państwami sprawującymi silniejszą kontrolę nad terytorium. W regionie Mezoameryki i Andów gra sprowadza serię skomplikowanych procesów jakimi były wyprawy konkwistadorskie i budowa imperium kolonialnego do prostego podboju. Państwowcentryczne założenia uniemożliwiają przedstawienie wypraw postaci takich jak Cordoba, Grijalva, Cortés czy Pizarro. Wydarzenia te przedstawione są jako zaplanowane i w pełni kontrolowane przez poszczególne państwa inwazje wielotysięcznych armii przewożonych przez ocean ze Starego Świata. *Europa* posługuje się pojęciem konkwistadora jako szczególnym rodzajem podporządkowanego koronie generała. Mniej państwowcentryczne podejście przewidujące w mechanikach gry miejsce dla semi-niezależnych aktorów pozwalałoby bardziej wiernie i interesująco przedstawić konkwistadorów jako postaci działające częściowo z własnej inicjatywy jako szczególne połączenie awanturników i dyplomatów. Ich działanie poprzez destabilizację obranego na cel państwa stanowiłoby więc wyrwę w założeniu zawierania się społeczeństwa w państwie³⁴.

Ponieważ opisane przeze mnie podmioty nie spełniają przesłanki terytorialności, państwowcentryczne mechaniki wymuszane przez terytorialnie zorientowany interfejs są bezradne wobec ich odwzorowania. Gra dąży więc w kierunku jednej ze skrajności – wymazania (jak w przypadku ludności rdzennej terenów takich jak Ameryka Północna czy wybrzeża Afryki) albo sprowadzenia ich do rodzaju państwa (jak w przypadku ludów koczowniczych).

Podsumowując temat wynikającej z takiego myślenia państwowcentryczności chcę zwrócić uwagę na kwestię ekspansji terytorialnej, która będzie przedmiotem kolejnej części mojego artykułu. Rozgrywka w *Europie Universalis IV*, podobnie jak w pozostałych grach tworzonych przez Paradox Development Studio, jest

³³ Twórcy *Europa* w 2020 roku podjęli się aktualizacji, w której wprowadzili alternatywne sposoby kontrolowania terytorium przez rdzenne narody amerykańskie (H. Hansson, *EU4 – Development Diary – 8th of September 2020*, „Paradox Forum”, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-8th-of-september-2020.1420367/> [dostęp: 30.11.2024]).

³⁴ Por. M. Restall, *Seven Myths of the Spanish Conquest*, Oksford 2003.

zdominowana przez prowadzenie podbojów terytorialnych. Jest jasne, że mają one stanowić istotną i satysfakcjonującą rozrywkę, jednak twórcy w wielu miejscach podejmowali starania, by uczynić z nich większe wyzwanie – poprzez symulowanie reakcji aktorów niepaństwowych i innych aktorów państwowych. Uważam, że ograniczone powodzenie tych wysiłków daje się przynajmniej w części wyjaśnić tym, że przyjęte myślenie przestrzenne nie przewiduje miejsca na uwzględnienie aktorów niepaństwowych, ich celów, zasobów i interakcji z innymi systemami gry.

CHODŹ, POMALUJ MOJĄ MAPĘ – MAP-PAINTING A ORGANICZNA TEORIA PAŃSTWA

Moją analizę chciałbym zakończyć sekcją poświęconą tytułowemu kolorowaniu mapy – ang. *map-painting*, oznaczającemu rozgrywkę, w której głównym celem staje się zajmowanie maksymalnie dużego terytorium tak, by pokryć je kolorem przyporządkowanym swojemu państwu na mapie politycznej³⁵. Pokrewnym trendem jest unikanie tzw. *bordergore*, tj. sytuacji, w której granice między państwami są chaotyczne, niezgodne z naturalnymi przeszkodami terytorialnymi czy posiadają eksklawy³⁶. Dotychczas napomknąłem już o trudnościach jakie twórcy napotykają przy mechanikach wykraczających poza kolorowanie mapy. Teraz chciałbym zwrócić uwagę na to jak rozgrywka, w której gracz wciela się w ducha państwa, do zapewnienia mu najbardziej estetycznych granic egzemplifikuje teorie jednego z ojców geopolityki, Rudolfa Kjelléna.

Kjellen był szwedzkim politologiem i parlamentarzystą, aktywnym publicznie od przełomu XIX i XX wieku do początków dwudziestolecia międzywojennego. W swoich pracach z dziedziny nauk politycznych zajmował się teorią państwa, które przedstawiał poprzez analogię organiczną – jako formę życia będącą czymś więcej niż sumą swoich części, co miało oparcie w idealizmie niemieckim: pracach Fichtego i Hegla³⁷. Teoria Kjelléna była jednak zdecydowanie empirycznie zorientowana, ze szczególnym uwzględnieniem komponentu geograficznego, który wcześniej wprowadzony został przez autorów takich jak Karl

³⁵ Por. użytkownik Chlodio, *What is „map-painting” and how to avoid it in design?*, „Reddit”, https://www.reddit.com/r/gamedesign/comments/191wqde/what_is_mappainting_and_how_to_avoid_it_in_design/?rdt=52271 [dostęp 30.11.2024].

³⁶ *Border gore* [w:] *Wiktionary, the free dictionary*, https://en.m.wiktionary.org/wiki/border_gore [dostęp: 30.11.2024].

³⁷ L. Kristof, *The origins and evolution of geopolitics*, „Journal of Conflict Resolution”, 4, 1 (1960), s. 22; S. Holdar, *The ideal state and the power of geography. The life-work of Rudolf Kjellen*, „Political Geography”, 11, 3 (1992), s. 310.

Ritter i Friedrich Ratzel³⁸, a później podchwycony miał być m.in. przez Karla Haushofera³⁹. Odzwierciedleniem tego znaczenia było stworzone przez niego pojęcie „geopolityka”⁴⁰.

Państwo jako organizm ma u Kjéllela dualistyczny charakter. Z jednej strony względem swoich obywateli ma ono charakter prawnokulturowego „ducha państwa”⁴¹ – sposobem myślenia pokrywającym się z podejściem do roli gracza jako kierującego państwem w grze strategicznej. Z drugiej strony państwo, funkcjonując w Hobbesowskim stanie natury, ma charakter potęgi (*power*) w relacji do innych państw. Kjellen w swoich zainteresowaniach koncentrował się przede wszystkim na tym drugim obliczu państwa, w którym znaczenie odgrywają jego potrzeby nieredukowalne do potrzeb jednostek oraz zdolności zaspokajania tych potrzeb związane z jego naturalnymi przymiotami. Przymioty te sprowadzić można do trzech dziedzin: geopolityki, czyli namysłu nad terytorium państwa, demopolityki, czyli namysłu nad jego populacją i ekopolityki, namysłu nad gospodarką⁴².

To właśnie na gruncie geopolityki państwo rozumiane jest jako zjawisko przestrzenne, organizm geograficzny, którego ciałem jest terytorium. Już w tym można dostrzec wyraźne pokrewieństwo do opisywanego przeze mnie myślenia przestrzennego gier z interfejsem opartym o mapę. Kjellen analizuje terytorium państwa pod trzema względami; jego wielkości, kształtu i położenia względem innych państw⁴³. W duchu darwinizmu społecznego, o którym wspominałem wcześniej, dochodzi do wniosku, że przyszłość należy do państw o dużym terytorium, pozwalającym na utrzymanie autarkicznej gospodarki wolnej od handlowych zależności, w których silniejsi wyzyskują słabszych⁴⁴. Podobne myślenie narzuca graczom *grand strategy game*, gdzie ograniczone możliwości współpracy z niedoskonałą sztuczną inteligencją pozostawia im ekspansję jako jedyne skuteczne narzędzie zaspokojenia potrzeb państwa. Co więcej, jego teoria przyznaje mocarstwom naturalne prawo prowadzenia ekspansji, prawo kolorowania

³⁸ L. Kristof, *The origins...*, s. 24; S. Holdar, *The ideal state...*, s. 310; O. Tunander, *Swedish-German geopolitics for a new century. Rudolf Kjellen's 'The State as a Living Organism'*, „Review of International Studies”, 27, 3 (2001), s. 458.

³⁹ O. Tunander, *Swedish-German geopolitics...*, s. 451.

⁴⁰ L. Kristof, *The origins...*, s. 24.

⁴¹ Tamże, s. 21.

⁴² S. Holdar, *The ideal state...*, s. 311.

⁴³ Tamże, s. 312.

⁴⁴ Tamże, s. 313; L. Kristof, *The origins...*, s. 26.

mapy, zwłaszcza jeżeli uważają, że potrzebują terytorium ze względu na przyrost populacji⁴⁵.

Poglądy Kjällena na temat kształtu państwa w ciekawy sposób zbieżne są z obecnym u graczy dążeniem do zachowania „ładnych granic”. Szwedzki badacz pisze więc, że celem państwa jest osiągnięcie naturalnych granic wyznaczanych przez przeszkody terenowe, takie jak morza, góry, rzeki i obszary niezamieszkałe, a przy tym stworzenie możliwie koncentrycznego terytorium ułatwiającego komunikację i obronę. Podejście to właściwie pokrywa się z tym, do czego dążą gracze starając się uniknąć *bordergore*. Można powiedzieć, że jego teoria nakazuje kolorować mapę starannie i bez wykraczania za wyznaczone przez naturę linie⁴⁶.

Warto też krótko napomknąć o tym jakie poglądy Kjällen wyrażał w obszarze demopolityki. Daleki był od promowania koncepcji rasowej czystości (w gruncie rzeczy miał uważać tzw. rasy mieszane za doskonalsze od ich czystszych odpowiedników). Mimo to twierdził, że państwo powinno być pod względem kultury i wartości homogeniczne⁴⁷. Ponownie, za stan idealny z punktu widzenia jego teorii można uznać jednolicie pokolorowane mapy kulturowe i religijne państw tworzone przez graczy w *Europie Universalis IV*.



Rys. 4. Screen z gry *Europa Universalis IV*, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2013).

⁴⁵ S. Holdar, *The ideal state...*, s. 317.

⁴⁶ Tamże, s. 312.

⁴⁷ Tamże, s. 313.

DLACZEGO GRY O KOLOROWANIU MAPY SZKODZĄ NASZEMU MYŚLENIU?

Omówilem na przykładzie *Europy Universalis IV* to, jak interfejs oparty o mapę wyraża określone myślenie przestrzenne gry i nadaje mu cechy charakterystyczne dla państwowocentryczności i geopolitycznej teorii organicznej państwa. Podsumowując ten tekst, chciałbym pochylić się nad tym, jak wspomniane cechy kształtują myślenie graczy o epokach przedstawionych w grze oraz o współczesnej polityce międzynarodowej.

Opisując moje rozumienie państwowocentryczności wspomniałem, że w literaturze szeroko przyjęte, choć nie bezsporne jest koncentrowanie się na państwie narodowym w badaniach systemu westfalskiego. Za symboliczną datę początku tego trendu przyjmuje się rok 1648, lecz jego dojrzałość przypadała dopiero na wiek XIX. Geopolityka, analizowana na przykładzie prac Kjéllena, również stanowi owoc rozkwitu Nowoczesności⁴⁸, wraz z afirmacją państwowocentryczności, nacjonalizmu i darwinizmu społecznego. Te zjawiska niewątpliwie stanowią istotną część historii i trudno o grę dobrze przedstawiającą wiek XIX i XX, które nie byłyby zbudowane, by je uwzględnić.

Jest jednak mało kontrowersyjne, że z tych samych powodów trudno o grę uosabiającą te koncepcje i dobrze reprezentującą epoki, w których system międzynarodowy albo wcale nie funkcjonował zgodnie z nimi, albo ledwo zaczynał w tym kierunku się rozwijać. Uważam, że może to znacząco wypaczać wyobrażenia graczy o naturze państwa w tamtych czasach i ich interpretacje traktujących o tamtych realiach tekstów kultury.

Rzeczywista skala zachodzenia takiego zjawiska powinna być oczywiście przedmiotem szczegółowych badań empirycznych, które wykraczają poza przedmiot niniejszej pracy. Wydaje się jasne, że takie zjawisko byłoby potencjalnie szkodliwe – utrudniałoby ono zrozumienie otaczającej nas rzeczywistości. Znacznie mniej jasna jest jednak relacja tych szkód do potencjalnych korzyści jakie te same gry mogą mieć jako narzędzia popularyzatorskie.

Czy chcę przez to powiedzieć, że kontakt z interfejsem gier opartym o mapę z konieczności prowadzi do przyjęcia przez gracza opisanych wyżej poglądów? Czy w związku z tym powinien być odrzucony we wszystkich przypadkach poza tymi, w których przedstawiane realia zdominowane są przez państwa narodowe? Z pewnością byłaby to zbyt daleko posunięta konkluzja.

⁴⁸ Por. L. Kristof, *The origins...*, s. 19.

Chcę raczej zwrócić uwagę, że wybór interfejsu przy tworzeniu gry wiąże się z wyborem określonego myślenia przestrzennego, co w znaczący sposób zwraca grę w określonym kierunku. Dane myślenie przestrzenne może nadal być zastosowane do zobrazowania realiów, które z nim nie współgrają, jednak będzie ono pracować przeciwko twórcom i wymagać od nich aktywnych zabiegów, by skierować rezultat ich pracy na inne tory.

Co więcej, nawet na gruncie *grand strategy games* można wskazać przykłady napawające optymizmem co do możliwości odmiennego kształtowania myślenia przestrzennego w grach strategicznych.

Crusader Kings to seria gier tworzonych przez to samo Paradox Development Studio, które osadzone są w realiach europejskiego średniowiecza. Rozgrywka w zarówno trzeciej, jak i poprzednich odsłonach serii opiera się na politycznych i osobistych relacjach między pojedynczymi postaciami. Mimo to dostęp do poszczególnych postaci możliwy jest głównie poprzez interakcje z mapą – z prowincjami, które te postaci kontrolują – co stanowi przykład interfejsu opartego o mapę *par excellence*. Mimo to, w trzeciej odsłonie serii twórcy coraz śmielej starają się przełamywać opartą o mapę dominację drugiej przestrzeni. W tym celu wprowadzają do gry kolejne elementy odwzorowujące pierwszą przestrzeń – mi.in. sale tronowe, pola turniejowe czy posiadłości rodowe. Stanowi to krok w kierunku odmiennego konstruowania interfejsu i kształtowania myślenia przestrzennego gry, choć wspomniane przykłady to moim zdaniem mało subtelne próby.

Wreszcie, nie sposób nie wspomnieć o *Project Caesar*⁴⁹, czyli niezapowiedzianej jeszcze grze tego samego studia, będącej oficjalnym lub przynajmniej duchowym następcą omawianej tu *Europy Universalis IV*. Kiedy rozpoczynałem pracę nad tym tekstem, wspomniana gra napawała optymizmem co do zapowiadanych odważnych decyzji⁵⁰. Ironią losu jest fakt, że na obecną chwilę te decyzje do tego stopnia zgodne są z przytoczonymi przeze mnie zarzutami, że odnieść można wrażenie, że były inspiracją dla tej pracy. Przede wszystkim, podobnie jak w wielu innych grach tego i innych studiów, podziały kulturowe czy religijne odebrane zostały od terytorium⁵¹. Co więcej, zapowiedziane zostało zróżnicowanie

⁴⁹ *Project Caesar*, prod. Paradox Interactive, w przygotowaniu.

⁵⁰ Por. J. Andersson, *Tinto Talks #3 – March 13th, 2024*, „Paradox Forum”, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/tinto-talks-3-march-13th-2024.1630154/> [dostęp: 30.11.2024].

⁵¹ Tenże, *Tinto Talks #17 – 19th of June 2024*, „Paradox Forum”, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/tinto-talks-17-19th-of-june-2024.1689183/> [dostęp: 30.11.2024].

grywalnych podmiotów w porównaniu do poprzednich odsłon: oprócz klasycznych *settled countries* opartych o posiadanie prowincji, wprowadzone mają zostać *army based countries*, które są w stanie istnieć bez kontrolowania prowincji jeśli kontrolują armię lub floty, *extraterritorial countries*, które kontrolują wyłącznie budynki w prowincjach kontrolowanych przez inne państwa oraz *societies of pops*, które kontrolują część populacji należącej do danej kultury⁵². W łatwo dostrzegalny sposób przełamuje to obydwa założenia państwowcentryczności. Po pierwsze, społeczeństwo nie zawiera się w państwie, ponieważ przedstawiane są formy organizacji społecznej działające międzypaństwowo – takie jak Związek Hanzeatycki czy ludność rdzenna zamieszkująca na terenie innych państw, np. laponcy Saamowie. Po drugie, władza polityczna nie jest koniecznie zorganizowana terytorialnie, co widać na przykładzie zapowiedzianych rodzin bankierskich oraz japońskich *daimyō* reprezentowanych jako „państwa eksterytorialne”⁵³.

Uważam, że skonstrastowanie *Europy Universalis IV* i *Project Caesar* pokazuje potencjał niuansowania myślenia przestrzennego komputerowych gier strategicznych. Chociaż ten ostatni nadal stosuje zdefiniowany przeze mnie interfejs oparty o mapę, to wprowadzone zostały dodatkowe elementy, które nie są na niej reprezentowane – takie jak budynki i ludność. Te z kolei, oprócz tego, że same wzbogacają symulację i poprawiają odwzorowanie historii, to czynią możliwym takie przełamywanie państwowcentryczności, które na gruncie *Europy* nie byłoby nawet do pomyślenia. Może się to przełożyć na wartość zbadania poprawę w rozumieniu zarówno historii wczesnej nowożytności, jak i współczesnego, post-westfalskiego świata.

BIBLIOGRAFIA

Źródła – ludografia

Crusader Kings II, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2012).

Europa Universalis IV, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2013).

Manor Lords, prod. Slavic Magic, wyd. Hooded Horse (2024).

⁵² Tenże, *Tinto Talks #26 – 21st of August 2024*, „Paradox Forum”, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/tinto-talks-26-21st-of-august-2024.1700025/> [dostęp: 30.11.2024].

⁵³ Tamże.

Hearts of Iron IV, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2016).

Realpolitik, prod. Jujubee, wyd. Jujubee (Katowice 2017).

Sid Meier's Civilization V, prod. Firaxis Games, wyd. Take-Two Interactive (Hunt Valley 2010).

Stellaris, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2016).

Supreme Ruler Ultimate, prod. BattleGoat Studios, wyd. BattleGoat Studios (Ancaster 2014).

Total War: Rome II, prod. Creative Assembly, wyd. Sega (Horsham 2013).

Victoria 3, prod. Paradox Development Studio, wyd. Paradox Interactive (Sztokholm 2022).

Literatura

Aarseth E., *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games* (1998), <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html> [dostęp: 30.11.2008].

Albrow M., *The Global Age: State and Society Beyond Modernity*, Stanford 1997.

Bodin J., *On Sovereignty: Four Chapters From Six Books of the Commonwealth*, Cambridge 1992.

Boucher D., *The Law of Nations and the Doctrine of Terra Nullius* [w:] *War, the State and International Law in Seventeenth-Century Europe*, red. Asbach O., Schroder P., Londyn 2010, s. 63-82.

Rollings A., Adams E., *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis 2003.

Foucault M., *Of Other Spaces*, „Diacritics”, 16, 1 (1986), s. 22–27.

Grotius H., *The Rights of War and Peace*, Nowy Jork 1901.

Günzel S., *What Do They Represent? Computer Games as Spatial Concepts* [w:] *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*, red. E. Aarseth, S. Günzel, Bielefeld 2019, s. 13-40.

Holdar S., *The ideal state and the power of geography. The life-work of Rudolf Kjellén*, „Political Geography”, 11, 3 (1992), s. 307–323.

- Kristof L., *The origins and evolution of geopolitics*, „Journal of Conflict Resolution”, 4, 1 (1960), s. 17-51.
- Lacher H., *Putting the State in Its Place: The Critique of State-Centrism and Its Limits*, „Review of International Studies”, 29, 4 (2003), s. 521-541.
- Lefebvre H., *The production of space*, D. Nicholson-Smith (trans.), Oksford 1991.
- Lewin K., *Principles of Topological Psychology*, Londyn 1936.
- Mann M., *Has Globalization Ended the Rise and Rise of the Nations-State?*, „Review of International Political Economy”, 4, 3 (1997), s. 472-496.
- Miklaucic S., *Virtual Real(i)ty: SimCity and the Production of Urban Cyberspace* (2006), <http://www.game-research.com/index.php/articles/virtual-reality-simcity-and-the-production-of-urban-cyberspace> [dostęp: 19 II 2019].
- Osiander A., *Sovereignty, International Relations and the Westphalian Myth*, „International Organization”, 55, 2 (2001), s. 251-287.
- Philpott D., *Sovereignty* [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, red. Zalta E., Nodelman U., <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/sovereignty/> [dostęp: 30 XI 2024].
- Restall M., *Seven Myths of the Spanish Conquest*, Oksford 2003.
- Soja E., *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Londyn 1989.
- Soja E., *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Oksford 1996.
- Taylor P., *The state as container: territoriality in the modern world-system*, „Progress in Human Geography”, 18 (1994), s. 151-162.
- Tunander O., *Swedish-German geopolitics for a new century. Rudolf Kjellen's 'The State as a Living Organism'*, „Review of International Studies”, 27, 3 (2001), s. 451-463.
- Wolf M., *Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games*, „Film Quarterly”, 51, 1 (1997), s. 11-23.

Netografia

- „Europa Universalis 4 Wiki”, *Beginner's guide*, https://eu4.paradoxwikis.com/Beginner%27s_guide [dostęp: 30.11.2024].

- „Reddit”, użytkownik satanpro, *Cultural Conversion - What Exactly Happens?*, <https://www.reddit.com/r/eu4/s/1P3jxwUJ06> [dostęp: 30.11.2024].
- „Reddit”, użytkownik k1llm3132, *Rate my Japan*, <https://www.reddit.com/r/eu4/s/JpW32Oh91y> [dostęp: 30.11.2024].
- „Reddit”, użytkownik Chlodio, *What is „map-painting” and how to avoid it in design?*, https://www.reddit.com/r/gamedesign/comments/191wqde/what_is_mappainting_and_how_to_avoid_it_in_design/?rdt=52271 [dostęp 30.11.2024].
- „Paradox Forum”, Andersson J., *Tinto Talks #3 – March 13th, 2024*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/tinto-talks-3-march-13th-2024.1630154/> [dostęp 30.11.2024].
- „Paradox Forum”, Andersson J., *Tinto Talks #17 – 19th of June 2024*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/tinto-talks-17-19th-of-june-2024.1689183/> [dostęp 30.11.2024].
- „Paradox Forum”, Andersson J., *Tinto Talks #26 – 21st of August 2024*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/tinto-talks-26-21st-of-august-2024.1700025/> [dostęp 30.11.2024].
- „Paradox Forum”, Hansson H., *EU4 – Development Diary – 05 of June 2018*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-05-of-june-2018.1103564/> [dostęp: 30.11.2024].
- „Paradox Forum”, Hansson H., *EU4 – Development Diary – 8th of September 2020*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-8th-of-september-2020.1420367/> [dostęp: 30.11.2024].
- „Paradox Forum”, użytkownik morodelapaz, *We should be playing as the goverment*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/we-should-be-playing-as-the-goverment.1685920/> [dostęp: 30.11.2024].
- „TV Obsessive”, A. Hailes, *The Rhythms of Digital History: A Guide to Historical Grand Strategy Games*, <https://tvobsessive.com/2019/08/11/the-rhythms-of-digital-history-a-guide-to-historical-grand-strategy-games/> [dostęp: 30.11.2024].
- „Wiktionary, the free dictionary”, *Border gore*, https://en.m.wiktionary.org/wiki/border_gore [dostęp 30.11.2024].

HOW *MAP-PAINTINGS GAMES* MAY HARM OUR THINKING ABOUT WORLD AND HISTORY? SPATIAL TURN ANALYSIS OF GRAND STRATEGY SUBGENRE

Summary: The article examines how *grand strategy* games (e.g., *Europa Universalis IV*) influence perceptions of space, history, and international relations. Using Henri Lefebvre's spatial triad, the author argues that these games foster state-centric worldviews rooted in Rudolf Kjellén's 19th-century geopolitical theories. Such games often simplify complex historical processes, neglecting non-state actors (e.g., minorities, church institutions), resulting in a homogenized representation of space and a history confined to state boundaries. The article also explores the impact on players, potentially shaping oversimplified notions of history and international politics. The author emphasizes the need for more diverse approaches to game design, highlighting positive examples like *Crusader Kings III* and innovative features in the upcoming *Project Caesar*.

Key words: grand strategy games, geopolitics, territory, state-centrism, *Europa Universalis IV*

CZĘŚĆ 2

GRY ANALOGOWE

JAK MECHANIKA OPOWIADA HISTORIĘ. ZOBRAZOWANIE STAROEGIPSKIEGO SYSTEMU WIERZEŃ W GRZE *ANKH: BOGOWIE EGIPTU*

Streszczenie: W artykule podejmuję się analizy gry planszowej *Ankh: Bogowie Egiptu* autorstwa Erica M. Langa w kontekście egipskiej mitologii i religii. Gra, operując mechaniką *area control*, koncentruje się na rywalizacji bóstw o dominację w starożytnym Egipcie. Postawione przeze mnie pytanie badawcze brzmi następująco: na ile *Ankh: Bogowie Egiptu* wiernie oddaje staroegipskie wierzenia, mogąc przy tym pełnić funkcję nie tylko rozrywkową, ale i edukacyjną? Szukając odpowiedzi, dokonuję analizy omawianej gry w kontekście trzech fundamentalnych aspektów egipskiej religii: konceptu równowagi *Ma'at*, synkretyzmu oraz tendencji monoteistycznej. W podsumowaniu dochodzę do wniosku, że choć *Ankh* nie jest historycznie wiernym odwzorowaniem egipskich wierzeń, stanowi interesującą re-interpretację ich wewnętrznych napięć. Gra sprawnie wykorzystuje mitologię jako fundament mechaniki strategicznej, ukazując mit nie jako statyczny zbiór wierzeń, ale jako dynamiczną narrację podlegającą ewolucji. Ostatecznie, mimo licznych faktograficznych uproszczeń, *Ankh* popularyzuje wiedzę o starożytnym Egipcie i prowokuje do refleksji nad ewolucją religii w ogóle.

Słowa kluczowe: historyczne gry planszowe, starożytny Egipt, historia religii, narratologia gier

Na rynku gier planszowych pojawiło się w ostatnich latach wiele tytułów, których tematyka została poświęcona różnym systemom mitologicznym. Przycho-
dzą do głowy osadzone w świecie antycznej Grecji *Cyklady*¹, które po pięć-

¹ Zob. B. Cathala, L. Maulblank, *Cyclades*, wyd. Matagot, 2009.

nastu latach od premiery doczekały się w 2024 roku swojej reedycji². Na myśl nasuwa się też *Mezo*, dzieło Johna Clowdusa, w którym gracze kierują bogami prekolumbijskich Majów³. Swego czasu wielką popularnością cieszyła się *Kemet*⁴, przenosząca uczestników do świata starożytnego Egiptu.

W ślady tego ostatniego tytułu podążył Eric M. Lang. Uznany projektant gier planszowych z Toronto sfinalizował w 2021 roku projekt gry *Ankh: Bogowie Egiptu* (ang. wyd. *Ankh: Gods of Egypt*⁵). Było to tym samym zwieńczenie dzieła, z którego sam twórca nie do końca zdawał sobie sprawę. Tak zwana Trylogia Erica Langa, na którą oprócz *Ankha* składa się *Blood Rage* i *Rising Sun*⁶, to trzy strategiczne gry planszowe utrzymane w konwencji mitologii (kolejno: nordyckiej, japońskiej i egipskiej). Wiodącą w każdym z tytułów mechanika *area control* skupia się na zajmowaniu kluczowych obszarów planszy i otrzymywaniu za nie punktów zwycięstwa (PZ)⁷. W tych konkretnych przypadkach gracze kierują wojownikami, mitologicznymi bestiami i bogami, starając się zapanować na Midgardem, feudalną Japonią albo krajem faraonów.

Sam Lang nie uznaje swoich trzech gier za trylogię⁸. Osobiście uważa *Ankha* za tytuł trudniejszy od pozostałych – skutek fascynacji egipską mitologią. „Kocham Egipt [...], gdyż jest to zbiór potężnych istot przypominających dysfunkcyjną rodzinę. Wszystkie mają typowo ludzkie słabości, wchodząc z sobą w niemal dziecięce, ścisłe interakcje. To bogowie, z którymi można po prostu pójść na piwo”⁹. Nie ma sensu polemizować z tą *stricte* subiektywną wypowiedzią. Można się za to zastanowić, na ile fascynacja Langa egipską mitologią przekuła się w jej historyczne oddanie na płaszczyźnie medium gry planszowej. Krótko mówiąc, warto zadać sobie pytanie, w jakim stopniu *Ankh* jest w stanie stworzyć wiarygodną narrację wokół staroegipskich wierzeń, stając się grą atrakcyjną

² Zob. B. Cathala, L. Maulblank, *Cyclades: Legendary Edition*, wyd. Open Sesame Games, 2024.

³ Zob. J. Clowdus, *Mezo*, wyd. Kolossal Games, 2020.

⁴ Zob. J. Bariot, G. Montiage, *Kemet*, wyd. Matagot, 2012.

⁵ E. M. Lang, *Ankh: Gods of Egypt*, wyd. CMON, 2021.

⁶ Zob. E. M. Lang, *Blood Rage*, wyd. CMON, 2015, tegoż *Rising Sun*, wyd. CMON, 2018.

⁷ Ł. Wrona, *Plansza, kości i karty jako forma narracji historycznej – analiza nowoczesnych gier planszowych*, w: *Opinie Edukacyjne PAU: Prace Komisji PAU do Oceny Podręczników Szkolnych*, T. 16, red. G. Chomicki, Kraków 2018, s. 176.

⁸ Zob. *God Complex: Talking to Eric Lang about Ankh: Gods of Egypt*, <https://www.tabletopgaming.co.uk/features/god-complex-talking-to-eric-lang-about-ankh-gods-of-egypt/>, [dostęp: 18.03.2025].

⁹ "They're gods you could go have a beer with": Eric Lang talks *Ankh: Gods of Egypt*, <https://www.dicebreaker.com/games/ankh-gods-of-egypt/feature/ankh-preview-interview-eric-lang>, [dostęp: 18.03.2025]. "I love Egypt [...] because you have these amazingly powerful beings that are totally dysfunctional. They have all these human foibles and childish interactions that are super relatable. They're gods that you could just go have a beer with", tłum. M. B.

nie tylko w ujęciu rozrywkowym, ale też edukacyjnym czy popularyzatorskim. Odpowiedzi na to pytanie podejmuję się w niniejszym artykule.

Nie będzie to analiza badająca każdy detal gry, gdyż na coś takiego nie byłoby tutaj miejsca. Przyjrzałem się *Ankhowi* w kontekście fundamentalnych problemów egipskiej religii: konceptu równowagi *Ma'at*, synkretyzmu oraz zagadnień związanych z monoteizmem. Przy charakterystyce staroegipskich wierzeń główną pomocą merytoryczną była dla mnie przełomowa praca Erica Hornunga *Jeden czy wielu? Koncepcja boga w starożytnym Egipcie* oraz nie mniej istotne opracowania Jana Assmanna: *Maat. Sprawiedliwość i nieśmiertelność w starożytnym Egipcie* oraz *Od Achenatona do Mojżesza. Starożytny Egipt a przemiany religijne*¹⁰. Nim jednak przejdę do zasadniczej analizy, wypada zarysować przed czytelnikiem reguły omawianej gry, aby ten mógł lepiej odnaleźć się w dalszych wywodach.

OMÓWIENIE ZASAD

W *Ankh: Bogowie Egiptu* każdy z graczy przejmuje kontrolę nad jednym z bogów egipskiego panteonu i podległymi mu wojownikami, reprezentowanymi przez plastikowe figurki. W podstawowej wersji gry można wybierać z grona Izydy, Anubisa, Amona, Ra i Ozyrysa. Wraz z dodatkiem *Panteon* wybór ten zwiększa się o Seta, Thota, Hathor, Bastet i Horusa, natomiast w *Tomb of Wonders* – ekskluzywnym zestawie dodatków, dostępnym podczas kampanii crowdfundingowej¹¹ – wprowadzono też Ptaha i Sobka¹². Oprócz figurek każdy z graczy otrzymuje planszетkę, na której przedstawiono indywidualną zdolność danego boga oraz możliwe do odblokowania podczas rozgrywki dwanaście Mocy Ankh, wspólne dla wszystkich graczy.

¹⁰ E. Hornung, *Jeden czy wielu? Koncepcja boga w starożytnym Egipcie*, Warszawa 1991. J. Assmann, *Maat. Sprawiedliwość i nieśmiertelność w starożytnym Egipcie*, Warszawa 2019; tegoż *Od Achenatona do Mojżesza. Starożytny Egipt a przemiany religijne*, Warszawa 2021.

¹¹ Kampanie finansowania społecznościowego (ang. *crowdfunding*) w pierwotnym zamiarze miały pomóc niewielkim wydawnictwom bądź osobom prywatnym pozyskać środki na wydanie i dystrybucję własnej gry planszowej. Kampanie crowdfundingowe odbywają się na różnych platformach internetowych, takich jak Kickstarter czy Gamefound. Przy osiągnięciu odpowiedniego progu wpływów dana gra zostaje wydana, a jej egzemplarze trafiają do osób wspierających. W ostatnim czasie *crowdfunding* został opanowany przez duże wydawnictwa, które czerpiąc olbrzymie korzyści finansowe, wydają swoje produkty z już określonym zyskiem. Wspierający tego rodzaju kampanie gracze mogą liczyć na ekskluzywne, niedostępne w późniejszej sprzedaży detalicznej dodatki do gry. *Ankh: Bogowie Egiptu*, którego kampania crowdfundingowa miała miejsce na Kickstarterze w 2021 roku, osiągnął wpływy niemal 3,5 mln dolarów. Zob. *Ankh: Gods of Egypt*, <https://www.kickstarter.com/projects/cmon/ankh-gods-of-egypt>, [dostęp: 01.03.2025].

¹² Zob. E. M. Lang, *Ankh: Gods of Egypt – Pantheon*, wyd. CMON, 2021; tegoż *Ankh: Gods of Egypt – Tomb of Wonders*, wyd. CMON, 2021.

Taki a nie inny wybór bogów nie powinien budzić większych wątpliwości: twórcy postawili na bóstwa z jednej strony najbardziej rozpoznawalne we współczesnej popkulturze, z drugiej – stosunkowo najważniejsze dla wierzeń starożytnych Egipcjan. Wedle najstarszej, wykrystalizowanej w Heliopolis kosmogonii świat powstał z pierwotnego wodnego chaosu, spersonifikowanego pod postacią Nuna. Z niego to wyłonił się Atum (później utożsamiany z Ra), właściwy stwórca świata, wchodzący w skład tzw. Wielkiej Enneady, czyli, *nomen omen*, dziewiątki bóstw naczelnych¹³. Oprócz Atuma należeli do niej pierwotnie Szu, Tefnut, Geb, Nut, Ozyrys, Izyda, Set i Neftyda, czasem zaś dodawano do tego grona Horusa. Druga wielka kosmogonia, wykrystalizowana w Hermopolis, zakładała istnienie „pierwszych pierwotnych” – ośmiorga bóstw zwanych Ogdoadą. W jej skład z czasem począł wchodzić Amon, choć – chcąc być precyzyjnym – nie był to ten sam potężny Amon, jakiego później będziemy kojarzyć ze świątynią w Karnaku i XI dynastią¹⁴. W każdym razie bóstwa Ogdoady były źródłem jaja, w którym znajdował się Thot – później, przez wpływ teologii heliopolitańskiej, zastąpiony przez Atuma. Wreszcie, wedle kosmologii z Memfis, naczelnym bóstwem i stwórcą świata był Ptah¹⁵. Łącząc ze sobą te trzy kosmogonie otrzymujemy siedmioro bóstw występujących w grze. Pozostała piątka to albo ich potomkowie, albo wcielenia (na przykład Sobek jako jedno z oblicz Ra lub Horusa)¹⁶.

Pozornie może się wydawać, że *Ankh* jest strategią w głównej mierze symetryczną z delikatnym akcentem asymetrii, wyrażonym przez indywidualną zdolność każdego bóstwa. Rzeczywiście, zestaw dwunastu Mocy Ankh, spośród których można wybrać sześć na przestrzeni całej gry, jest identyczny dla wszystkich graczy – to właśnie ich odpowiedni dobór może zdecydować o ostatecznym

¹³ Wielka Enneada, czyli dosłownie Wielka „Dziewiątka” (eg. *pesedzet*) nie zawsze oznaczała dosłownie tę konkretną liczbę bóstw. Była to liczba symboliczna (potrojenie trójki), oznaczająca wszystkich bogów w danym ośrodku. I tak Enneada w Heliopolis liczyła dziewięciu bogów, ale już w Enneadzie tebańskiej było ich piętnastu. W celu lepszego zrozumienia koncepcji Enneady zob. np. J. P. Allen, *Genesis In Egypt. The Philosophy Of Ancient Egyptian Creation Accounts*, New Haven, CT, 1988, s. 8.

¹⁴ Starożytni Egipcjanie nie postrzegali świata jako przestrzeni złożonej z przedmiotów, lecz z postaci. W kosmologii hermopolitańskiej Atum był nie tyle bogiem, co raczej uosobieniem nieskończoności. Podobnie było z Szu (uosobienie powietrza), Nut (uosobienie nieba) albo z Gebem (uosobienie ziemi). W tej reprezentacji pierwotnych sił natury Amon uosabiał niewidzialny wiatr, urodzaj i płodność. J. P. Allen, *Genesis In Egypt...*, s. 5–9, 48–55.

¹⁵ A. Ćwiek, *Religia Egiptu*, [w:] *Religie starożytnego Bliskiego Wschodu*, red. K. Pilarczyk, J. Drabina, Kraków 2008, s. 67–70.

¹⁶ Sobek – wiązany ze świętymi wodami Nilu i potęgą władzy królewskiej – czczony był już w okresie Starożytności, jednak jego znaczenie wzrosło niepomniernie w Średnim Państwie, kiedy najpierw zaczęto wiązać go z Horusem, a później, już w Nowym Państwie – z Ra. M. Zecchi, *Sobek of Shedet. The Crocodile God in the Fayyum in the Dynastic Period*, Todi 2010, s. 126 i 153.

wyniku gry¹⁷. Jednocześnie osobista zdolność danego boga, próbująca oddać jego mitologiczne przymioty, przy umiejętnym wykorzystaniu również może przechylić szalę zwycięstwa na korzyść konkretnej strony¹⁸.

Podczas fazy przygotowania gracze decydują wspólnie o wyborze scenariusza gry – w zależności od podjętej decyzji inne będzie startowe ułożenie komponentów na Mapie (planszy głównej). Każdy scenariusz informuje graczy o początkowej lokalizacji ich bogów, wojowników i kontrolowanych Monumentów¹⁹. Tych ostatnich w grze są trzy rodzaje – Piramidy, Świątynie i Obeliski – a ich kontrola po pierwsze zapewnia korzyści z posiadania odpowiednich Mocy Ankh, a po drugie sama w sobie daje Punkty Uwielbiana (punkty zwycięstwa) niezbędne do końcowego triumfu²⁰. Scenariusz informuje również o początkowym podziale Mapy na regiony. Starożytny Egipt w *Ankh* składa się bowiem z mniejszych jednostek terytorialnych, zwanych właśnie regionami. Bazowo granice regionów są wyznaczone przez Nil, który wskazuje Zachodni Egipt, Wschodni Egipt oraz Deltę Nilu. Z biegiem rozgrywki te trzy regiony będą dzielone na mniejsze przez Karawany Wielbłądów²¹.

Poczynając od losowo wybranego gracza (bądź tego, który posiada najwięcej kotów), gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozgrywają swoje tury. W każdej turze gracz może wykonać dwie z czterech dostępnych akcji: poruszyć swoje jednostki (boga, Wojowników, a później też Strażników), przywołać na Mapę nowe jednostki, odblokować jedną z Mocy Ankh lub pozyskać żetony Wyznawców, pełniących w grze rolę waluty. Wykonując daną akcję, gracz przesuwając odpowiedający jej znacznik na planszy. Kiedy ten dojdzie do końca swojego toru, uruchamia jedno z trzech wydarzeń: Kontrolę Monumentu, Karawanę Wielbłądów lub Konflikt. Poprzez Kontrolę Monumentu gracz, który uruchomił to wydarzenie, przy spełnieniu odpowiednich warunków może przejąć kontrolę nad jednym z neutralnych Monumentów na Mapie bądź, w przypadku braku Monumentów neutralnych, przejąć jeden z Monumentów przeciwnika. Podczas Karawany Wielbłądów odpowiedzialny za wywołanie tego wydarzenia gracz musi podzielić jeden z regionów Egiptu na dwa mniejsze, wyznaczając granicę poprzez umieszczenie na Mapie figurek Wielbłądów²².

¹⁷ E. M. Lang, *Ankh: Bogowie Egiptu. Instrukcja*, wyd. Portal Games, 2022, s. 18.

¹⁸ Tamże, s. 30.

¹⁹ Tamże, s. 12–13.

²⁰ Tamże, s. 8.

²¹ Tamże, s. 7.

²² Tamże, s. 14–21.



²⁴ Tamže, s. 25–26.

Po pierwsze, gra kończy się natychmiast, jeżeli którykolwiek z graczy jako pierwszy zdobędzie 31 Punktów Uwielbienia (lub będzie ich miał najwięcej po piątym wydarzeniu Konfliktu). Po drugie, kiedy po czwartym Konflikcie tylko jednemu z graczy uda się przekroczyć próg 20 Punktów. I po trzecie, kiedy po owym Konflikcie żadnemu nie powiedzie się ta sztuka. W dwóch pierwszych przypadkach mamy do czynienia ze zwycięstwem jednego gracza bądź dwóch „połączonych” ze sobą graczy. W tym ostatnim przypadku – wszyscy przegrywają²⁵.

ATRYBUTY I ZDOLNOŚCI

Zanim przejdę do charakterystyki występujących w grze mechanik, warto poświęcić kilka słów samej warstwie wizualnej *Ankha*. Nie widzę sensu rozwozić się nad nią szerzej, gdyż drobiazgowa analiza, szczegółowo opracowująca każdą figurkę, rozmyłaby zasadniczy cel artykułu. Stwierdzając w największym uproszczeniu: *Ankh: Bogowie Egiptu* oraz towarzyszące mu dodatki w dużej mierze zachowują ikonograficzne konwencje przedstawień egipskich bóstw, choć w wielu przypadkach twórcy zastosowali uproszczenia oraz stylizacje wynikające z charakteru gry planszowej. Często zachowano kluczowe insygnia władzy, takie jak berło *uas* czy dysk słoneczny, ale niekiedy uproszczono ich kształty lub pominięto mniej rozpoznawalne elementy ikonograficzne. Abstrahuję od faktu, że na potrzeby zaprojektowania trójwymiarowych modeli figurek musiano całkowicie zrezygnować z charakterystycznej dla starożytnego Egiptu aspektywy.

Na szczególną uwagę zasługuje sposób przedstawienia Ra i Amona. Ten pierwszy, klasycznie ukazywany jako mężczyzna z głową sokoła i dyskiem słonecznym, w grze zachowuje swoją solarną symbolikę, co podkreślają wykorzystywane przez niego żetony Słońca. Nie zabrakło też berła *uas* – które w tradycyjnej ikonografii zwykło oznaczać sprawowaną nad światem władzę²⁶. Amon ukazywany był zwykle pod postacią człowieka w krótkim kilcie i koronie z dwoma piórami. Niejednokrotnie przedstawiano go też z głową barana, co miało nawiązywać do jego prokreacyjnej siły²⁷ – i na taki też wizerunek zdecydowali się twórcy gry. Inna sprawa, że korona z piórami została zastąpiona przez opasany dwoma ureuszami dysk słoneczny, co zdaje się być *stricte* artystyczną inwencją, niemającą pokrycie w ikonografii. Na artystyczną inwencję wskazują też

²⁵ Tamże, s. 27.

²⁶ R. H. Wilkinson, *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*, Nowy Jork, NY, 2003, s. 205–209.

²⁷ Tamże, s. 94–95.

dzierżone przez boga berła o nad wyraz fantazyjnym kształcie, choć trzeba im oddać, że zachowały (przerobioną, ale jednak) egipską symbolikę: znak *anch*, czyli symbol życia, i miecz *chepesz* – symbol zwycięstwa.



Rys. 2. Wyobrażenie Amona w grze *Ankh: Bogowie Egiptu*. Źródło: E. M. Lang, *Ankh: Bogowie Egiptu. Instrukcja*, wyd. Portal Games, 2022, s. 13.

Ozyrys, bóg wegetacji i odrodzonego życia, został zachowany w swoim klasycznym, mumifikowanym wizerunku. W ikonografii egipskiej Wielki Sędzia zmarłych niemal zawsze występował z berłem *heqa* i biczem *nechacha* – znalazło to odzwierciedlenie w grze, z tą jednak różnicą, że „historyczny” Ozyrys ze zgiętymi w łokciach rękami dzierży swe atrybuty na wysokości piersi, zaś „planszowy” utrzymuje ramiona majestatycznie rozpostarte na wysokości głowy. Stosunkowo wiernie, choć z lekką reinterpretacją detali, została oddana korona bóstwa – Biała Korona Górnego Egiptu z dodanymi dwoma piórami²⁸.

Anubis, strażnik mumifikacji, zachowuje charakterystyczną głowę szakala, jednak jego wizerunek w grze pomija niektóre elementy związane z rolą

²⁸ Tamże, s. 120–121.

psychopompa, czyli istoty, której zadaniem było przeprowadzenie zmarłego do zaświatów²⁹. W oderwaniu od historycznych przedstawień przydano Anubisowi imponującą zbroję o szerokich naramiennikach i licznych zdobieniach z dominującym motywem kości i czaszek. Co prawda późniejsze przedstawienia, choćby w aleksandryjskich katakumbach, przedstawiają Anubisa w zbroi żołnierza stojącego na straży wejścia do grobowca³⁰ – zbroi tej jednak daleko do fantastycznych wyobrażeń twórców *Ankha*. Natomiast zupełnie abstrakcyjnym wydaje się oręż Anubisa – dwustronne, masywne ostrza o zakrzywionym kształcie, które w żadnym stopniu nie wydają się inspirować starożytnym Egiptem, może co najwyżej dzisiejszą popkulturą³¹.

W dodatku *Panteon* na uwagę zasługują przede wszystkim przedstawienia Seta i Thota. Ten pierwszy został ukazany w towarzystwie owijającej jego ciało kobry. Ów zabieg jest o tyle celny, że w czasach XXII dynastii Seta poczęto identyfikować z Apophisem, olbrzymim węzem, który każdego dnia atakował słoneczną barkę Ra, by powstrzymać boga Słońca w jego wędrówce po nieboskłonie³². Równie celnie została w moim odczuciu oddana sama głowa Seta, której w historycznych przedstawieniach nie dało się zidentyfikować z żadnym konkretnym zwierzęciem. Tak zwane zwierzę Seta albo stwór Tyfona stanowiło specyficzną hybrydę charta, osła, mrównika albo ryjokoczek³³ – nie inaczej jest w *Ankhu*.

Niewątpliwie pod sprecyzowanymi gatunkami zwierząt ukazywano w starożytnym Egipcie Thota. Patron mądrości był najczęściej utożsamiany z ibisem, jednak w grze zdecydowano się na odwzorowanie rzadziej pojawiającego się pawiana, trzymającego w ręku wagę sędziowską³⁴. Takie rozwiązanie ma dwie korzyści, bo z jednej strony zapobiega wizualnej „nadreprezentacji” ptaków (sokoły Horusa i Ra), z drugiej popularyzuje wśród odbiorców gry mniej rozpowszechnione, nieстереotypowe przedstawienia egipskich bóstw.

²⁹ W innych wierzeniach byli to na przykład Charon (Grecja) czy walkirie (Skandynawia).

³⁰ R. H. Wilkinson, *The Complete Gods and Goddesses...*, s. 189–190.

³¹ Oręż, który w jakimś stopniu może przypominać broń dzierżoną przez Anubisa w *Ankhu*, pojawił się w armii tegoż bóstwa ukazanej w filmie *Mumia powraca* (*The Mummy Returns*, reż. S. Sommers, USA, 2001). Zob. *Army of Anubis*, https://mummy.fandom.com/wiki/Army_of_Anubis, [dostęp: 09.04.2025].

³² R. H. Wilkinson, *The Complete Gods and Goddesses...*, s. 222–223.

³³ Tamże, s. 198–199.

³⁴ Tamże, s. 217.

ZACHOWANIE RÓWNOWAGI

Światopogląd starożytnych Egipcjan nie uznawał człowieka za centrum rzeczywistości, choć jego rola była istotna. Społeczeństwo nad Nilem postrzegało świat jako system powiązanych, funkcjonujących w harmonii elementów. Człowiek stanowił jedynie część większej całości, będąc z nim nierozzerwalnie związanym poprzez sieć wzajemnych świadczeń i zobowiązań. W tym ogromnym organizmie każde życie miało ściśle określoną rolę. Jednak samo przypisanie funkcji nie gwarantowało stabilności istnienia. Kluczową zasadą utrzymującą porządek była *Ma'at*, stan idealnej równowagi między wszystkimi aspektami rzeczywistości – zarówno duchowymi, jak i materialnymi. Jednocześnie *Ma'at* była prawem, prawdą, właściwym sposobem działania oraz symbolem trwałości i niezmienności. Egipcjanie uważali ją za najważniejsze dobro i fundament cywilizacji – przeciwieństwo *izefet*, czyli zła i chaosu³⁵.

Według Jana Assmanna *Ma'at* pierwotnie była przede wszystkim ideą normującą porządek społeczny, swoistym mitem założycielskim Starego Państwa, które po latach wojen uległo politycznemu, gospodarczemu i kulturowemu zjednoczeniu. Dlatego *Ma'at* była z początku kojarzona z osobą faraona – kiedy pozycja tego ostatniego uległa zachwianiu, wraz z Pierwszym Okresem Przejściowym zaczęły się pytania o faktyczną istotę *Ma'at*³⁶. W dobie Średniego Państwa pojawia się – jak to określił Assmann – jedyny tekst mogący uchodzić za swoisty „Traktat o *Ma'at*”, czyli spisane na papirusach *Skargi wieśniaka*. W nim to tytułowy bohater oskarża wysokiej rangi urzędnika o popełnienie trzech wykroczeń przeciw *Ma'at* – lenistwa, zatwardziałości i chciwości³⁷.

W *Ankhu* koncepcja *Ma'at* została zaznaczona stosunkowo subtelnie, choć jednocześnie pełni w grze niezwykle istotną funkcję. Stanowi przykład tego, jak za pomocą pojedynczej mechaniki medium gry jest w stanie zobrazować nieraz skomplikowane teorie, przy jednoczesnym zachowaniu grywalności. Mianowicie, podczas wydarzenia Konfliktu rozpatrywany jest z osobna każdy region planszy, a gracze porównują w nich swoją siłę. Jeżeli gracz jest obecny w danym regionie (posiada w nim swoje figurki), musi zagrać jedną z siedmiu kart Bitwy. Karty zagrywane są zakryte (rewersiem ku górze), a następnie wszystkie naraz odkrywane. Każdy gracz dysponuje takim samym zestawem kart, których siła efektu

³⁵ W. Bator, *Religia starożytnego Egiptu. Perspektywa religioznawcza*, Kraków 2012, s. 254.

³⁶ J. Assmann, *Maat. Sprawiedliwość i nieśmiertelność w starożytnym Egipcie*, Warszawa 2019, 56–58.

³⁷ Tamże, s. 61 i 64.

uzależniona jest od okoliczności zagrania. Sztuką jest nie tylko zagranie danej karty w regionie, w którym będzie ona efektywna, ale też zdolność przewidzenia, czy w innym regionie nie będzie efektywniejsza. Karta po zagraniu nie wraca bowiem na rękę gracza, ale jest umieszczana przed nim – gracze mają wzajemny wgląd w karty zagrane przez przeciwników, stąd też wiedzą, które zostały im na ręce i mogą być potencjalnie zagrane w kolejnych regionach. Jedynym sposobem, aby wykorzystane karty powróciły do gracza, jest zagranie jednej z nich, a mianowicie *Równowagi Maat*. Jednocześnie *Równowaga Maat* nie posiada żadnych efektów wpływających bezpośrednio na bitwę – jest więc świadomą rezygnacją ze zwiększenia szansy wygranej w danym regionie³⁸.

Mamy zatem do czynienia z sytuacją, w której utożsamiana z harmonią koncepcja postrzegania rzeczywistości w pewien sposób „harmonizuje” rozgrywkę. Oczywiście walczący o zwycięstwo gracze nie podchodzą do *Ma'at* z takim stośunkiem jak czynili to starożytni Egipcjanie i gdyby mieli wybór, z pewnością woleliby zagrać najsilniejsze karty, zamiast osłabiać się w celu odzyskania już tych użytych³⁹. Nie zmienia to faktu, z jaką skutecznością kluczowa dla egipskich wierzeń filozofia została przekuta w mechanikę porządkującą całą grę. Bez *Równowagi Maat* rozgrywka stałaby się chaotyczna i nieprzewidywalna. Gdyby karty wracały na ręce graczy od razu po zagraniu, ci być może mieliby większe możliwości taktyczne – sama gra straciłaby jednak na walorze strategicznym.

TRANSFORMIZM I SYNKRETYZM

Synkretyzm religijny, rozumiany jako łączenie różnych bóstw i tradycji religijnych w spójną całość, jest czymś nieuniknionym i naturalnym dla ewolucji każdego systemu religijnego, choć nieraz spotykającym się z oporem teologów i wiernych⁴⁰. W przypadku państwa nad Nilem synkretyzm wynikał zarówno z długiej, liczącej ponad trzy tysiące lat historii, szerokiej wymianie kulturowej, jak i jednoczących czynników politycznych⁴¹. Przykładem może być stanowisko Kom Abu Billo, 70 kilometrów na północny-zachód od Kairu. Odnalezione tam stele grobowe to w istocie mozaika przenikających się elementów

³⁸ E. M. Lang, *Ankh: Bogowie Egiptu. Instrukcja...*, s. 29.

³⁹ W inny sposób koncepcja równowagi *Ma'at* została zastosowana w *Tekhenu: Obelisku Słońca*. W tej strategicznej grze akcje są wykonywane przez graczy za pomocą kości – Czystych lub Skazonych. Zachowanie między nimi równowagi, czyli zachowanie równowagi *Ma'at*, jest często kluczem do zwycięstwa. Zob. D. Tascini, *Tekhenu: Obelisk Słońca*, wyd. polskie: Portal Games, 2021.

⁴⁰ Zob. J. Pandian, *Syncretism in Religion*, „Anthropos”, 101, 1 (2006), s. 229–233.

⁴¹ W. Bator, *Religia starożytnego Egiptu...*, s. 111, drugi przypis na tej stronie.

charakterystycznych dla kultury egipskiej i hellenistycznej. Prowadzona do świata zmarłych Persefona kroczy w towarzystwie Hadesa, ale u wejścia do podziemi czeka na nią Anubis. Strój i wygląd postaci wskazuje na kulturę grecko-rzymską, ale już motywy dekoracyjne nawiązują do kultury egipskiej⁴².

Starożytni Egipcjanie nie postrzegali swoich bogów jako całkowicie odrębnych bytów – ich atrybuty i funkcje wzajemnie się przenikały, co prowadziło do tworzenia bóstw hybrydowych, jak Amon-Ra czy Sarapis. Sprzyjał temu transformizm. Studiując dzieje religii starożytnego Egiptu można być zdumionym, z jaką łatwością poszczególne boskie istoty przechodzą metamorfozy, przekształcają się albo zespalają z innymi. W *Księdze Boskiej Krowy* z czasów XVIII dynastii surowa Sachmet przeobraża się w łagodną i opiekuńczą Hathor. W tym procesie bóstwo zmienia imię, wygląd i charakter, zachowując przy tym wyraźne powiązanie między swoimi dwoma wcieleniami. Oblicza Hathor przechodzą jedno w drugie, co niektórzy badacze interpretują w odniesieniu do egipskiego kalendarza. Śmiertelny atak bogini następuje podczas tzw. *epagmenai*, pięciu wieniecujących rok dni, nieprzynależących do żadnego miesiąca. Egipcjanie uważali ten okres za feralny, a kapłani nakazywali modły i pokutę. Hathor łagodnieje dopiero wraz z wylewem Nilu i rozpoczęciem nowego cyklu rolniczego⁴³.

W *Ankhu* motyw synkretyzmu został przedstawiony przez połączenie bogów, do jakiego dochodzi po trzecim wydarzeniu Konfliktu. Dwóch graczy, posiadających najmniej Punktów Uwielbiania, łączy siły w walce o wspólne zwycięstwo. Gracz zamykający stawkę punktową staje się pomniejszym bogiem. Jego Monumenty i figurki zostają usunięte z planszy, a żetony Wyznawców przekazane bogu wyższemu, czyli graczowi, który po trzecim Konflikcie posiadał drugą najmniejszą liczbę punktów. Od tej pory obaj gracze sterują jednym bogiem, dysponując wspólną pulą Wyznawców, wojowników i Strażników. Jeśli nie ma między nimi zgody przy podejmowaniu decyzji, ostatecznie zdanie należy do wyższego boga. Podstawka w kolorze pomniejszego boga zostaje założona na boga wyższego, by zaznaczyć, że od tej pory jest to jedna boska istota, lecz posiadająca zdolności obu połączonych bóstw. Choć nie jest to wskazane w instrukcji gry, nowy bóg przybiera najpewniej dwucłonowe imię, mogące oznaczać najrozmaitsze hybrydy: Set-Ra, Anubis-Hathor czy Ozyrys-Ptah.

⁴² A. Czerwiński, *Synkretyzm religijny w Egipcie w Okresie Rzymskim – próba charakterystyki w oparciu o analizę stel grobowych z cmentarzyska w Kom Abu Billo*, w: *Medżat – studia egiptologiczne*, T. 2, Warszawa 2014, s. 144–145.

⁴³ N. Guilhou, *Myth of the Heavenly Cow*. [w:] *UCLA Encyclopedia of Egyptology*, red. J. Dieleman, W. Wendrich, Los Angeles 2010, s. 4. Dostęp online: <http://digital2.library.ucla.edu/viewItem.do?ark=21198/zz002311pm>.

Posłużenie się motywem synkretyzmu należy w mojej opinii uznać za słuszne posunięcie ze strony Langa. Zjawisko tak silnie zespolone z egipskim systemem wierzeń staje się w *Ankhu* jednym z momentów kulminacyjnych. Rozgrywka ulega od tej pory gwałtownemu przeobrażeniu – sterujący połączonymi bogami gracze zyskują nad resztą znaczącą przewagę, choć zmuszeni są przy tym do gonienia stawki na torze Punktów Uwielbienia. Jednocześnie, spoglądając na zasady rozgrywki, trudno doszukiwać się w tej mechanice czegokolwiek więcej poza luźną inspiracją egipskim synkretyzmem. Faktem jest, że w grze obaj połączeni bogowie zachowują swe przymioty (w tym przypadku – zdolności), jednak okoliczności, w jakich dochodzi do ich zespolenia, dalece odbiegają od historycznej rzeczywistości. W starożytnym Egipcie do synkretyzmu bogów dochodziło niemal wyłącznie „na szczycie” boskiego panteonu. Zespoleniu ulegały bóstwa w danym okresie najważniejsze, których kult wychodził z dominującego ośrodka politycznego, obejmując całe bądź przynajmniej większą część kraju. Tak było z Ra i Atumem w okresie Starego Państwa, kiedy w tekstach dotyczących stworzenia ich imiona pojawiają się naprzemiennie, a czasem zespalają w jednego Ra-Atuma. Tak było z Amonem-Ra, który w dobie Nowego Państwa i dominacji Teb stał się stwórcą Ogdoady, przyjmując jako jedną ze swych emanacji Ptaha⁴⁴. Tak było też z Sobkiem, kiedy Amenemhat III, chcąc uchodzić za dobroczynnego żywiciela gospodarującego żyzne tereny Fajum, promował synkretyzm boga-krokodyla z Horusem.

Jakkolwiek skomplikowana i wymykająca się logice nie byłaby struktura egipskiego systemu wierzeń, w obszarze synkretyzmu *Ankh* jest grą niewiarygodną. Nie chodzi już nawet o wyobrażenie sobie tak abstrakcyjnego połączenia jak Bastet i Set, z jednej strony bogini miłości, płodności i domowego ogniska, z drugiej boga pustyń, zniszczenia i burz; abstrahując też od faktu, że połączenie bogów różnych płci byłoby dla starożytnych Egipcjan niedopuszczalne. Przede wszystkim chodzi jednak o przyczynę tego połączenia. W grze dochodzi do synkretyzmu między bogami znajdującymi się na skraju zapomnienia. Zespolenie stanowi dla nich ostatnią deskę ratunku przed osunięciem w niebyt, choć w realiach starożytnego Egiptu winna być to raczej nobilitacja podkreślająca ugruntowaną pozycję w boskiej hierarchii. Połączeni bogowie podejmują ostateczną walkę, w której stawką jest przetrwanie. I tutaj dochodzimy do kolejnego

⁴⁴ A. Ćwiek, *Religia Egiptu...*, s. 68 i 74. Co interesujące, w późniejszym hymnie wychwalającym Amona Ra-Atum został niejako „zdegradowany” do jednego z członków Ogdoady, stając się zaledwie jedną z personifikacji Amona. J. Assmann, *Egyptian Solar Religion in the New Kingdom. Re, Amun and the Crisis of Polytheism*, Abingdon 2009, s. 141.

kluczowego zagadnienia: na ile w kraju nad Nilem wizja boskiej śmierci była w ogóle możliwa?



Rys. 3. Zdjęcie przedstawiające przykładową rozgrywkę w *Ankha*. Na pierwszym planie widoczna figurka Ozyrysa w towarzystwie Monumentów. Źródło: materiał własny.

DROGA DO MONOTEIZMU

Mówiąc o *Anku* Eric Lang stwierdził, że jest to jego „pokręcone ujęcie mitologii”⁴⁵. Trudno nie zgodzić się z autorem, dodając jednak, że choć jest to ujęcie „pokręcone”, to jednak ujęte w spójną całość. Lang ma konkretny pomysł na całą grę, który zaznacza się już w samym tytule. Hieroglif *anch* (ang. *ankh*), przypominający zwieńczoną pętelką literę „T”, w starożytnym Egipcie był oznaką życia. Będący emanacją nieśmiertelności egipscy bogowie dzierżyli znaki *anch* jako

⁴⁵ *God Complex: Talking to Eric Lang about Ankh...*

jeden z atrybutów – byli niejako strażnikami witalności, obdarzając nią siebie i śmiertelników⁴⁶. Lang posłużył się hieroglifem życia jako motywem przewodnim całej rozgrywki. Kolejne zdolności odblokowywane przez graczy nazywa się Mocami Ankh nieprzypadkowo: mają one przedłużyć trwanie bogom, a docelowo – zapewnić im nieśmiertelność. Każdy aspekt rozgrywki służy uwydatnieniu walki o życie, jaka toczy się pomiędzy bogami. Stawką tej walki jest monoteizm.

Jednym z najważniejszych elementów gry *Ankh* są żetony Wyznawców, bez których gracz nie może odblokować nowych zdolności ani wykorzystać niektórych kart Bitwy. W istocie, w rozgrywce wierni zostali potraktowani dosłownie jako waluta – waluta, której gracz ma tym więcej, im więcej Monumentów posiada na planszy. Bez żetonów Wyznawców jego możliwości pozostają mocno ograniczone, a sterowanemu przezeń bóstwu o wiele trudniej będzie triumfować nad innymi, a w rezultacie – przetrwać. Jak przedstawia to wstęp do instrukcji: „Ci, którzy pławili się w blasku uwielbienia, stawali się potężni, silni i wpływowi. Dla własnego kaprysu, jednym wyciągnięciem ręki potrafili zmieniać świat. Postacie tych, których imiona rzadko gościły na ustach ludzi, karłały, chwiały się, a ich moce słabły”⁴⁷. Motyw „warunkowej nieśmiertelności”, uzależnionej od czci śmiertelników, nie jest popkulturze obcy. W *Gniewie tytanów*, hollywoodzkiej produkcji utrzymanej w realiach mitologicznej antycznej Grecji, pozbawieni czci bogowie najpierw tracą swoją moc, a potem osuwają w niebyt⁴⁸. W *Pomniejszych bóstwach* Terry Pratchett kreśli przed czytelnikiem świat złożony z miliardów bóstw, z reguły słabych i niezauważalnych, bo pozbawionych czci. Dopiero wiara i kult wywyższa danego boga, czyniąc go potężniejszym od innych⁴⁹.

Warto zauważyć, że w zamyśle tym nie chodzi o brak wiary w nadprzyrodzoną istotę, ale o zaniechanie kultu pomimo świadomości jej istnienia. Tego rodzaju koncept nie jest wcale niczym nowym. Tak jak religijna architektura czy rzeźba służyły w kraju faraonów podtrzymaniu określonych koncepcji religijnych, tak niszczenie tych obiektów miało przynieść efekt dokładnie odwrotny⁵⁰. Dewastacja pomników albo reliefów z wizerunkami konkretnych bóstw była czyniona w zamiarze zaszkodzenia bądź w ogóle zaniechania ich egzystencji. Dobitym

⁴⁶ R. H. Wilkinson, *Symbol & Magic In Egyptian Art*, Nowy Jork, NY, 1999, s. 168–169.

⁴⁷ E. M. Lang, *Ankh: Bogowie Egiptu: Instrukcja...*, s. 3.

⁴⁸ Zob. *Gniew tytanów*, reż. J. Liebesman, USA–Hiszpania, 2012.

⁴⁹ Zob. T. Pratchett, *Pomniejsze bóstwa*, Warszawa 2022.

⁵⁰ Jak ujął to Robert Ritner, opisując triumfującego na Palecie Narmera Horusa: „Uczyniony namacalnym i trwałym w kamieniu obraz został stworzony nie tylko po to, aby odzwierciedlać, lecz aby tworzyć rzeczywistość, gwarantując poprzez „magię sympatyczną” zwycięstwo władzy i bogów”. Za: R. K. Ritner, *The Mechanics of Ancient Egyptian Magical Practise*, Chicago, IL, 1993, s. 115, tłum. M. B.

tego przykładem jest niszczenie posągów Amona za czasów panowania Achena-
tona, dążącego do wprowadzenia religii monoteistycznej. W Okresie Późnym,
między VII a VI wiekiem p.n.e., niszczone wizerunki Seta, będącego patronem
ludów azjatyckich, które wówczas najeżdżały Egipt⁵¹.

Jednak ani dewastacja posągów, ani niszczenie reliefów nie mogły doprowadzić do zniknięcia boga w takim znaczeniu, jak chciałby to widzieć Eric Lang. Dla starożytnych Egipcjan śmierć boskiej istoty była prawdopodobnie czymś tak abstrakcyjnym, że jakimkolwiek takim przypadkom towarzyszyła rozbudowana teologia, negująca ostateczność tej śmierci. Słynna śmierć Ozyrysa nigdy nie została wyrażona wprost w żadnym staroegipskim tekście, prawdopodobnie w obawie przed „uwiecznieniem” tego fatalnego nieszczęścia⁵². W Tekstach Sarkofagów zachowała się natomiast ogromna liczba wzmianek o zmartwychwstaniu Wielkiego Sędziego. Codzienna śmierć Ra w bezustannej wędrówce po niebie również nie jest taka oczywista – Teksty Sarkofagów przedstawiają ten motyw zazwyczaj za pomocą dekoracji i nigdy wprost⁵³, zupełnie jakby stwierdzenie *expressis verbis* miało na trwałe zakłócić rzeczywistość.

W tekstach z Nowego Państwa można natknąć się na frazy mówiące o Thocie przydzielającym każdemu bogu i każdej ludzkiej istocie określony czas życia. Rozdział 154 Księgi Umarłych przekonuje, że śmierć (określona jako „rozpad” lub „zniknięcie”) czeka wszystkich bogów, z kolei w Hymnie do Amona dowiadujemy się, że „ciało Amona jest „na zachodzie”, co stanowiło jednoznaczną aluzję do Krainy Umarłych⁵⁴. Jednak nawet te pojedyncze przypadki trzeba osadzić w odpowiednim kontekście. Śmierć nie oznaczała końca istnienia, lecz była naturalnym elementem cyklu odradzania, który obejmował zarówno ludzi, bogów, jak i przyrodę. Życie wynikało ze śmierci, a śmierć prowadziła do nowego życia. Takie postrzeganie rzeczywistości pozwalało na istnienie dwóch przenikających się wieczności: linearnej, nieprzerwanej (*dżet*) oraz cyklicznej, powtarzającej się (*neheh*). Bogowie mogli doświadczać śmierci, lecz jednocześnie trwać w istnieniu – a nawet traktować śmierć jako warunek ponownych narodzin. Śmiertelność dawała im możliwość ciągłego odmładzania i ochrony przed unicestwieniem, wynikającej z bezustannego upływu czasu. Istniał co prawda w egipskich wierzeniach koniec ostateczny, koniec dni, zapowiedziany przez Atuma w Tekstach

⁵¹ A. Ćwiek, *Religia Egiptu...*, s. 42.

⁵² Więcej o śmiertelności i nieśmiertelności Ozyrysa oraz jego roli w staroegipskich wierzeniach pozagrobowych zob. M. Smith, *Following Osiris. Perspectives on the Osirian Afterlife from Four Millennia*, Oxford 2017.

⁵³ A. Ćwiek, *Religia Egiptu...*, s. 62–63.

⁵⁴ Tamże, s. 63.

Sarkofagów i podkreślony w Księdze Umarłych. Wtedy to, po milionach lat istnienia, wszystko wróci do swej pierwotnej formy, początkowej osobliwości, z której się wyłoniło. Tylko Atum i Ozyrys przybiorą postać węży – dwóch znaków chaosu, których nikt nie będzie mógł oglądać⁵⁵.

Jedynie w kontekście końca świata śmiertelność egipskich bóstw nabiera wiarygodnego charakteru. Jednakże *Ankh* nie przedstawia sobą takiej opowieści. Narracja gry skupia się na wojnie pomiędzy bogami, po której świat nadal będzie trwać. Egipski panteon jest w interpretacji Erica Langa zbiorem potężnych istot, teoretycznie nieśmiertelnych na polu bitwy (figurek bogów nigdy nie zdejmujemy się z planszy, chyba że dany gracz odpadnie z gry), lecz jednocześnie uzależnionych od uwielbienia wiernych. Bez tego ostatniego boska istota przestaje istnieć, nie mając szans na odrodzenie. Warto zadać sobie pytanie, na ile dosłownie można w ogóle traktować tę walkę. Z jednej strony wprowadzenie do instrukcji prezentuje przed graczem faktyczny konflikt w boskim świecie, którego areną zmagania jest kraj śmiertelników: „najpotężniejsze bóstwa Egiptu zbierają siły, gromadzą swoich wyznawców i maszerują na wojnę”⁵⁶. Z drugiej nic nie stoi na przeszkodzie, aby umieszczone na planszy figurki traktować w wymiarze czysto symbolicznym. Innymi słowy, gracz może (choć oczywiście nie musi) zastanowić się, czy sterowany przez niego bóg istnieje w grze naprawdę, czy jest też tylko wyrażeniem niematerialnych idei – zbiorem określonych wierzeń, które przepadną bądź przetrwają wraz ze swymi wyznawcami.

Jest to pytanie stojące nieco na uboczu moich historycznych rozważań, choć ważne w kontekście innego kontrowersyjnego elementu gry, jakim jest jej zakończenie. Jak już wspomniałem, rozgrywka może skończyć się na jeden z dwóch sposobów: zwycięstwem jednego z graczy bądź przegraną wszystkich, jeżeli nikt nie osiągnie odpowiedniej liczby Punktów Uwielbienia. W tym pierwszym przypadku Egipt staje się cywilizacją monoteistyczną, w tym drugim – ulega ateizacji. Oba te światopoglądy – monoteizm i ateizm – w kontekście wierzeń starożytnego Egiptu brzmią co najmniej kontrowersyjnie. Zastosowanie kategorii współcześnie pojmowanego ateizmu dla starożytnych śródziemnomorskich cywilizacji jest problematyczne, żeby nie powiedzieć – ryzykowne. W świecie antycznym możemy mówić o pojedynczych głosach – jakbyśmy to dzisiaj nazwali – gnostycyzmu lub agnostycyzmu (Diagoras, Demokryt, Epikur). Na tym tle wyróżnia Lukrecjusz, który w *De rerum natura* przedstawił koncepcję stworzenia świata jako efektu *stricto* naturalnego procesu, zupełnie wykluczającego ingerencję sił

⁵⁵ Tamże, s. 63–64

⁵⁶ E. M. Lang, *Ankh: Bogowie Egiptu. Instrukcja...*, s. 3.

nadprzyrodzonych. „Każdej rzeczy potrzeba nasienia, aby zdołała się począć” – stwierdza filozof⁵⁷. Za jeszcze bardziej radykalanego moglibyśmy uznać Teodora Ateistę, który „dowodził bezpodstawności wszelkich domniemań o bogach”⁵⁸ – o ile rzecz jasna możemy wierzyć na słowo opisującemu jego poglądy Diogenesowi Laertiosowi. Choć postawa (i sam przydomek) Teodora stanowi dowód na znajomość konceptu ateizmu w starożytnym świecie, to takowe poglądy były udziałem co najwyżej pojedynczych jednostek, często napiętnowanych przez społeczeństwo⁵⁹. W żadnym razie nie możemy mówić tutaj o ateizmie systemowym, będącym udziałem większej populacji na danym terenie.

Sytuacja skomplikowałaby się jeszcze bardziej, gdybyśmy kategorię ateizmu chcieli przykładać do cywilizacji Egiptu. Chyba nigdzie indziej w starożytnym świecie religia nie była tak bardzo zespolona z każdym aspektem codzienności jak w kraju faraonów. Już Herodot pisał, że Egipcjanie są „pobożni ponad miarę, bardziej niż wszystkie inne ludy”⁶⁰. Pytania dotyczące powstania świata, jego struktury, przeznaczenie i miejsca zajmowanego w nim przez człowieka nie dotyczyły tylko teologicznych dysput, ale wszystkich dziedzin życia. Tym samym religia starożytnych Egipcjan była tak ściśle powiązana z filozofią i nauką, że jej wyeliminowanie skutkowałoby najpewniej dekonstrukcją całego społeczeństwa. „Gdybyśmy zabrali bogów ze świata Egipcjan, pozostałaby jedynie mroczna niezamieszkała skorupa, której w ogóle nie opłacałoby się badać” – pisał swego czasu Erik Hornung⁶¹. Partia *Ankha*, w której żaden z graczy nie wygrywa, a Egipt staje się ateistyczny, jest z historycznego punktu widzenia założeniem absurdalnym. Trudno sobie wyobrazić, co musiałoby się stać, aby taki scenariusz ziścił się w historycznych realiach. Nawet jeżeli w niektórych starożytnych tekstach, na przykład *Księdze Boskiej Krowy*, mowa jest o bogach opuszczających Egipt na skutek zaniechania składania ofiar⁶², to nadal nie możemy mówić o ateizmie – bogowie co prawda odeszli, ale nadal gdzieś tam są. Być może Eric Lang zdawał sobie

⁵⁷ Lukrecjusz, *O naturze rzeczy* I 205–206, tłum. G. Żurek, Warszawa 1994.

⁵⁸ Diogenes Laertios, *Żywoty i poglądy słynnych filozofów*, II 12, tłum. I. Krońska, Warszawa 2012.

⁵⁹ Najlepszym na to dowodem jest przedstawiona przez Platona *Obrona Sokratesa*, w której filozof zmuszony był do odpiękania zarzutów o rzekomą niewiarę w bogów. Zob. Platon, *Obrona Sokratesa*, tłum. G. Piankówna, Warszawa 1961.

⁶⁰ Herodot II 37, tłum. S. Hammer, Warszawa 2002.

⁶¹ E. Hornung, *Jeden czy wielu...*, s. 219.

⁶² W przypadku mitu o Boskiej Krowie Ra decyduje się na opuszczenie ziemi, pozostawiając ją dla nieba, stworzonego dla niego w formie manifestacji bogini Nut. Za: N. Guilhou, *Myth of the Heavenly Cow...*, s. 2.

sprawę z absurdu tego założenia, biorąc pod uwagę, że w zdecydowanej większości przypadków rozgrywka w *Ankha* kończy się zwycięstwem któregoś z graczy⁶³.

O ile jednoznaczne zaprzeczenie ateizmowi w egipskich wierzeniach nie jest kontrowersyjne, o tyle nieporównywalnie bardziej skomplikowaną jest kwestia monoteizmu. To, w jakim stopniu starożytny Egipt mógł uchodzić za cywilizację monoteistyczną, stanowiło temat wielkiego sporu egiptologów – począwszy od rozszyfrowania hieroglifów, poprzez cały XX wiek, a na czasach obecnych kończąc. Egipcjanie „już w najwcześniejszych czasach czcili jednego, bezimienego, niepojętego, wiecznego Boga w jego najwyższej czystości”⁶⁴ – pisał w 1885 roku Heinrich Brugsch. Nie minęły trzy lata, kiedy odmienną koncepcję wysunął Gaston Maspero. Francuz skrytykował Niemca, stwierdzając, że „Egipcjanie wyznawali przede wszystkim politeizm i gdy stworzyli koncepcję jednego Boga, nie był to Bóg jedyny ani zazdrosny”⁶⁵. Jednocześnie Maspero nie tyle zaprzeczał egipskiemu monoteizmowi, co jedynie wykluczał jego pierwotność. Przekonanie to potwierdziło przetłumaczenie w 1893 roku Tekstów Piramid. W obliczu fałsyfikujących dowodów pozytywistyczni badacze porzucili odważne tezy o monoteizmie – tezy, które z pewnością były pożądane w konserwatywnym społeczeństwie końca XIX wieku⁶⁶. Jednak egipska mitologia, na tyle różna od greckiej czy rzymskiej, nie mogła być przecież uznana za *stricte* politeistyczną. W coraz wnikliwszej interpretacji tego skomplikowanego systemu pojawiła się tzw. tendencja monoteistyczna – tendencja, którą Günther Roeder zdefiniował następująco:

Wielkie bóstwa stają się wieloaspektowe, otrzymują liczne imiona i cechy, a ich czciele mogą się skłaniać ku przypuszczeniu, że ich bóg jest jedyny i wszechmocny. Zatem dopiero w wyniku wtórnych identyfikacji w egipskiej teologii pojawia się tendencja monoteistyczna, która jednak nigdzie nie zburzy politeistycznej konstrukcji⁶⁷.

Śladów tej monoteistycznej tendencji w staroegipskich wierzeniach możemy znaleźć bardzo wiele. W Tekstach Sarkofagów określa się Atuma jako „Pana

⁶³ Przeglądając forum poświęcone grze *Ankh* na portalu BoardGameGeek, można natrafić na masę wpisów dotyczących strategii. Zdecydowana większość z nich zakłada zakończenie rozgrywki w trakcie czwartego wydarzenia Konfliktu, a więc na długo przed końcem gry wynikającym z zakończenia Toru Wydarzeń. Zob. *Ankh: Gods of Egypt*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/285967/ankh-gods-of-egypt/forums/65?pageid=14>, [dostęp: 15.03.2025].

⁶⁴ H. Brugsch, *Religion und Mythologie der Aegypter*, za: E. Hornung, *Jeden czy wielu...*, s. 16.

⁶⁵ E. Hornung, *Jeden czy wielu...*, s. 17.

⁶⁶ Jak pisał Hornung: „Byłoby to niewątpliwie fascynujące: uporządkować trójwymiarowo egipski panteon i w środku umieścić Jedyne Boga, ale czy nie kryje się za tym stare apologetyczne usiłowanie uczynienia egipskich bóstw bardziej wiarygodnymi dla nas?”. Za: E. Hornung, *Jeden czy wielu...*, s. 23.

⁶⁷ G. Roeder, za: E. Hornung, *Jeden czy wielu...*, s. 20.

Całości” (TS III 27), co pozwala sugerować, że każde istnienie było uznawane za część jego ciała⁶⁸. Pod wieloma imionami wychwalany był w litaniach Ozyrys, Amon czy wreszcie Izyda. Ta ostatnia ulepiła z gliny jadowitego węża, który ukąsił Ra. Konający bóg słońca, chcąc uniknąć śmierci, wyjawiał Izydzie wszystkie swoje imiona, wśród których znalazł się Atum i Thot⁶⁹.

Analogicznym zjawiskiem do wieloimienności bóstw jest ich wielopostaciowość, czyniąca egipską ikonografię iście skomplikowaną zagadką. Thot, który w różnych okolicznościach występuje pod postacią ibisa albo pawiana, Hathor ukazywana jako kobieta, krowa, niekiedy lwica, a czasem nawet roślina papirusowa⁷⁰, czy też Amon – raz będący człowiekiem (o czerwonej, później też o niebieskiej skórze), raz baranem, a z rzadka również wężem⁷¹. Ikonograficzny mętluk działa też w drugą stronę, bo jedno zwierzę albo przedmiot może wyrażać sobą wielu różnych bogów. To właśnie wielopostaciowość sprawia, że *Litania słoneczna* z czasów XVIII dynastii wymienia 75 hipostazy Ra⁷². Ten „zaawansowany synkretyzm” w interpretacji niektórych egiptologów pozwalał uznać egipskie wierzenia za system panteistyczny⁷³. Nie trzeba być religioznawcą, aby koncept, w którym wszechogarniająca boska siła przenika każdy element rzeczywistości, wiązać nie tylko z panteizmem, ale też kojarzyć z monoteizmem. Jednak Erik Hornung odrzucił panteizm jako model adekwatny dla państwa faraonów i w jego miejsce jako jeden z pierwszych zaproponował henoteizm⁷⁴ – system pośredni między politeizmem a monoteizmem, zakładającym istnienie wielu bogów przy jednoczesnym wywyższeniu jednego z nich.

Ktoś przyglądający się z boku egipskiej religii mógłby dostrzec jej powolną dążność ku monoteizmowi. Ta „monoteistyczna tendencja” jest tym częściej zauważalna, im częściej Aton, Ra, a potem Amon zyskują nowe hipostazy. Jednak prostego rodzaju ewolucja, polegająca na płynnym przejściu politeizmu w monoteizm, nie może tłumaczyć złożoności żadnego ze starożytnych systemów wierzeń – w tym również egipskiego. Zastanawiając się na tym problemem, Jan Assmann zaproponował dwie koncepcje monoteizmu: inkluzywnego i ekskluzywnego. Ten pierwszy polega na stopniowym utożsamianiu nadprzyrodzonych bytów z jedną boską siłą. „Nie ma tu – pisze niemiecki egiptolog –

⁶⁸ Teksty Sarkofagów, za: R. H. Wilkinson, *The Complete Gods and Goddesses...*, s. 99,

⁶⁹ J. Lipińska, M. Marciniak, *Mitologia starożytnego Egiptu*, Warszawa 1980, s. 169–174.

⁷⁰ R. H. Wilkinson, *The Complete Gods and Goddesses...*, s. 144.

⁷¹ Tamże, s. 95.

⁷² Zob. *The Litany of Re*, tłum. A. Piankoff, Nowy Jork, NY, 1964.

⁷³ E. Hornung, *Jeden czy wielu...*, s. 111.

⁷⁴ Tamże, s. 221.

antagonizmu, nie ma to nic wspólnego z odrzuceniem tradycji, jest to raczej proces, który rozumieć można w kategoriach logiki ewolucyjnej⁷⁵.

Jednak w kolejnych latach Egipt nie podążył śladami monoteizmu inkluzywnego, ale ekskluzywnego – monoteizmu, który nie mówił, że „wszyscy bogowie są jednym”, lecz funkcjonującego zgodnie z zasadą „nie ma boga prócz Boga”⁷⁶. Stało się to za sprawą decyzji pojedynczego człowieka, Achenatona (ok. 1375–1358 p.n.e.), który krok po kroku wprowadził nad Nilem kult jednego, jedynego boga Atona. Była to operacja starannie zaplanowana, nie tsyle usuwająca innych bogów w cień, co właśnie całkowicie zaprzeczająca ich obecności. Nie mogło być innego boga poza Atonem, stąd też wizerunki pozostałych musiały zostać zniszczone. Największe represje spotkały Amona, którego imię wymazywano nawet z archiwalnych listów⁷⁷. Skutki tej rewolucji okazały się na dłuższą metę dla Egipcjan nie do zniesienia, choć prawdą jest, że na przynajmniej kilka lat oficjalną religią w państwie nad Nilem stał się monoteizm – nawet jeżeli faktycznie ograniczony tylko do osoby króla i wąskiego grona jego zwolenników⁷⁸.

O ile więc ateizm jako możliwy wariant zakończenia partii *Ankha* wydaje się pomysłem nietrafionym, o tyle monoteizm, jako cel każdego z graczy, uchodzi moim zdaniem za wiarygodny w kontekście egipskiego systemu wierzeń. Poszczególne elementy gry przekonują ku temu jeszcze bardziej. Każda Moc Ankh dostępna na planszecie boga jest nazwana odpowiednim przydomkiem, jak „Czczony”, „Wielbiony” czy „Łaskawy” – zupełnie tak, jakby po jej odblokowaniu sterowane przez gracza bóstwo zyskiwało nową hipostazę. Na podobnej zasadzie działają pozyskiwani przez gracza Strażnicy. Instrukcja gry przedstawia ich co prawda jako pomniejszych istoty boskie, skłonne do służenia wystarczająco silnemu bóstwu⁷⁹. Można jednak, bez zbytniej przesady, zinterpretować zdobycie Strażnika jako uzyskanie dla sterowanego przez siebie boga nowego wcielenia –

⁷⁵ J. Assmann, *Od Achenatona do Mojżesza. Starożytny Egipt a przemiany religijne*, Warszawa 2021, s. 133. Logika ta była zdaniem Assmanna możliwa dzięki teologii, jaka w początkach XV wieku p.n.e. rozwinęła się u najważniejszych grup kapłańskich starożytnego Egiptu. Działalność tych ostatnich uległa profesjonalizacji, zwłaszcza że toczone przez nich spory były prowadzone za pomocą licznie zapisanych inskrypcji i papirusów. To właśnie w takiej formie starano się znaleźć rozwiązania na wiele teologicznych problemów, wśród których był choćby ten, „jak postrzegać relację między jednym a wieloma, Bogiem a bogami, Bogiem a światem”. „Za: J. Assmann, *Od Achenatona do Mojżesza...*, s. 115.

⁷⁶ Tamże, s. 115.

⁷⁷ Poza Amonem i jego małżonką Mut prześladowania nie były jakoś szczególnie spójne ani konsekwentne. Krótkotrwałość achenatońskiej rewolucji nie pozwoliła na dalekosiężne przeobrażenia w religii Egipcjan, choć potężny do tej pory kult Amona w Tebach już nigdy nie odzyskał dawnej świetności. E. Hornung, *Akhenaten and The Religion of Light*, Londyn-Ithaca, NY, 1999, s. 87 i 121.

⁷⁸ Tamże, s. 121.

⁷⁹ E. Lang, *Ankh. Instrukcja...*, s. 18.

zwłaszcza że w puli dostępnych Strażników znajduje się chociażby Cheppi⁸⁰, czyli jedna z trzech postaci boga słońca (Cheppi, Ra i Aton). Spoglądając z tej perspektywy, *Ankh* staje się grą, której zasadniczym celem jest wywołanie w starożytnym Egipcie religijnej rewolucji na wzór Achenatona. Rewolucja ta, a zatem cel rozgrywki sam w sobie, jest przekonująco uzasadniona charakterem egipskiego systemu wierzeń.



Rys. 4. Planszетка boga Ra na której opisano jego indywidualną zdolność oraz dwanaście Mocy Ankh. Odblokowanie tych ostatnich można interpretować jako pozyskanie dla bóstwa nowych hipostaz. Źródło: E. M. Lang, *Ankh: Bogowie Egiptu. Instrukcja*, wyd. Portal Games, 2022, s. 26.

PODSUMOWANIE

„Zamiast starać się być historycznie dokładnym, gry te opierają się na mojej interpretacji, jak mogły wyglądać te mitologie” – powiedział Eric Lang o swojej Trylogii⁸¹. W obliczu dokonanej analizy nie mogę się z Kanadyjczykiem nie zgodzić. *Ankh: Bogowie Egiptu*, przy całej złożoności poruszanego problemu i swobodnym podejściu do tematu, nie może uchodzić za wiarygodne, zgodne z historycznymi faktami odwzorowanie przeszłości⁸². Nie znaczy to jednak, że owa gra nie jest w stanie zaoferować niczego więcej poza czystą rozrywką. Dzieło Langa to planszowa symulacja teologicznej rewolucji, w której mit staje się narzędziem

⁸⁰ Strażnik ten dostępny jest w dodatku *Tomb of Wonders*.

⁸¹ "They're gods you could go have a beer with": Eric Lang talks *Ankh: Gods of Egypt*...

⁸² Abstrahując od tego, że w gruncie rzeczy *Ankh* toczy się nie tyle w rzeczywistości historycznej, co w mitologicznym świecie bogów.

strategii, a strategia – nośnikiem mitologii. Eric Lang konstruuje narrację boskiej walki o przetrwanie – jego interpretacja egipskich wierzeń nie rekonstruuje historycznych realiów, ale eksponuje ukryte napięcia inherentne w politeizmie starożytnego świata. Tym samym mechaniki i procesy interaktywne zawarte w grze pełnią funkcję retoryczną, przekazując sobą określone argumenty i idee – dokładnie w taki sposób, jak chciałby tego Ian Bogost⁸³.

Ankh operuje na symbolach – *Równowaga Maat* w mechanice bitewnej sugeruje, że porządek rzeczy wymaga cyklicznych wyrzeczeń, podczas gdy mechanizm synkretyzmu czyni z łączenia bogów nie triumf boskiej ewolucji, lecz desperacką próbę uniknięcia zapomnienia. W tym świecie, wbrew historycznym wierzeniom Egipcjan, bóstwa nie są wieczne – istnieją tylko tak długo, jak długo trwa ich kult. To niemal nietzscheańska wizja boskości uzależnionej od uznania wyznawców, sugerująca, że religia to nie system absolutnych prawd, lecz arena rywalizujących narracji.

Najciekawsze jest jednak to, że *Ankh* przedstawia walkę o monoteizm nie jako świadomy wybór, lecz jako konieczność historycznego procesu. W świecie gry pluralizm boskich sił prowadzi nie do harmonijnego współistnienia, ale do nieuchronnej selekcji, w której może pozostać tylko jedno imię godne pamięci. To reinterpretacja religijnej ewolucji Egiptu, w której wielobóstwo samo rodzi w sobie potencjał do własnej anihilacji. W tej reinterpretacji sporo jest rzecz jasna nieścisłości – nie tylko w obszarze mitologii. W Egipcie faraonskim nie wykorzystywano wielbłądów, które tutaj posłużyły do dzielenia planszy na regiony. Skoro zaś o regionach Egiptu mowa, to starożytni dzielili go na Górny i Dolny, a nie zachodni, wschodni i deltę. No i wreszcie kontrolowane przez bogów Monumenty – o ile w starożytnym Egipcie świątynie rzeczywiście były poświęcone konkretnemu bóstwu, o tyle piramidy spełniały przede wszystkim funkcję funeralną, a obeliski kojarzono wyłącznie z Ra.

Są to wszystko niuanse, których istotność zależy od podejścia. Z perspektywy historyka *Ankh* jawi mi się z jednej strony jako gra pełna nieścisłości i faktograficznych wypaczeń, z drugiej jako wartościowy tekst kultury, który popularyzuje i przynajmniej w jakimś stopniu przekazuje wiedzę o egipskich wierzeniach. Jest to starannie zaplanowana planszówka, w której warstwa narracyjna nie ogranicza się do powłoki wizualnej, ale jest wtłoczona w mechanikę. Pozostaje pytanie, jak specyficzna reinterpretacja egipskiej teologii w wykonaniu Langa odcisnęła się na świadomości i wyobrażeniach graczy⁸⁴. Ale to już temat na zupełnie inny artykuł.

⁸³ Zob. I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007.

⁸⁴ Zob. P. Booth, *Board Games as Media*, Nowy Jork, NY, 2021.

BIBLIOGRAFIA

Źródła

- Ankh: Gods of Egypt*, <https://www.kickstarter.com/projects/cmon/ankh-gods-of-egypt>, [dostęp: 01.03.2025].
- Ankh: Gods of Egypt*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/285967/ankh-gods-of-egypt/forums/65?pageid=14>, [dostęp: 15.03.2025].
- Diogenes Laertios, *Żywoty i poglądy słynnych filozofów*, tłum. I. Krońska, Warszawa 2012.
- Gniew tytanów*, reż. J. Liebesman, USA–Hiszpania, 2012.
- God Complex: Talking to Eric Lang about Ankh: Gods of Egypt*, <https://www.tabletopgaming.co.uk/features/god-complex-talking-to-eric-lang-about-ankh-gods-of-egypt/>, [dostęp: 18.03.2025].
- Herodot, *Dzieje*, tłum. S. Hammer, Warszawa 2002.
- Lang E. M., *Ankh: Bogowie Egiptu. Instrukcja*, wyd. Portal Games, 2022.
- Lukrecjusz, *O naturze rzeczy*, G. Żurek, Warszawa 1994.
- Mumia powraca*, reż. S. Sommer, USA, 2001.
- Platon, *Obrona Sokratesa*, tłum. G. Piankówna, Warszawa 1961.
- Pratchett T., *Pomniejsze bóstwa*, Warszawa 2022.
- The Litany of Re*, tłum. A. Piankoff, Nowy Jork, NY, 1964.
- They're gods you could go have a beer with": Eric Lang talks Ankh: Gods of Egypt*, <https://www.dicebreaker.com/games/ankh-gods-of-egypt/feature/ankh-preview-interview-eric-lang>, [dostęp: 18.03.2025].

Opracowania

- Allen J. P., *Genesis In Egypt The Philosophy Of Ancient Egyptian Creation Accounts*, New Haven, CT, 1988.
- Army of Anubis*, https://mummy.fandom.com/wiki/Army_of_Anubis, [dostęp: 09.04.2025].
- Assmann J., *Egyptian Solar Religion in the New Kingdom. Re, Amun and the Crisis of Polytheism*, Abingdon 2009.

- Assmann J., *Maat. Sprawiedliwość i nieśmiertelność w starożytnym Egipcie*, Warszawa 2019.
- Assmann J., *Od Achenatona do Mojżesza. Starożytny Egipt a przemiany religijne*, Warszawa 2021.
- Bator W., *Religia starożytnego Egiptu. Perspektywa religioznawcza*, Kraków 2012.
- Bogost I., *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007.
- Booth P., *Board Games as Media*, Nowy Jork, NY, 2021.
- Czerwiński A., *Synkretyzm religijny w Egipcie w Okresie Rzymskim – próba charakterystyki w oparciu o analizę stel grobowych z cmenta rzyjska w Kom Abu Billo*, w: *Medżat – studia egiptologiczne*, T. 2, Warszawa 2014.
- Ćwiek A., *Religia Egiptu*, [w:] *Religie starożytnego Bliskiego Wschodu*, red. K. Pilarczyk, J. Drabina, Kraków 2008, s. 27–111.
- Guilhou N., *Myth of the Heavenly Cow*. [w:] *UCLA Encyclopedia of Egyptology*, red. J. Dieleman, W. Wendrich, Los Angeles 2010, s. 4. Dostęp online: <http://digital2.library.ucla.edu/viewItem.do?ark=21198/zz002311pm>.
- Hornung E., *Akhenaten and The Religion of Light*, Londyn-Ithaca, NY, 1999.
- Hornung E., *Jeden czy wielu? Koncepcja boga w starożytnym Egipcie*, Warszawa 1991.
- Lipińska J., Marciniak M., *Mitologia starożytnego Egiptu*, Warszawa 1980.
- Pandian J., *Syncretism in Religion*, „Anthropos”, 101, 1 (2006), s. 229–233.
- Religie starożytnego Bliskiego Wschodu*, red. K. Pilarczyk, J. Drabina, Kraków 2008.
- Ritner R. K., *The Mechanics of Ancient Egyptian Magical Practise*, Chicago, IL, 1993.
- Smith M., *Following Osiris. Perspectives on the Osirian Afterlife from Four Millennia*, Oksford 2017.
- Wilkinson R. H., *Symbol & Magic In Egyptian Art*, Nowy Jork, NY, 1999.
- Wilkinson R. H., *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*, Nowy Jork, NY, 2003.
- Wrona Ł., *Plansza, kości i karty jako forma narracji historycznej – analiza nowoczesnych gier planszowych*, w: *Opinie Edukacyjne PAU: Prace Komisji PAU do Oceny Podręczników Szkolnych*, T. 16, red. G. Chomicki, Kraków 2018.

Zecchi M., *Sobek of Shedet. The Crocodile God in the Fayyum in the Dynastic Period*, Todi 2010.

Ludografia

Bariot J., Montiage G., *Kemet*, wyd. Matagot, 2012.

Cathala B., Maulblank L., *Cyclades*, wyd. Matagot, 2009.

Cathala B., Maulblank L., *Cyclades: Legendary Edition*, wyd. Open Sesame Games, 2024.

Clowdus J., *Mezo*, wyd. Kolossal Games, 2020.

Lang E. M., *Ankh: Gods of Egypt*, wyd. CMON, 2021.

Lang E. M., *Ankh: Gods of Egypt – Pantheon*, wyd. CMON, 2021.

Lang E. M., *Ankh: Gods of Egypt – Tomb of Wonders*, wyd. CMON, 2021.

Lang E. M., *Blood Rage*, wyd. CMON, 2015.

Lang E. M., *Rising Sun*, wyd. CMON, 2018.

Tascini D., *Tekhenu: Obelisk Słońca*, wyd. polskie: Portal Games, 2021.

HOW MECHANICS TELL A STORY. PORTRAYAL OF THE ANCIENT EGYPTIAN RELIGION IN ANKH: GODS OF EGYPT BOARD GAME

Summary: In this article, I will analyze the board game *Ankh: Gods of Egypt* by Eric M. Lang in the context of Egyptian mythology and religion. The game, using area control mechanics, focuses on the rivalry of deities for dominance in ancient Egypt. My research question is as follows: to what extent does *Ankh: Gods of Egypt* faithfully reflect ancient Egyptian beliefs, while also being able to serve not only an entertaining but also an educational purpose? In an attempt to answer this question, I analyze the game in the context of three fundamental aspects of Egyptian religion: the concept of *Ma'at* balance, syncretism, and monotheistic tendencies. In summary I conclude that although *Ankh* is not a historically faithful representation of Egyptian religion, it is an interesting reinterpretation of their internal tensions. The game skillfully uses mythology as the foundation of strategic mechanics, presenting myth not as a static set of beliefs but as a dynamic narrative subject to evolution. Ultimately, despite numerous factual simplifications, *Ankh* popularizes knowledge about ancient Egypt and provokes reflection on the evolution of religion in general.

TALIE KART DO GRY JAKO ELEMENT PROPAGANDY STRONNICTW WIGÓW I TORYSÓW ZA RZĄDÓW KAROLA II

Streszczenie: W końcowym okresie rządów Karola II nasilenie rywalizacji pomiędzy stronnictwami Torysów i Wigów w połączeniu z mobilizacją mas wychodzących poza naród polityczny miało doprowadzić do wykształcenia się specyficznych nośników politycznej propagandy. Jednym z nich stały się karty do gry, które zarówno poprzez zasady najpopularniejszych gier, jak i możliwość umieszczania ilustracji na kartach, przyczyniły się do kształtowania opinii publicznej w tym pełnym spisków okresie.

Słowa kluczowe: Torysi, Wigowie, kryzys sukcesyjny, propaganda masowa, karty do gry

Monarchia Stuartów przeżywała w XVII wieku wiele perturbacji. Po egzekucji Karola I przez skonfliktowany z nim parlament w 1649 roku Anglia stała się na chwilę republiką, a następnie protektoratem pod przewodnictwem Olivera Cromwella. Stuartowie mieli jednak powrócić na Wyspy Brytyjskie już parę lat po jego śmierci, gdy reaktywowany parlament zaprosił na tron Karola II, najstarszego syna ścietego monarchy. O ile początek jego rządów był przepełniony nadziejami na naprawę sytuacji w znękany kraj, o tyle wraz z upływem kolejnych lat w niektórych kręgach entuzjazm wobec kolejnego monarchy uległ znacznemu osłabieniu. Końcowy okres rządów przedostatniego Stuarta na brytyjskich tronach upłynął już pod znakiem znacznych zawirowań politycznych.

Zwołany po restauracji dynastii rojalistyczny parlament (określany zwykle nazwą *cavalier parliament* lub też, bardziej złośliwie, *pensioner parliament*, czyli „opłacany” parlament¹) zaczął pograżać się w chaosie. Spory dotyczące zasadniczych spraw funkcjonowania organów władzy, mechanizmów kontroli społecznej, czy też przebiegu obrad zdawały się nie mieć końca i stopniowo wymykały się spod kontroli monarchy. Sprawujący nieoficjalną kontrolę nad królewskimi ministrami Lord Skarbnik Thomas Osborne (earl Danby) stracił praktycznie całe poważanie w ogniu oskarżeń o sprzeniewierzenie funduszy państwowych, nieumiejętne prowadzenie kampanii przeciwko Niderlandom, uzależnienie kraju od Francji i chęć wprowadzenia militarnej dyktatury przy pomocy regularnej armii².

KRYZYS SUKCESYJNY

Ostatecznie parlament *cavaliers* został rozwiązany w 1678 roku, a kolejne zgromadzenia miały zajmować się głównie kwestią sukcesji po Karolu II. Pod tym stwierdzeniem kryły się głównie próby wykluczenia z dziedziczenia tronu (okres ten jest przez to czasami określony mianem *exclusion crisis*) królewskiego brata, księcia Yorku Jakuba Stuarta, który po 1673 roku otwarcie przyznawał się do bycia katolikiem. W latach 1679–1681 Anglia miała być świadkiem trzech szybko następujących po sobie parlamentów, kolejno rozwiązywanych przez coraz bardziej poirytowanego kryzysem Karola II. Na scenie politycznej wykształciły się w tym czasie dwa stronnictwa (czy też raczej koalicje różnorodnych pomniejszych stronnictw); zwolennicy wykluczenia Jakuba II z dziedziczenia (później określani mianem Wigów) oraz ich przeciwnicy – w tym początkowym okresie zdecydowanie bardziej związani z dworem i tak zwaną „naturalną hierarchią świata” – Torysi. W atmosferze zrywanych parlamentów, mniej lub bardziej wiarygodnych spisków oraz wzajemnych oskarżeń o dążenie do destabilizacji kraju obie strony rozpoczęły wkrótce szeroką kampanię propagandową skierowaną do mas angielskiej ludności.

¹ Oskarżenia o opłacanie różnorodnych deputowanych i urzędników (zarówno na poziomie państwowym jak i lokalnym) przez Karola II były stosunkowo powszechne. Dla przykładu, pod koniec kryzysu sukcesyjnego sprzyjający władcy i Torysom Lord Burmistrz Londynu, Sir John Moore, został wyrzucony z sali gdzie głosowano na stołecznych szeryfów przy okrzykach „No Pensioner, no Bribeed magistrate!”. G. S. De Krey, *London and the Restoration, 1659–1683*, Cambridge 2005, s. 258–259.

² Po rozejściu się plotek o spisku papieskim, Danby miał po zwołaniu kolejnego parlamentu trafić zresztą do Tower w związku z rozpoczęciem procesu impeachmentu. W. Troost, *William III, the Stadholder-King. A Political Biography*, Abingdon 2016, s. 148–149.

Warto przy okazji zauważyć, że nie ograniczono się przy tym jedynie do członków narodu politycznego. Wbrew swojej nazwie nie posiadał on bowiem rzeczywistego monopolu na udział w działaniach politycznych. Szczególnie w Londynie i innych miastach szerokie masy ludności wykorzystywano do wywierania różnorodnego nacisku na zasiadających w parlamencie deputowanych i/lub monarchę. Odwoływano się do nich podczas zbierania podpisów pod petycjami, organizowania manifestacji, a szczególnie podczas tradycyjnych wydarzeń związanych z *election sculduggery*, czyli bijatyk przy okazji wyborów – zarówno na szczeblu lokalnym jak i ogólnopaństwowym³. Już przed okresem rządów Karola II Anglia doświadczyła znacznej fali „okołopolitycznej” aktywności tłumów podczas wojen domowych z połowy wieku⁴, więc wydarzenia z okresu kryzysu sukcesyjnego nie były czymś zupełnie nowym.

Kojarzenie zaangażowanych w sprawy państwowe tłumów z okresem rewolucji angielskiej zrozumiale budziło jednak uczucie niepokoju w środowiskach związanych z restauracyjnym reżimem, co starali się czasami wykorzystać Torysi, oskarżając popularów z szeregów Wigów o chęć powrotu do „anarchii” z połowy wieku. Ostatecznie mobilizować tłumy starały się obie strony. W okresie rządów Karola II specjalną rolę w „rozpolitykowaniu” protestanckich mas zaczęły odgrywać zarówno bardziej tradycyjne, coroczne i uroczyste procesje z fajerwerkami i paleniem kukieł⁵ z dni 5 listopada (upamiętnienie udaremnienia spisku prochowego) i 12 listopada (upamiętnienie wstąpienia na tron Elżbiety I), jak także bardziej nowatorskie, rozprowadzające m. in. polityczną literaturę oraz gry, tak zwane *coffee houses*.

KAWIARNIE JAKO *URBAN CONVECTILES*

Od momentu otwarcia pierwszej angielskiej „kawiarni” w Oksfordzie lub w Londynie na przełomie lat 40. i 50. XVII wieku, ich popularność w kraju rosła. Sam Londyn mógł już w 1663 roku poszczycić się co najmniej 80 przybytkami tego typu, a według niektórych kawa była sprzedawana na każdym rogu⁶.

³ Rozpowszechnić one miały się w nieco późniejszym okresie coraz częstszych (na poziomie parlamentarnym) wyborów za Wilhelma III i władców z dynastii hanowerskiej. I. Gilmour, *Riot, Rising and Revolution: Governance and Violence in Eighteenth-Century England*, Londyn 1993, s. 207–208.

⁴ Zob. np. J. Walter, *Understanding Popular Violence in the English Revolution: The Colchester Plunderers*, Cambridge 1999.

⁵ T. Harris, *London Crowds in the Reign of Charles II: Propaganda and politics from the Restoration until the exclusion crisis*, Cambridge 1987, s. 3–5.

⁶ S. Pincus, „Coffee Politicians Does Create”: *Coffeehouses and Restoration Political Culture*, „The Journal of Modern History” 67 (1995), nr 4, s. 812.

Były to przy okazji miejsca dostępne za jednego pensa dla praktycznie wszystkich sfer społecznych, sprzedające kawę, herbatę, a niekiedy także napoje alkoholowe. W podobnym kształcie *coffee houses* rozpowszechniały się również na prowincji⁷, poza kwestiami czysto rekreacyjnymi szybko stając się głównym miejscem wymiany informacji i zaznajamiania się z wszelkimi krążącymi po kraju nowymi ideami. Jak zapisał Anthony Hilliar w satyrycznym dziele *A Brief and Merry History of Great Britain*: „Kawiarnie te są stałym miejscem spotkań ludzi przedsięwzięczych jak i beczynnych. Poza kawą serwują tam różne inne napoje, do których ciężko się początkowo przyzwyczaić. [Goście] palą tytoń, grają w karty i czytają druki z wieściami; to tutaj omawiają kwestie państwowe, wchodzi w sojusze z obcymi książętami, aby zaraz je zrywać, i zajmują się sprawami o konsekwencjach dla całego świata [tłum. M. M.]”⁸. Jak już wspomniałem, szczególnie zasobnym w kawiarnie miejscem był stołeczny Londyn, którego dzielnice już za czasów Karola II przepełnione były kawowymi przybytkami na każdym rogu – zarówno tymi posiadającymi oficjalnie licencje, jak i tymi działającymi bardziej pokątnie. Dysponujące własnymi zapasami gazet i pamfletów, kawiarnie stały się najważniejszym miejscem praktyki znanej jako *bridging*, czyli przekazywania treści druków analfabetom lub biedocie, której nie stać było na własnoręczny zakup podobnych materiałów lub też w ogóle nie umiała czytać⁹.

Zjawiska służące wykształcaniu się w Anglii sfery publicznej nie zawsze przypadały do gustu bardziej konserwatywnym środowiskom powiązanym z obozem rządzącym. Zagorzałym zwolennikom anglikańskiego kościoła publicznego nie podobała się ilość nonkonformistycznych przybytków i domniemane powiązania kawy ze światem arabskiej ideologii¹⁰. Bardziej świecko nastawieni zwolennicy

⁷ Pierwsza kawiarnia w Dublinie powstała w 1664 roku, a w Edynburgu dziewięć lat później. Podobne przybytki posiadało również każde większe angielskie miasto, takie jak York, Oksford, Nottingham, Cambridge czy Exeter. S. Pincus, „*Coffee Politicians Does Create*”..., s. 813–814.

⁸ A. Hilliar, *A Brief and Merry History of Great Britain*, Londyn 1730, s. 20–21. Autor opisywał swoje własne doświadczenia z pierwszych dekad XVIII wieku, ale już za czasów Karola II niektóre traktaty przedstawiały dokładnie ten sam obraz sytuacji: „Ten, który tam przychodzi, często zaoszczędza dwa pensy tygodniowo na gazetach i otrzymuje swe wieści wraz z kawą w tej samej cenie [...]. Jest to giełda, gdzie spotykają się i nawzajem obrażają sprzedawcy szczątkowych informacji politycznych; [...] miejsce schadзки dla beczelnych pamfletów i jeszcze bardziej beczelnych osób skłonnych je czytać; wysokim sądem, gdzie każdy szarak w płaszczu poważa się omawiać sprawy Kościoła i Państwa, gardłować przeciwko aktom Parlamentu i krytykować dekrety Rad Generalnych” [tłum. M. M.]. *The Character of a Coffee-House, with a Symptomes of a Town-Wit, April 11th 1673*, [w:] *Eighteenth-Century Coffee-House Culture: Restoration Satire*, red. Markman Ellis, Abingdon 2016, s. 85.

⁹ T. Harris, *London Crowds*..., s. 99.

¹⁰ „When coffee once was vended here/The Al Koran shortly did appear [...] /For (our reformers were such widgeons)/New liquors brought in new religions”. S. Pincus, „*Coffee Politicians Does Create*”..., s. 826.

króla widzieli z kolei w *coffee houses* główne źródło antykrólewskiej, frankofobicznej retoryki: „kawiarnia jest teatrem fanatyków, [...] domem uciech, gdzie nieprawe doniesienia oddają się cudzołóstwu pomiędzy kłamliwymi wargami i nadstawionymi uszami [tłum. M. M.]”¹¹. W newralgicznym okresie kolejnej wojny z Niderlandami, pod koniec 1675 roku nakazano nawet zamknąć wszystkie kawiarnie, ale ze względu na protesty części królewskich lojalistów¹², jak także niemożność praktycznego wprowadzenia regulacji w życie, władze wycofały się z tego pomysłu już po niecałych dwóch tygodniach, ograniczając się do wprowadzenia nowego rodzaju licencji¹³. Niecałe cztery lata później zasobność „biblioteczek” kawiarnianych uległa dalszemu urozmaiceniu wraz z przedawnieniem się cenzorskiego *Licensing Act*, co spowodowało prawdziwą powódź różnorodnych gazet i innych traktów, drukowanych w chaotycznym okresie kryzysu sukcesyjnego¹⁴.

W kawiarniach, poza drukami, tytoniem i kawą, swoje miejsce znalazły również talie kart do gry, które są głównym tematem niniejszego artykułu. Po restauracji dynastii Stuartów krytykowane przez purytanów (głównie za mieszanie losu, a więc także Boga, do tak trywialnych rozgrywek) gry karciane zaczęły stabilnie wdrapywać się na miejsce lidera w kategorii najpopularniejszych i najbardziej powszechnych rozgrywek w Anglii. Sądząc po ogłoszeniach w gazetach, koszty poszczególnych talii wahały się od czterech pensów do jednego szylinga¹⁵, ale przy istniejącym systemie *bridging* i zbiorczym kupowaniu niektórych materiałów koszt nie miał aż takiego znaczenia. Jeden z powiązanych z Torysami pamflicistów, Roger L'Estrange, wspominał z niesmakiem o wytartych do czysta materiałach propagandowych kursujących z rąk do rąk¹⁶. W latach 80. XVII wieku licencjonowani angielscy producenci kart mieli zresztą wypuszczać prawie milion talii rocznie¹⁷. Wspomniane już przedawnienie *Licensing Act* umożliwiło z kolei upolitycznionym drukarzom swobodniejsze umieszczanie na kartach zarówno wizualnych jak i tekstowych treści propagandowych. Treści obrazkowe pokrywały się zresztą (lub zapożyczały) w niektórych przypadkach z ilustracjami

¹¹ *The Character of a Coffee-House...*, s. 90.

¹² Zwracających chociażby uwagę na „zasługi” kawiarni dla rojalistycznej sprawy w okresie Interregnum. S. Pincus, *„Coffee Politicians Does Create”...*, s. 831.

¹³ T. Harris, *London Crowds...*, s. 28–29.

¹⁴ S. Koscak, *Gaming Restoration Politics: Playing Cards, the Penny Post, and Conspiratorial Thinking*, „Restoration: Studies in English Literary Culture, 1660–1700” 42, 2 (2018), s. 101.

¹⁵ T. Harris, *London Crowds...*, s. 102.

¹⁶ Sam L'Estrange pojawił się zresztą na jednej z ówczesnych kart propagandowych, uwypuklającej jego domniemane negatywne uczucia wobec instytucji parlamentu. Tamże, s. 113.

¹⁷ S. Koscak, *Gaming Restoration Politics...*, s. 96.

na popularnych, podzielonych na panele (często odpowiadające poszczególnym kartom) rycinach propagandowych¹⁸, stanowiąc tym samym znany dla gracza zestaw symboliki.

GRA W KARTY A SPISKI

Przed przejściem do opisu symboli na samych kartach, parę słów o symbolicznym miejscu gry w karty w świecie spisków i konfliktów. Zarówno w latach 40. XVII wieku, jak i w okresie już po restauracji dynastii Stuartów, do gry w karty porównywano przebieg sporów wewnętrznych czy też wręcz wojen domowych w Anglii. Anonimowy pamflet *The bloody game at cards* przedstawiał pierwsze walki z lat 1642–1643 jako rozgrywkę w karty: „Państwo można w wielu przypadkach porównać do talii kart, w której dochodzi do wielu przetasowań, a cztery kolory przemieszane są razem przez rękę fortuny; są to więc różnorakie kluby-trefle, wiejskie piki [*Countrie Spade men*], bogaci związani z karo [*rich Diamond men*] oraz podwładni o lojalnych sercach obstający przy królu kier, który rości sobie prawo do prerogatywy nad nimi wszystkimi [tłum. M. M.]”¹⁹. Wojny jako grę w karty przedstawiał również wydany już po powrocie Stuartów rojalistyczny druk *A New Game at Cards*, opisujący działania trzech oszustów (Anglika, Irlandczyka i Szkota), którzy umówili się, że walet pik (symbolizujący Olivera Cromwella) jest ważniejszy kartą od samego króla kier (tradycyjnie utożsamianego z Karolem I). Wątek pełnej antykrólewskich oszustw partii kart opisano również w balladzie wydanej zaraz po Restauracji (*Win at First, Lose at last*), gdzie kluczowy dla procesu generał George Monck nakazał dokonać nowego, prawdziwego rozdania, przywracając Karola II na tron²⁰.

Bliżej kryzysu sukcesyjnego coraz bardziej popularne gry karciane zaczęły być jednak utożsamiane ze spiskami. Teoretycznie dążące do zracjonalizowania zasad rozgrywki podręczniki pokroju *The Compleat Gamester*, autorstwa Charlesa Cottona z 1674 roku, z jednej strony propagowały odejście od całkowitego, potępianego przez purytanów, zdania się na los i ewentualne boskie wstawienictwo, a z drugiej częściowo doprowadziły do utarcia się paranoicznego przekonania, iż losowość schodzi na dalszy plan jedynie dlatego, że gry są często kontrolowane przez kombinacje czy też wręcz jawne oszustwa ze strony przeciwnika.

¹⁸ S. Koscak, *Gaming Restoration Politics...*, s. 110.

¹⁹ *The bloody game at cards, as it was played betwixt the King of Hearts. And the rest of his suite, against the residue of the packe of cards. Wherein is discovered where faire play; was plaid and where was fowle.*, Londyn 1643, s. 3.

²⁰ S. Koscak, *Gaming Restoration Politics...*, s. 105.

Podręczniki te uczyły jak zwracać uwagę na oszustwa i plany wroga, pomijając w zasadzie kwestie losu czy też po prostu szczęścia²¹. Utożsamianie gry karcianej z konfrontacją spisków obu zaangażowanych graczy miało stać się korzystnym atutem propagandowym w okresie pokrótce opisanego kryzysu sukcesyjnego, gdyż w tym samym czasie w przestrzeni publicznej polityka również zaczęła być utożsamiana z teoriami spiskowymi i zakulisowymi działaniami. Za początkowy motor napędowy całego kryzysu służył tak zwany spisek papieski (*Popish Plot*), w ramach którego jesienią 1678 roku niejaki Titus Oates głosił, że ukrywający się na różnych stanowiskach papiści chcą zamordować monarchę, spalić Londyn i wyrznąć rzesze angielskich protestantów²². Zwolennicy spiskowej tezy należeli w dużej mierze do środowisk powiązanych z Wigami, ale Torysi w niedługim czasie odkryli swoje „własne” knowania. Spisek prezbiteriański (znany później pod ironiczną nazwą *Meal Tub Plot*) był bezpośrednią odpowiedzią na sensacyjne doniesienia dotyczące „papistów” i ostatecznie zakończył się farsą, gdy na jaw wyszły machinacje jego domniemyanych odkrywców. Wraz z rozwiązywaniem kolejnych parlamentów, żądających wykluczenia księcia Jakuba z dziedziczenia, desperacja Wigów rosła i Torysi mogli w rezultacie poszczycić się serią sensacyjnych doniesień coraz bardziej opartych na prawdzie. Polityczne intrygi z pierwszej połowy lat 80. XVII wieku miały ostatecznie doprowadzić do słynnego spisku z Rye House (*Rye House Plot*) na życie Karola II i rozbiciem aktywnego kierownictwa Wigów²³.

Opisane przed chwilą wydarzenia stanowiły oczywisty topos do przedstawiania na wydawanych po 1679 roku kartach propagandowych, które już w swej najbardziej podstawowej formie służyć miały do pełnej innych „spisków” rozgrywki. Jednocześnie budowa talii propagandowych zachęcała graczy do odtwórczego poszukiwania powiązań pomiędzy poszczególnymi wydarzeniami i postaciami powiązanymi w jakiś sposób z prezentowanymi knowaniami. Przedstawione w ramach poszczególnych kolorów kart wydarzenia i/lub sylwetki nie były przedstawione bowiem w porządku chronologicznym (tj. nie w kolejności w jakiej rozgrywały się w rzeczywistości)²⁴, co może wydawać się na pierwszy rzut oka dość nielogiczne. Miało to jednak swój własny cel powiązany z charakterem ówczesnych gier karcianych. Były to w przeważającej mierze tak zwane

²¹ Tamże, s. 106–107.

²² T. Harris, *London Crowds...*, s. 96.

²³ Tamże, s. 131–132.

²⁴ Acz jeden kolor orbitował często wokół konkretnego tematu przewodniego, np. w przypadku pików z wigowskiej talii *Popish Plot* było to morderstwo sędziego pokoju Sir Edwarda Godfrey’a. The British Museum (dalej: BM), Complete pack of 52 playing-cards depicting the Popish Plot, sygn. 1841,0403, k. 138–189.

trick-taking games pokroju *lombra* czy *wista*²⁵, w których celem grających było zgarnięcie „puli” (lew) wykładanych kart. Pula potrafiła zawierać – zarówno w trakcie wykładania jak i przejmowania – wymieszane karty z różnych kolorów; tym samym grający mieli szansę na tworzenie wizualnych połączeń pomiędzy niejako „modułowymi” elementami danego spisku z poszczególnych kart, samemu tworząc bardziej kreatywne sekwencje propagandowe niż byłoby to możliwe przy korzystaniu ze sztywniejszych, odgórnie narzuconych szablonów. W tenże sposób stronnictwa mogły przemycić swój ogląd na spisek do szerokiej publikacji przy pomocy angażującej rozgrywki, zapoznając szerokie grono ludzi ze swoimi przekonaniami i dodając argumentów sympatykom, którzy spotkali się już z podobnymi przejawami wizualnej propagandy. Karty do gry, jak już wspominałem, nie działały bowiem w próżni, a ich przekaz był powiązany i stosownie rozbudowywany przez różnorakie gazety, pamflety, ryciny (z których same karty czerpały niektóre ilustracje) czy też wygłaszane na ulicach miasta ballady²⁶. Szczególnie w stolicy prowadzenie masowej propagandy w podobnym wymiarze bywało niekiedy traktowane jako praktycznie wewnętrzna sprawa stronnictwa Wigów, ale w okresie kryzysu sukcesyjnego Torysi równie intensywnie wykorzystywali w zasadzie identyczne środki przekazu²⁷.

WIZUALNA SYMBOLIKA KART

Poza luźnym podejściem do chronologii w ramach poszczególnych kolorów można także zwrócić uwagę na pewne podobieństwa w tematach przedstawianych na kartach o danej wartości. Jako że spiski rodziły się na skutek knań więcej niż jednej osoby, motyw mniej lub bardziej podejrzanych postaci pogrążonych w tajemnej konwersacji przy stole pojawiał się niejednokrotnie na „pierwszych” kartach o wartości I (odpowiednikach współczesnych asów). W samej talii *Meal Tub Plot* stanowiące zarzewie konspiracji zgromadzenia pojawiły się na jedyńce trefl (mnisi i opaci benedyktyńscy spiskują w podlondyńskim pałacyku Savoy) oraz jedyńce pik (jezuici knują jak podburzyć do zamieszek londyńskich czeladników)²⁸. W innej zachowanej talii *The Popish Plot* tajne zebrania przedstawione zostały „na

²⁵ S. Kocsak, *Gaming Restoration Politics...*, s. 106–107.

²⁶ T. Harris, T. Harris, *London Crowds...*, s. 102.

²⁷ Tamże, s. 131.

²⁸ BM, Incomplete pack with 46 of 52 playing-cards (...) represent The Meal Tub or Presbyterian Plot, sygn.. 1878,1012, k. 418–463. W powszechnym przeświadczeniu czeladnicy byli wyjątkowo prostą do podburzenia grupą i niejednokrotnie stanowili trzon różnorodnych zamieszek nękających Londyn.

początku” aż trzykrotnie: pojawiło się tam zebranie spiskowców w londyńskiej tawernie White Horse (karo), podsłuchiwanie przez gapia konszachty z mnichami w tonsurach w Somerset House (pik), a honorowe miejsce w poważanym kolorze kier zajął sam domniemany autor konspiracji, czyli otoczony przez kardynałów (i widocznego pod stołem diabła) papież Innocenty XI²⁹.



Rys. 1. Od lewej: mnisi benedyktyńscy spotykają się w pałacu Savoy (talia Meal Tub Plot), papież knuje wraz z kardynałami w Rzymie (Popish Plot) i papistowscy spiskowcy spotykają się w tawernie White Horse (Popish Plot). Autorem oryginalnych ilustracji do obu talii był Francis Barlow, karty wydrukowano w Londynie w 1679 lub 1680 roku.



Rys. 2. Od lewej: Titus Oates zeznaje przed królem (Popish Plot) planowany zamach na monarchę w parku St. James (Popish Plot), Anthony Cooper, earl Shaftesbury, (Rye House Plot) oraz pastor Robert Ferguson (Rye House Plot). Autor ilustracji do talii Rye House Plot jest anonimowy, karty wydrukowano w Londynie w roku 1683 lub 1684.

²⁹ BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Popish Plot.

Inny powtarzający się wątek dotyczył królów oraz waletów. Na tych pierwszych kartach niejednokrotnie przedstawiano naczelných informatorów, którzy donieśli o spisku władzom, lub w przypadku wyczerpania ich puli – po prostu moment wyjścia konspiracji na jaw. Kluczowa postać spisku papieskiego, wspomniany już Titus Oates, zajął zaszczytne miejsce króla kier w odpowiedniej talii propagandowej; w charakterze pozostałych królów towarzyszyli mu zeznający przed komisją Izby Gmin kapitan Bedloe, posłaniec donoszący o zamordowaniu sędziego Godfrey'a, oraz inny „naczelný informator” – Stephen Dugdale z hrabstwa Staffordshire³⁰. Donosiciele gościłi także na królewskich kartach w blisko powiązanej ze spiskiem papieskim talii *The Meal Tub Plot*³¹. Z kolei w przypadku waletów ilustracje były zgoła inne, gdyż też sam walet był opisywany w talii słowem *knave*, co moglibyśmy rozumieć jako łotra lub innego złoczyńcę. W rezultacie na wizerunkach wiązanych z tą sylwetką figurowali często złowrodzy główni przywódcy lub współtwórcy spisku³². W innych przypadkach (niekiedy w ramach tej samej talii) przedstawiano tam szczególnie bulwersujące dla publiki cele danego spisku, jak chociażby planowany przez papistów zamach na króla Karola II podczas spaceru w parku St. James, czy też udających się w tym czasie do Windsoru wynajętych irlandzkich „zbójów” (*ruffians*)³³.

Warto przy tym zauważyć, że inna z popularnych talii z okresu związana z *Rye House Plot* nieco odbiegała od zaprezentowanego schematu. Powstała ona po rozwiązaniu ostatniego parlamentu z czasów Karola II i wspomnianym już pogrzebaniu części naczelných Wigów, zaangażowanych chociażby pobocznie w omawianą konspirację. Tym samym sympatyzujący z Torysami anonimowy autor talii postanowił zadać *coup de grâce* „wrogim” Wigom. Przedstawionymi na waletach łotrami są bezpośredni wykonawcy spisku na, można by powiedzieć, średnim szczeblu konspiracji, ale królami nie są tu już informatorzy, a bezpośrednio powiązani z wydarzeniami nieoficjalni liderzy krajowego stronnictwa Wigów. Królem trefl jest tu proszący diabła o radę Anthony Cooper, earl Shaftesbury, a samym królem kier popełniający samobójstwo w więzieniu Arthur Capell, earl Essex³⁴.

³⁰ Tamże.

³¹ BM, Incomplete pack with 46 of 52 playing-cards [...] represent The Meal Tub or Presbyterian Plot. W praktyce talia ta (podobnie jak sama intryga) bezpośrednio kopiowała co najmniej kilka motywów z *The Popish Plot*.

³² W talii *Rye House Plot* „złoczyńcy” z waletów posiadają przy okazji krótkie dymki z obrazoburczymi wypowiedziami. BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Rye House Plot, sygn. 1872,1012, k. 1726-1777.

³³ BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Popish Plot.

³⁴ BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Rye House Plot.



Rys. 3. Od lewej: próba morderstwa sędziego Arnolda (*Meal Tub Plot*), pani Cellier spiskuje w celu spalenia królewskiej floty (*Meal Tub Plot*), morderstwo sędziego Godfrey'a (*Popish Plot*) oraz pożar w Newmarket (*Rye House Plot*).

Będąc środkiem propagandy masowej, karty do gry niekiedy dążyły także do przyciągnięcia uwagi poprzez wizualne zaszokowanie odbiorcy. Poza wspomnianym już zabójstwem sędziego Godfrey'a czy podcinającym sobie gardło Essexem, wspomnieć tu można dramatyczną scenę próby morderstwa sędziego pokoju Nicholasa Arnolda z ósemki trefl w talii *Meal Tub Plot*, na której jeden z napastników wzywa do poderżnięcia gardła atakowanej już szpadami ofierze³⁵. Inny popularny motyw dotyczył widocznego szczególnie w stołecznym Londynie strachu przed ogniem, niejednokrotnie odwołując się do traumatycznego dla miejskiej populacji Wielkiego Pożaru z 1666 roku (który według niektórych także miał być dziełem spisku jezuitów lub nonkonformistów)³⁶. W nerwowej atmosferze końcowego okresu rządów Karola II wzrosła liczba „nieprzypadkowych” pożarów i paranoicznych oskarżeń o podpalenia lub też próby podpalenia, więc motyw szalejącego ognia miał szansę szczególnie przemówić do szerszej publiki. Wielki Pożar 1666 roku został bezpośrednio przedstawiony jako swoiste przypomnienie w talii na dwójce trefl w talii *Popish Plot*³⁷, a zaraz obok niego widzimy spiskowców, którzy przekupują służącą, aby podpaliła dom swojego pracodawcy (atakując tym również formułującą się wigowską maksymę *Liberty and Property*)³⁸. Inna karta z talii *Meal Tub Plot* prezentuje z kolei oskarżenie wobec madame Cellier,

³⁵ BM, Incomplete pack with 46 of 52 playing-cards (...) represent The Meal Tub or Presbyterian Plot.

³⁶ T. Harris, *London Crowds...*, s. 97.

³⁷ Dla przypomnienia, jednym z głównych celów spisku miało być właśnie ponowne spalenie Londynu.

³⁸ BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Popish Plot.

głównej instygatorki spisku, która przyszykowała plan spalenia królewskiej floty³⁹. Z drugiej strony ogień mógł mieć zaskakująco bardziej pozytywne konotacje: pożar w Newmarket z marca 1683 roku zmusił króla do wcześniejszego powrotu do Windsoru i w rezultacie pokrzyżował plany zamachowców związanych z *Rye House Plot*⁴⁰. Mimo wszystko bardzo dramatycznie przedstawiony pożar został umieszczony na trójce pik z prezentującej spisek talii⁴¹.



Rys. 4. Od lewej: jezuita spiskują w celu wywołania powstania w Szkocji (*Popish Plot*), narada „falszywych protestantów” (*Meal Tub Plot*) i jeden z czołowych spiskowców przemawia podczas spotkania kwakrów (*Meal Tub Plot*).

Podobnie jak w przypadku wywołania Wielkiego Pożaru Londynu, o prowokowanie i przeprowadzanie spisków często oskarżano jezuitów i/lub protestanckich nonkonformistów. Ci pierwsi, domniemane źródło wszelkiego zła, zajmowali szczególnie ważne miejsce w machinie propagandowej Wigów, będąc oskarżanymi o spowodowanie pożaru czy też o podszywanie się pod protestantów w celu wywołania rewolty odłamu tak zwanych „piętych monarchistów” Vennera, zaraz po powrocie Karola II w 1661 roku⁴². Jednocześnie oskarżano część bardziej ortodoksyjnych hierarchów anglikanizmu o ukryty „papizm”, czy też wprost

³⁹ BM, Incomplete pack with 46 of 52 playing-cards (...) represent The Meal Tub or Presbyterian Plot.

⁴⁰ R. Harvey, *The Church of England and the Rye House Plot of 1683*, „Journal of Church and State” 12, 3 (1970), s. 443.

⁴¹ BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Rye House Plot.

⁴² T. Harris, *London Crowds...*, s. 97.

bycie ukrytym jezuitą⁴³. Bezpośrednio na kartach ukazywano chociażby pozujących na prezbiterian jezuitów knujących w celu wywołania powstania w Szkocii z 1679 roku⁴⁴. W gruncie rzeczy ten sam argument wykorzystywany był przez Torysów, którzy jednak uciekali się do niego *stricte* w celu zdyskredytowania protestanckich nonkonformistów. To oni, a nie anglikańscy hierarchowie, mieli być właśnie ukrytymi papistami/jezuitami, którzy chcą rozsadzić kościół anglikański od środka. Negatywnie odnoszono się do wkładu tychże w „rewolucję angielską” i egzekucję Karola I z połowy wieku, także w tym widząc ukrytą jezuicką konspirację⁴⁵. Te same kwestie poruszano w jednej z talii propagandowych *Knavery of the Rump*, która przedstawiała działania funkcjonującego w okresie królobójstwa parlamentu kadłubowego⁴⁶. W przestrzeni karcianej prezentowano maskujących się jako baptystów lub kwakrów (częsty cel sympatyzujących z Torysami tłumów) z rogami lub mitrą wystającą spod kapeluszy i spiskujących przeciwko legalnej w Anglii władzy⁴⁷.

ZAMARCIE KAMPANII PROPAGANDOWYCH ZA KAROLA II I PÓŹNIEJSZE PRZYKŁADY TALII

Masowe starcie propagandowe Wigów i Torysów za czasów Karola II zaczęło w pewnej mierze zamierać po rozwiązaniu trzech „wykluczeniowych” parlamentów i spisku z Rye House. Kolejne inicjatywy służące rozpolitykowaniu mas wyszły ze strony rozporządzeń rozpoczynającego w 1681 roku okres swojej *personal rule* (czyli bez zwoływania parlamentu) Karola II. W odpowiedzi na szczególnie gwałtowne wydarzenia związane z listopadowymi pochodami i zniszczeniem serii budynków w Londynie w 1682 roku król zakazał puszczania fajerwerków i rozpalania przyciągających tłumy ogromnych ognisk, skutecznie eliminując dalsze „polityczne” zamieszki podczas listopadowych dni dziękczynnych⁴⁸. W kolejnym

⁴³ Tamże, s.74-75.

⁴⁴ BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Popish Plot.

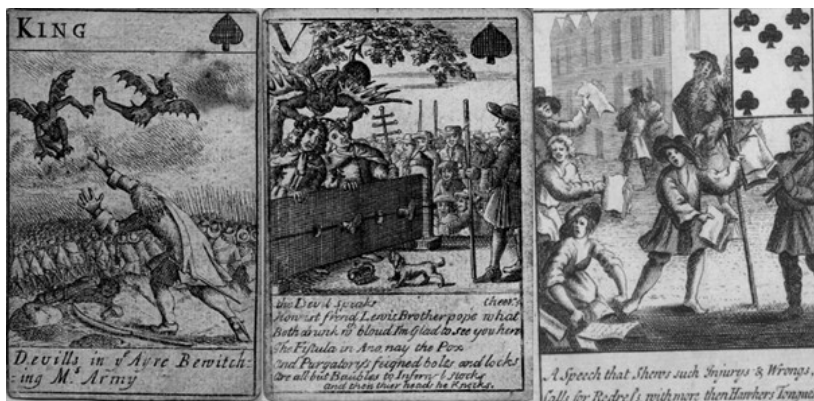
⁴⁵ T. Harris, *London Crowds...*, s. 32, 141.

⁴⁶ S. Koscak, *Gaming Restoration Politics...*, s. 105.

⁴⁷ BM, Incomplete pack with 46 of 52 playing-cards (...) represent The Meal Tub or Presbyterian Plot.

⁴⁸ T. Harris, *London Crowds...*, s. 187.

roku szczególnie objętemu propagandowym ferworem Londynowi⁴⁹ odebrano z kolei prawa miejskie. Przez resztę rządów Karola II miasto zarządzane było wyznaczanymi przez monarchę komisarzami, wywodzącymi się głównie z szeregów lojalnych urzędników miejskich⁵⁰. Zwiększono również zdecydowanie naciski na drukarzy i kolporterów drukowanych traktów, co w dłuższej perspektywie miało doprowadzić do odnowienia *Licensing Act* niedługo po śmierci Karola II w 1685 roku.



Rys. 5. Od lewej: diabły krążą nad armią buntowników księcia Monmouth, karta anonimowego autorstwa z talii *Monmouth Rebellion* wydrukowanej w Londynie w 1685 roku, satyra na króla Francji Ludwika XIV oraz papieża podczas wojny o sukcesję hiszpańską. Karta anonimowego autorstwa z talii *Marlborough and his time* wydrukowanej w Londynie pomiędzy 1710 i 1725 rokiem, oraz uliczny krzykacz rozprowadza propagandowe pamflety. Karta anonimowego autorstwa z talii *Impeachment of Dr. Sacheverell*, wydrukowana w Londynie po 1710 roku.

W późniejszych latach i dekadach karty w dalszym ciągu były jeszcze wykorzystywane jako źródło przekazu propagandowego. Zwolennicy Jakuba II świętowali przy ich pomocy porażkę rewolty Jamesa Graya, księcia Monmouth, z 1685 roku, przedstawiając związki buntowników z diabłami⁵¹. W kwestiach

⁴⁹ Torysowscy propagandiści mieli ubiegać się nawet do porównywania ówczesnej sytuacji w Londynie z tą panującą w stolicy w 1641 roku, kiedy to „nic tak nie przysłużyło się (...) szalonym zamysłom przeszłych buntowników jak fakt, że byli zgromadzeni w Londynie, gdzie byli w stanie tak skrzywić powszechne rozumienie spraw, że (...) zawsze mieli jakiś tumult na wyciągnięcie ręki”. *Weekly Discovery of the Mystery of Iniquity*, nr 3, Londyn 1681, cyt. za T. Harris, *London Crowds...*, s. 135. W praktyce wyrażano nadzieję, że tym samym przeniesienie trzeciego parlamentu doby kryzysu sukcesyjnego do Oksfordu (dawniej stolicy rojalistów) sprawi, że będzie on bardziej przychylny monarsze. Tak się jednak nie stało.

⁵⁰ Cały projekt określano niekiedy mianem „drugiej restauracji [władzy królewskiej]”. G. S. De Krey, *London and the Restoration...*, s. 382–385.

⁵¹ BM, A complete pack of fifty-two playing-cards depicting Monmouth's Rebellion, sygn. 1896,0501, k. 919.

bardziej międzynarodowych karty upamiętniały również zwycięstwa Johna Churchilla, księcia Marlborough, w wojnie o sukcesję hiszpańską⁵². Po przejściu wielu angielskich dzieł propagandowych od poważnego przedstawienia do satyry powstawały również talie nabijające się (niekiedy gorzko) z uczestników zamieszek przeciwko nonkonformistom z 1710 roku⁵³, czy poszkodowanym na skutek spekulacji wokół *South Sea Company*⁵⁴. Z tymi ostatnimi była związana jeszcze jedna talia, wyśmiewająca inne ryzykowne próby szybkiego dorobienia się⁵⁵.

PODSUMOWANIE

Jeśli z jednej strony nie można stwierdzić, aby karty były głównym nośnikiem propagandy obu stronnictw czasów Karola II, o tyle z drugiej strony nie można pominąć ich roli jako rozrywkowego elementu składowego szerszego systemu rozpowszechniania odpowiednio spreparowanych informacji i przekonań. W pełnej spiskowców i informatorów epoce równie pełne własnego rodzaju oszustw i knoń gry karciane wydawały się naturalnym medium do przedstawiania własnej wizji politycznych intryg, toczonych wokół zagadnienia wykluczenia z sukcesji do tronu katolickiego księcia Yorku. Dla celów propagandy masowej niepodważalną wartość miała także rosnąca po restauracji Stuartów popularność tychże rozgrywek. W kwestiach propagandy wizualnej z poszczególnych kart oba stronnictwa wykorzystywały paranoiczny klimat politycznego kryzysu, przedstawiając graczom zarówno drastyczne sceny krwawych morderstw i ognistej pożogi, jak także sylwetki domyślnie odpowiedzialnych za te wydarzenia „łotrów”, połączonych jakoś z rywalizującą grupą. Niektóre ryciny bezpośrednio kopiowano z większych ilustracji pochodzących z pamfletów, tym bardziej podkreślając przynależność kart do szerszego systemu propagandowego. „Próby sił” za Karola II zostały przerwane gwałtowną interwencją poirytowanego monarchy, ale propagandowe gry karciane miały powrócić do łask w kolejnych dekadach i jeszcze później w XVIII wieku, wraz z duchem czasu przybierając wtedy bardziej satyryczne podejście do przedstawianych tematów

⁵² BM, Complete pack of 52 playing-cards commemorating the victories of the Duke of Marlborough in the War of the Spanish Succession, sygn. 1841,0508, k. 4–55.

⁵³ BM, Incomplete pack with 50 of 52 playing-cards: Impeachment of Dr. Sacheverell, 1710, sygn. 1896,0501, k. 922.

⁵⁴ BM, Incomplete pack with 48 of 52 playing-cards satirising the South Sea Bubble of 1720, sygn. 1878,0511, k. 366–413.

⁵⁵ V. Alayrac-Fielding, „Sorting out a Pack of Cards”: *Gambling, Card-Playing and Figuring Credit and Social Identity in Georgian England*, „Études Épistémè” 39 (2021), <http://journals.openedition.org/episteme/11620> [dostęp: 09.03.2025], s. 5.

BIBLIOGRAFIA

Archiwalia

- British Museum (dalej: BM), A complete pack of fifty-two playing-cards depicting Monmouth's Rebellion, sygn. 1896,0501, k. 919.
- BM, Complete pack of 52 playing-cards commemorating the victories of the Duke of Marlborough in the War of the Spanish Succession, sygn. 1841,0508, k. 4–55.
- BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Popish Plot, sygn. 1841,0403, k. 138–189.
- BM, Complete pack of 52 playing-cards depicting the Rye House Plot, sygn. 1872,1012, k. 1726–1777.
- BM, Incomplete pack with 46 of 52 playing-cards (...) represent The Meal Tub or Presbyterian Plot, sygn.. 1878,1012, k. 418–463.
- BM, Incomplete pack with 48 of 52 playing-cards satirising the South Sea Bubble of 1720, sygn. 1878,0511, k. 366–413.
- BM, Incomplete pack with 50 of 52 playing-cards: Impeachment of Dr. Sacheverell, 1710, sygn. 1896,0501, k. 922.

Źródła

- Hilliar A., *A Brief and Merry History of Great Britain*, Londyn 1730.
- The bloody game at cards, as it was played betwixt the King of Hearts. And the rest of his suite, against the residue of the packe of cards. Wherein is discovered where faire play; was plaid and where was fowle.*, Londyn 1643.
- The Character of a Coffee-House, with a Symptomes of a Town-Wit, April 11th 1673* [w:] *Eighteenth-Century Coffee-House Culture: Restoration Satire*, red. Markman Ellis, Abingdon 2016, s. 81–90.

Opracowania

- Alayrac-Fielding V., „Sorting out a Pack of Cards”: *Gambling, Card-Playing and Figuring Credit and Social Identity in Georgian England*”, „Études Épistémè” 39 (2021), <http://journals.openedition.org/episteme/11620> [dostęp: 09.03.2025].

- De Krey G. S., *London and the Restauration, 1659-1683*, Cambridge 2005.
- Gilmour I., *Riot, Rising and Revolution: Governance and Violence in Eighteenth-Century England*, Londyn 1993.
- Harris T., *London Crowds in the Reign of Charles II: Propaganda and politics from the Restauration until the exclusion crisis*, Cambridge 1987.
- Harvey R., *The Church of England and the Rye House Plot of 1683*, „Journal of Church and State” 12, 3 (1970), s. 441–452.
- Koscak S., *Gaming Restoration Politics: Playing Cards, the Penny Post, and Conspiratorial Thinking*, „Restoration: Studies in English Literary Culture, 1660–1700” 42, 2 (2018), s. 95–134.
- Pincus S., *"Coffee Politicians Does Create": Coffeehouses and Restoration Political Culture*, „The Journal of Modern History” 67, 4 (1995), s. 807–834.
- Troost W., *William III, the Stadholder-King. A Political Biography*, Abingdon 2016.

PLAYING CARDS AS ELEMENT OF WHINGS' AND TORIES' PROPAGANDA DURING THE REIGN OF CHARLES II

Summary: In the last years of Charles II's reign bitter rivalry between Tories and Whigs, in combination with mass mobilization in a sector of popular politics, resulted in creation of incredible means of carrying out mass propaganda campaign. One of those aforementioned means were playing cards; beginning with the rules of the most popular card games and ending with possibility of printing propaganda visuals on every single card, they have certainly contributed to shaping of public opinion in period full of different plots and schemes.

Keywords: Tories, Whigs, exclusion crisis, mass propaganda, playing cards

SPRAWOZDANIE Z OGÓLNOPOLSKIEJ KONFERENCJI STUDENCKO-DOKTORANCKIEJ „OGRYWANIE HISTORII. ROLA I MIEJSCE GIER W HISTORIOGRAFII” – 20.04.2024, KRAKÓW

20 kwietnia 2024 roku w sali nr 17 Collegium Witkowskiego UJ odbyła się Ogólnopolska konferencja studencko-doktorancka: „Ogrywanie historii. Rola i miejsce gier w historiografii”. Została zorganizowana dzięki ścisłej współpracy Sekcji Gier Historycznych oraz Sekcji Historii w Przestrzeni Publicznej Koła Naukowego Historyków Studentów UJ i była pierwszą tego typu inicjatywą w historii działalności tych sekcji.

Konferencję rozpoczęliśmy o godz. 9:00 oficjalnym otwarciem w wykonaniu redaktorów niniejszej publikacji, Marka Blachy i Dawida Szczepańskiego, kolejno: przewodniczącego Sekcji Gier Historycznych i przewodniczącego Sekcji Historii w Przestrzeni Publicznej KNHS UJ. Następnie, ok. godz. 9:15, uczestnicy mieli okazję wysłuchać wykładu inauguracyjnego opiekuna Sekcji Gier Historycznych, prof. UJ dr. hab. Michała Stachury pt. *Tak zwany chrom w grach planszowych jako medium przekazu wiedzy historycznej*. Po tymże wykładzie, wykonaniu zdjęcia pamiątkowego oraz krótkiej przerwie kawowej, oddano głos prelegentom. Całość obrad zaplanowaliśmy na osiemnaście wystąpień podzielonych na pięć paneli.

Podczas pierwszego panelu pt. **O historii gier z prądem i bez prądu** zaprezentowało się trzech prelegentów. Karolina Domańska, reprezentująca Polskie Towarzystwo Historii Mówionej, wygłosiła referat poświęcony wirtualnemu basketowi jako nośnikowi fenomenowi amerykańskiej koszykówki w Polsce lat '90. Następnie Michał Małata z Uniwersytetu Jagiellońskiego przybliżył problem elementów propagandowych zawartych w kartach do gry w Anglii czasów Karola II. Panel zakończył się wystąpieniem Magdaleny Szewczyk z Akademii

Górnicz-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie pt. *Historia dostępności w grach wideo w kontekście osób z dysfunkcjami wzroku*.

Po krótkiej przerwie przeszliśmy płynnie do drugiego panelu konferencji pt. **Gry na drodze kształtowania historycznej narracji**. Panel ten składał się z czterech wystąpień, a rozpoczął go referat Weroniki Białkowskiej z Uniwersytetu Warszawskiego pt. *Obraz pierwszej wojny światowej w grze mobilnej typu otome na przykładzie „Theodory”*. Następnie Marek Blacha z Uniwersytetu Jagiellońskiego, opierając się na przykładzie gry *Anhk: Bogowie Egiptu*, wskazał elementy warstwy mechanicznej gry, które na równi z elementami fabularnymi mogą tworzyć historyczną narrację. Po tym wystąpieniu nastąpił wspólny referat Aleksandry Czarkowskiej i Wojciecha Nowaka reprezentujących Uniwersytet Jagielloński pt. *Zatóżmy „Rękawiczki”. O LARP-ie jako narzędziu przeżywania historii*. Na koniec tej części obrad Dagmara Franz z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu opowiedziała o roli i znaczeniu gier w kontekście popularyzacji historii na przykładzie popularnej serii gier wideo *Assassin’s Creed*.

Po drugim panelu nastąpiła blisko półtoragodzinna przerwa obiadowa, podczas której wszyscy wspólnie udaliśmy się na posiłek do Gospody Koko (ul. Gołębia 8). Po powrocie do sali konferencyjnej przystąpiliśmy do dalszej części obrad.

Trzeci panel konferencji, noszący tytuł **Gry w opowieści o historii lokalnej**, rozpoczął się ok. godz. 14:45. Zaprezentowano podczas niego trzy referaty. W pierwszej kolejności Piotr Kapusta, reprezentujący Muzeum Historyczne Miasta Krakowa, opowiedział o serii gminnych gier terenowych *Czernichów z historią w tle* jako przykładzie promocji lokalnej historii. Następnie Joanna Lenik z Akademii Tarnowskiej udowodniła, że nośnikiem lokalnej historii może być także osobliwy format gry paragrafowej. Na koniec tego panelu Jakub Piwowar z Uniwersytetu Jagiellońskiego opowiedział o szansach, jakie w kontekście promocji dziedzictwa Jasła niesie minecraftowa makieta tego miasta.

Rozpoczęty po godz. 16:00 czwarty panel konferencji, poświęcony **grom w procesie nauczania i popularyzacji historii**, rozpoczął się od wspólnego wystąpienia Marcina Baumann z Uniwersytetu Jagiellońskiego i Oskara Gawlika z Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Prelegenci zaprezentowali referat pt. *Gry wideo jako narzędzie kształtowania świadomości historycznej. Analiza zjawiska w oparciu o wybrane gry historyczne z perspektywy socjologicznej i kognitywistycznej*. Następnie Blanka Błaszczak-Rozenbaum opowiedziała o grze *Spadkobierca* i o tym, jak mobilny *escape room* może nauczać historii pogranicza. Jako trzecia zaprezentowała się Kinga Handzlik, która na konkretnych przykładach scharakteryzowała walor edukacyjny gier planszowych, także w kontekście

nauczania historii. Jako ostatnia w tej części obrad wystąpiła Maja Wojciechowska z referatem pt. *„Zasiądź Waszmość z nami przy stole” – analiza gry RPG „Dziśkie Pola” pod kątem popularyzacji historii.*

Ostatni panel konferencji, zatytułowany **Gry, czyli historia na (nieco) mniej poważnie**, miał na celu przybliżenie możliwości wykorzystania historii w grach w nieco luźniejszym wydaniu. Jako pierwszy w jego ramach zaprezentował się Maciej Kaczmarek z Uniwersytetu Jagiellońskiego, który podzielił się z nami referatem pt. *Zaginione cywilizacje i naziści zombie, czyli o historii paranormalnej w grach.* Następnie Grzegorz Nogal z Uniwersytetu Warszawskiego zaprezentował postać gracza jako badacza historii fantastycznej, posługując się przykładem badania historii w grach *Heaven’s Vault* i *Chants of Sennar*. Następnie Marcin Nowicki z Uniwersytetu Jagiellońskiego zaprezentował swoją rozbudowaną refleksję w referacie pt. *Dlaczego gry o „kolorowaniu mapy” szkodzą naszemu myśleniu o historii? Analiza grand strategy games z punktu widzenia zwrotu przestrzennego.* Ostatnim wystąpieniem tego panelu, jak i całej konferencji, stał się referat Matyldy Szpili z Uniwersytetu Jagiellońskiego, pt. *Nostalgia za rokiem 2077 – narracja historyczna i wynajdowanie tradycji w grze Fallout New Vegas.*

Obrady konferencji zakończyły się ok. godziny 19:30. Wszystkie referaty spełniały wartość merytoryczną i były niezwykle interesujące, o czym świadczą liczne pytania, zadawane prelegentom w częściach dyskusyjnych każdego panelu, a także bardzo ożywiona dyskusja w tzw. kuluarach, w trakcie przerw kawowych. Wysoka frekwencja na przestrzeni całej konferencji jest najlepszym dowodem na to, jak potrzebne było tego typu wydarzenie w murach Collegium Witkowskiego UJ, pozwalające wyznaczyć nowe, nieeksplorowane lub niedostatecznie omawiane dotąd nurty w badaniach historycznych.

Za wsparcie merytoryczne oraz opiekę naukową nad całym przedsięwzięciem chcielibyśmy jako organizatorzy podziękować prof. UJ dr hab. Barbarze Klich-Kluczewskiej oraz prof. UJ dr. hab. Michałowi Stachurze. Swoimi recenzjami i rekomendacjami wsparł nas także dr Jarema Słowiak z Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz dr Filip Taterka z Polskiej Akademii Nauk. Wreszcie, jesteśmy niezmiernie wdzięczni prof. UAM dr. hab. Łukaszowi Różyckiemu, który wraz z profesorem Stachurą podjął się recenzji artykułów do niniejszej publikacji. Obu uczonym serdecznie dziękujemy za poświęcony czas, podzielenie się swoją wiedzą, sugestiami i doświadczeniem.

Za możliwość zorganizowania konferencji w przestrzeni uniwersyteckiej oraz objęcie wydarzenia patronatem dziękujemy Dyrekcji Instytutu Historii UJ. Jej odpowiedni przebieg, łącznie z wyżywieniem uczestników, zagwarantowało

wsparcie finansowe udzielone przez Fundację Studentów i Absolwentów UJ „Bratniak” oraz Radę Kół Naukowych UJ. Cała inicjatywa nie przebiegłaby również tak pozytywnie, gdyby nie bezcenne i bezinteresowne wsparcie organizacyjne Kingi Handzlik, Kamili Stożek, Karoliny Cholewy, Adama Zwarycza, Franciszka Viscardiego i Macieja Kaczmarka.

Serdeczne podziękowania chcielibyśmy złożyć również na ręce dr. Marcina Jarząbka, prezesa krakowskiego oddziału Polskiego Towarzystwa Historycznego, który wsparł nasze wysiłki dobrymi, ciepłymi słowami oraz oficjalną opieką merytoryczną. Patronatem honorowym naszą inicjatywę wsparł krakowski oddział Instytutu Pamięci Narodowej, za co również jesteśmy bardzo wdzięczni, zwłaszcza biorąc pod uwagę dynamiczną działalność Biura Nowych Technologii IPN, promującą wykorzystanie gier oraz innych narzędzi cyfrowych w dydaktyce historii.

Choć nie ma artykułów bez ich autorów, niniejsza publikacja nie ujrzałaby światła dziennego, gdyby nie finansowe wsparcie udzielone ze strony Fundacji Studentów i Absolwentów UJ „Bratniak” oraz Wydziału Historycznego Uniwersytetu Jagiellońskiego. Dziękujemy obu Instytucjom za umożliwienie młodym badaczkom i badaczom opublikowania wyników swoich badań, a przez to pokazania, jak wiele gry mają do powiedzenia w naukach historycznych.

Marek Blacha

Dawid Szczepański

Kraków, 04.04.2025



Uczestnicy Ogólnopolskiej konferencji studencko-doktoranckiej „Ogrywanie historii. Rola i miejsce gier w historiografii” zgromadzeni w sali nr 17 Collegium Witkowskiego UJ. 20.04.2024 r.

O AUTORACH

Marcin Baumann – Absolwent studiów I i II stopnia kierunku socjologia na Uniwersytecie Jagiellońskim. Obecnie studiuje nauki socjologiczne w Szkole Doktorskiej Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie, gdzie bada zagadnienie nowych społeczności w przestrzeniach wirtualnych. Warsztat pisarski szlifował jako specjalista pracowni medialnej, zajmujący się analizą zjawisk związanych z dezinformacją w sieci. Autor kilkudziesięciu wystąpień na ogólnopolskich i międzynarodowych konferencjach naukowych. Ma doświadczenie pracy w projekcie o charakterze międzynarodowych na stanowisku asystenta badacza oraz współpracuje z Centrum Ewaluacji i Analiz Polityk Publicznych UJ. Interesuje się socjologią Internetu, socjologią miasta, socjologią problemów społecznych, tematyką Web 2.0 oraz zagadnieniem dezinformacji w sieci i ludologią.

Oskar Gawlik – Absolwent kierunku kognitywistyka w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Współorganizator oraz prelegent na konferencjach naukowych o charakterze ogólnopolskim. Do jego obszaru zainteresowań należą głównie neuronauki, ludologia oraz sztuczna inteligencja.

Weronika Białkowska – Licencjat historii (2022), studentka studiów drugiego stopnia na Wydziale Historii Uniwersytetu Warszawskiego. Jej zainteresowania badawcze koncentrują wokół historii społecznej Korei w XIX i XX wieku ze szczególnym uwzględnieniem historii *gender* oraz młodzieży, a także przedstawień wydarzeń historycznych w grach wideo. Adres e-mail: weronikabialkowska889@gmail.com.

Dagmara Franz – Magister historii, absolwentka Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu, ukończyła studia na kierunku Historia, specjalność archiwistyczna. Interesuje się przede wszystkim historią i kulturą Japonii, a także różnymi zagadnieniami związanymi z kulturą popularną i zastosowaniem jej w nauce. Nakładem wydawnictwa Inforteditions w 2025 roku ukazała się jej książka pt. *Obraz Japonii w relacjach polskich podróżników z przełomu XIX i XX wieku*.

Marcin Nowicki – Doktorant w ramach programu Society of the Future w Szkole Doktorskiej Nauk Społecznych UJ. Ukończył prawo na Uniwersytecie Jagiellońskim i studiuje filozofię w Instytucie Filozofii UJ. W swoich badaniach zajmuje się związkami między etyką a filozofią polityczną na gruncie odpowiedzialności karnej oraz nowych technologii reprodukcyjnych.

Marek Blacha – Absolwent historii i kulturoznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim. Interesuje się przeobrażeniami mentalnościowymi społeczeństwa zachodniego w XIX wieku, historią klimatu i historią geologiczną – zwłaszcza wpływem erupcji wulkanicznych na dzieje człowieka – a także grami planszowymi jako medium kształtującym narrację historyczną. Zwycięzca IV edycji Konkursu o Nagrodę Centrum Pieniądza NBP za najlepszą pracę magisterską z historii społeczno-gospodarczej (1816. *Katastrofa, której nie było(?)*. *Rok bez lata na ziemiach polskich*). W Szkole Doktorskiej Anthropos IPAN realizuje projekt rozprawy pt. *Od symulacji, przez inspirację, po narrację kontrfaktyczną: planszowe gry historyczne jako narzędzie pracy historyka*.

Michał Malata – W 2024 roku uzyskał stopień roboczy licencjata historii na Uniwersytecie Jagiellońskim za pracę *Podjęcie parlamentu angielskiego do dysput religijnych w Massachusetts w latach 1641–1647*. Interesuje się głównie szeroko pojmowaną historią społeczną anglosaskiego świata atlantyckiego w okresie nowożytnym. Poza kilkoma pomniejszymi tekstami napisanymi do studenckiego czasopisma „Societas Historicorum”, ukazał się drukiem jego artykuł *Eksperymenty z umundurowaniem w armii USA w latach 1865–1880 w pokonferencyjnym tomiku Nauki Pomocnicze Historii w badaniach nad XIX i XX wiekiem* (Łódź-Kraków 2024).

PROJEKT „OGRYWANIE HISTORII. ROLA I MIEJSCE GIER
W HISTORIOGRAFII” INTERPRETOWANY JEST PRZEZE MNIE
JAKO CHĘĆ ZABRANIA GŁOSU ORAZ WŁĄCZENIA SIĘ
W DEBATĘ O PRZYSZŁOŚCI HISTORII Z PERSPEKTYWY
BADAWCZEJ, EDUKACYJNEJ I POPULARYZATORSKIEJ, PRZY
JEDNOCZESNYM ZAANGAŻOWANIU W NIĄ MŁODYCH BADACZY
POSŁUGUJĄCYCH SIĘ INTERDYSCYPLINARNYMI,
ROZBUDOWANYMI METODAMI I APARATAMI POJĘCIOWYMI.
ISTOTNE JEST DZISIAJ ZNALEZIENIE DLA TEJ TEMATYKI
ODPOWIEDNIEGO, STAŁEGO MIEJSCA, W RAMACH KTÓREGO
NASTĘPNE POKOLENIA HISTORYKÓW BĘDĄ MIAŁY MOŻLIWOŚĆ
SWOBODNEJ I WZAJEMNEJ INSPIRACJI W WYNIKU
WIELOBIEGUNOWYCH, BARWNYCH DYSKUSJI. CZY JEDNAK
RZECZYWIŚCIE MOŻEMY NA TAKIE MIEJSCE LICZYĆ?

D. SZCZEPAWSKI, ZE WSTĘPU



ISBN: 978-83-68410-14-3