

BARTŁOMIEJ STOLARZ

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

ORCID: 0000-0001-5470-9689

HISTORYCY GRAJĄ W GRY. RECENZJA KSIĄŻKI *GRA W HISTORIĘ, HISTORIA W GRACH*

HISTORIANS PLAY GAMES. BOOK REVIEW OF *PLAYING HISTORY, HISTORY IN GAMES*

21 kwietnia 2017 roku w poznańskiej czytelni NOVA odbyła się ogólnopolska konferencja poświęcona tematyce obecności wiedzy historycznej w grach wideo. Pokłosiem tej konferencji jest książka *Gra w historię, historia w grach*. Praca ta jest dziełem młodych badaczy z różnych dziedzin nauki: historii, historii sztuki, antropologii oraz polonistyki. Jednak wspólnym mianownikiem wszystkich artykułów jest historia. Książka została podzielona na trzy części. W pierwszej z nich zostały zgrupowane artykuły związane z szeroko pojętym myśleniem historycznym oraz edukacją. Z kolei w drugiej odnaleźć można teksty poświęcone zagadnieniu interpretowania historii i tekstów kultury przez branżę gier wideo. Ostatnia grupa tekstów jest poświęcona tematom niezwiązanym bezpośrednio z grami wideo, ale wchodzącym swobodnie w zakres rozważań ludologicznych.

Książkę otwiera tekst autorstwa redaktorów Tomasza Bazylewicza i Łukasza Hajdrycha. Poruszają oni kwestię ewolucji postrzegania gier w Polsce, zadając jednocześnie pytanie – czy coś w tej materii się zmienia? W tekście przytaczają przykład odbioru gry *Codename: Panzers*, która to według polskich mediów propagowała faszyzm i szkalowała historię naszego kraju. Wszystko to przez pierwszą część gry, w której gracze śledzili kampanię wrześniową z perspektywy niemieckich żołnierzy. We wprowadzeniu do misji gracz otrzymywał do wglądu pisemny rozkaz ataku na Polskę i informację o tym, że Polacy zaatakowali Trzecią Rzeszę, napadając na Gliwice¹. Ówczesny prezydent Warszawy Lech Każyński wezwał do bojkotu gry, a prokuratura krajowa wszczęła postępowanie

¹ W samej grze oraz instrukcji znajdują się też informacje o bohaterze, w którego wciela się gracz: „Wierzył bezkrytycznie w rząd, który przezwyciężył kryzys gospodarczy [...] Udawał, że nie widzi, że ten sam rząd jest odpowiedzialny za zniszczenie całej Europy i śmierć milionów ludzi.” – Michał Prysłowski, „Skrytykowali grę, choć jej nie widzieli”, 2004, <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114873,2243402.html> (dostęp: 3.05.2022).

wobec węgierskiego developera gry. Ostatecznie cała sprawa bardzo szybko ucichła, ale gra dołożyła kolejną cegiełkę do negatywnego obrazu gier w Polsce.

Autorzy odwołują się też do negatywnego komentarza Zbigniewa Bońka dotyczącego e-sportu². Dziś można już dopowiedzieć dalszy ciąg tej historii, ponieważ w 2019 roku Zbigniew Boniek całkowicie zmienił zdanie i zapowiedział powołanie narodowej kadry e-sportowej³. Obecnie narodowa drużyna e-sportu⁴ już istnieje i odnosi sukcesy w kilku dyscyplinach. Pod koniec artykułu autorzy zadają pytanie, jak dzisiaj odbierane są gry w Polsce? Wzywają też do dyskusji naukowej nad tym medium.

Z dzisiejszej perspektywy można śmiało stwierdzić, że gry coraz śmieiej wkraczają do naszego (także naukowego) życia. W 2020 roku na listę lektur trafiła gra opowiadająca o życiu cywili w czasie wojny – *This War of Mine*⁵. W 2022 roku Instytut Pamięci Narodowej wydaje *Grę szyfrów*⁶ – projekt gaminogowy opisujący przebieg wojny polsko-bolszewickiej. Polscy naukowcy, szczególnie medjoznawcy, coraz częściej wkraczają na teren gier wideo i uzyskują granty na badanie ich. Przykładem jest dr hab. Tomasz Majkowski z UJ, którego projekt *Polskie gry wideo? Kultury grania i branża gier w kontekście narodowym* otrzymał dofinansowanie w wysokości 670 tysięcy złotych⁷. Jak słusznie zauważają autorzy artykułu, nadal brakuje w Polsce dużych ośrodków naukowych oraz instytucji kultury zajmujących się tematyką gier wideo (jak chociażby niemieckie Computerspielemuseum⁸), a te, które istnieją, są marginalizowane i prowadzone przeważnie przez pasjonatów (na przykład wrocławskie Muzeum Gry i Komputery Minionej Ery⁹).

Przemysław Jankowski w artykule „Rzeź Cintry i Wielkie Rody Redanii historycznymi fundamentami fikcyjnego świata. Gdzie kończy się historia, a zaczyna fikcja w tekstach popkultury?” zastanawia się nad rolą udających histo-

² Zbigniew Boniek @BoniekZibi, „E-sport to jest i będzie duża kasa, ale to także świadectwo pewnej patologii. Siedzieć godzinami i walić w joystick?”, Twitter, 2 stycznia 2018, https://twitter.com/BoniekZibi/status/948246224834105345?s=20&t=TjD_JthbEkTY_slmSB5jw (dostęp: 3.05.2022).

³ Boniek, @Boniek Zibi, W sierpniu powołam Reprezentacje Polski w Esportcie. Pracujemy nad szczegółami”, Twitter, 27 lipca 2019, <https://twitter.com/BoniekZibi/status/1155178880493391873?s=20&t=IidzF9QtIhDYxibu8XWL7A> (dostęp: 3.05.2022).

⁴ Strona Narodowej Drużyny Esportu, <https://polskiesport.pl/nde/> (dostęp: 3.05.2022).

⁵ Piotr Grabiec, „Gra *This War of Mine* trafi do polskich szkół i będzie dozwolona... tylko dla dorosłych”, Spider’s Web, 2020, <https://spidersweb.pl/2020/06/this-war-of-mine-lektura-szkolna.html>, (dostęp: 3.05.2022).

⁶ Gra Szyfrów – oficjalna strona IPN, 2022, <https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediow/materialy-do-pobrania/162352,Gra-szyfrow-najnowszy-projekt-gamingowy-Institutu-Pamieci-Narodowej.html> (dostęp 3.05.2022).

⁷ Dominik Gąska, „Jak bardzo polski jest *Wiedźmin 3*? Sprawdzą to naukowcy – za 670 tysięcy złotych”, Polygamia, 2020, <https://polygamia.pl/jak-bardzo-polski-jest-wiedzmin-3-sprawdza-to-naukowcy-za-670-tysiecy-zlotych,6579174421470080a> (dostęp: 4.05.2022).

⁸ Strona główna niemieckiego muzeum gier, <https://www.computerspielemuseum.de/> (dostęp: 3.05.2022).

⁹ Strona główna wrocławskiego muzeum gier i komputerów, <https://gikme.pl/> (dostęp: 3.05.2022).

ryczne, fikcyjnych publikacji w fikcyjnym świecie z gry *Wiedźmin 3*. Według autora w nierzeczywistym świecie publikacje książkowe, które gracz może przeczytać, tworzą obraz konkretnego miejsca lub wydarzenia z fikcyjnego świata. Stają się niejako elementem fundamentu rzeczywistości nierealnego świata.

Choć zgadzam się z twierdzeniami autora, to wydaje mi się, że przykład, którego użył, jest nie do końca trafny. Jeśli przyjrzymy się książkom *Rzeź Cintry* i *Wielkie Rody Redanii*, zobaczymy, że oba te teksty to tak naprawdę dwa lub trzy krótkie akapity. Trudno mi uwierzyć, że ktokolwiek mógłby pomylić je z rzeczywistymi publikacjami – jak to postuluje autor. Na podstawie książki *Rzeź Cintry* niełatwo byłoby też przeprowadzić eksperyment myślowy przedstawiony przez autora, gdzie praktyk przebywający w świecie *Wiedźmina 3* opowiada swojemu znajomemu, który nie interesuje się ani historią, ani gramami, o rzezi Cintry¹⁰. Na podstawie samej książki niewiele można się o tej rzezi dowiedzieć (z treści nie dowiemy się nawet, czy jakkolwiek rzeź miała miejsce), ponieważ pozycja ta zawiera jedynie dwa lakoniczne i wyrwane z kontekstu akapity¹¹. Sprawdzają się one jako ledwie zarys i zwiastun wydarzeń, które poznajemy w toku dalszej gry. Jeśli już szukać przykładu, gdzie lektury z gry faktycznie mogą udawać rzeczywiste publikacje, trzeba by sięgnąć do klasycznych gier RPG takich jak na przykład *Pillars of Eternity* czy *Divinity: Original Sin*.

Tomasz Bazylewicz w swoim artykule: „Gry komputerowe, czyli historia wobec rewolucji przemysłowej 4.0” opisuje, jak bardzo technologia zmienia dzisiejszą rzeczywistość. Jedną z tych technologii jest możliwość kreacji wirtualnych światów gier, które dzisiaj są dostępne praktycznie dla każdego, kto tylko posiada smartfon. Z tego też powodu branża gier wideo na całym świecie rozwija się bardzo dynamicznie i w 2016 roku prześcignęła branżę filmową¹². Wraz ze wzrostem znaczenia branży gier pojawiło się zapotrzebowanie na naukowe analizy tego ogromnego sektora popkultury. Autor pokrótce opisuje początki badań nad gramami, zaczynając od *Homo Ludens* autorstwa Johana Huizingi, a kończąc na wytworzeniu pojęcia „ludologia” pod koniec lat dziewięćdziesiątych. Autor dotyka też problemu gier wideo wśród rozważań dotyczących historii. Przekonuje on, że dla młodych ludzi gry są jednym z głównych sposobów obcowania z przeszłością. Istnieje bowiem wiele tytułów powiązanych z realiami historycznymi. Według autora najważniejsze jest poszukiwanie sposobu na nowatorskie przedstawienie przeszłości.

Paulina Słoma w artykule „Historia po historii – możliwość wykorzystania gier komputerowych w edukacji polonistycznej szkoły średniej na przykładzie *What Remains of Edith Finch* oraz *Horizon Zero Dawn*” ukazuje możliwości

¹⁰ Tomasz Bazylewicz, Łukasz Hajdrych, „Wszyscy jesteśmy graczami”, w *Gra w historię, historia w grach*, red. Tomasz Bazylewicz, Łukasz Hajdrych (Poznań: Instytut Historii UAM, 2018), 21–23.

¹¹ Tu treść książki *Rzeź Cintry* z gry *Wiedźmin 3*, [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Rze%C5%BA_Cintry_\(ksi%C4%85%C5%BCka\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Rze%C5%BA_Cintry_(ksi%C4%85%C5%BCka)) (dostęp: 5.05.2022).

¹² Tomasz Bazylewicz, „Gry komputerowe, czyli historia wobec rewolucji przemysłowej 4.0”, w *Gra w historię, historia w grach*, red. Tomasz Bazylewicz, Łukasz Hajdrych (Poznań: Instytut Historii UAM, 2018), 30.

wprowadzenia na czwartym etapie edukacyjnym tematyki wywodzącej się z popularnych gier. Według autorki gra *Horizon Zero Dawn* może okazać się niezwykle wartościowym materiałem w ramach kształcenia kulturowego. Gra ta może stanowić kontekst w zagadnieniach teoretycznych, odnoszących się do poszczególnych elementów światopoglądowych niektórych epok literackich. Produkcja ta może się też stać pomocnym kontekstem podczas charakteryzowania i oceny postaw bohaterów, a także skonfrontować ze sobą przedstawienia pewnych motywów lub archetypów.

Z kolei gra *What Remains of Edith Finch* według autorki świetnie sprawdzi się podczas zachęcania uczniów do tworzenia rozbudowanych interpretacji, wyrażania opinii i formułowania refleksji. Autorka wyraża przekonanie, że w dzisiejszych czasach wydaje się niemożliwe, by lekcja języka polskiego odbywała się w sali informatycznej, gdzie uczniowie rozwiązują dany problem w grze, a potem nawiązując do niego, przechodzą do zagadnień związanych z literaturą i językiem. Jednak wydaje mi się, że doświadczenia pandemii COVID-19 i związane z nimi lekcje zdalne mogą stać się „wyzwalaczem”, który z czasem wprowadzi do polskich szkół takie praktyki, szeroko już przecież stosowane na Zachodzie¹³.

Anna Wojewoda w artykule „Gry fabularne w służbie historii” przygląda się kwestii zastosowania gier fabularnych na lekcjach historii. Jej zdaniem „gry fabularne w naturalny sposób sprzyjają przyswajaniu przez uczniów treści edukacji historycznej oraz zachęcają ich do sięgnięcia po źródła i pogłębienia wiedzy na dany temat”¹⁴. Dzięki temu, wykorzystując zjawisko gamifikacji, świetnie nadają się do wykorzystania na lekcjach historii. Autorka dzieli gry fabularne na trzy typy: narracyjne gry fabularne (RPG), gry miejskie oraz teatralne gry fabularne (LARP). Gry RPG nie nadają się na klasyczne 45 minutowe lekcje ze względu na to, że rozgrywka potrafi trwać nawet kilka godzin, jednak taka rozgrywka świetnie sprawdzi się na zajęciach pozalekcyjnych. O ile w artykule dosyć dobrze opisane są przykłady gier LARP i gier miejskich do zastosowania w edukacji szkolnej, tak niestety brakuje przykładów gier RPG, które mogłyby sprawdzić się na lekcji historii.

Według mnie do tej roli pasowałyby system *Zew Cthulhu*¹⁵. Gry w tym systemie nastawione są na przeprowadzanie śledztw, rozwiązywanie zagadek tajemniczych zaginięć lub morderstw, w które często są zamieszane demony

¹³ Przykładem mogą służyć np. Kanadyjczycy. Profesor Uniwersytetu w Montrealu, Marc-André Éthier, który bada materiały używane do nauczania historii uważa, że gry z serii „*Assassin's Creed: Discovery Tour* powinny być szeroko wykorzystywane w procesie edukacji historycznej. Obecnie, przy wsparciu producenta gry, tytuł ten jest elementem edukacji historycznej w szkołach średnich w Montrealu. Justin Porter, „*Assassin's Creed Has a New Mission: Working in Classroom*”, *New York Times*, 2018, <https://www.nytimes.com/2018/05/16/arts/assassins-creed-origins-education.html> (dostęp: 6.05.2022).

¹⁴ Anna Wojewoda, „Gry fabularne w służbie historii”, w *Gra w historii, historia w grach*, red. Tomasz Bazylewicz, Łukasz Hajdrych (Poznań: Instytut Historii UAM, 2018), 68.

¹⁵ *Zew Cthulhu* to jedno z najsłynniejszych opowiadań H.P. Lovecrafta. Na jego podstawie w 1981 roku powstał system RPG. Od bardzo popularnego w tamtym okresie *Dungeons&Dragons* różnił się przede wszystkim ciężką atmosferą i nastawieniem na rozwiązywanie zagadek zamiast skupienia się na walce. System bardzo szybko zdobył

z mitologii H.P. Lovecrafta. Klasyczne gry z systemu *Zewu Cthulhu* rozgrywają się na terytorium USA w latach dwudziestych XX wieku, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by na przykład przenieść akcję do międzywojennej Polski, a przedmiotem śledztwa uczynić jedną ze spraw kryminalnych tamtego okresu¹⁶. W analogiczny sposób można też wyeliminować wątki nadprzyrodzone z akcji gry.

Innym systemem wartym wspomnienia są *Dzikie Pola*. Akcja gry toczy się w Rzeczypospolitej szlacheckiej z okresu XVI–XVIII wieku. Gracze wcielają się w szlachciców, którzy wspinają się po drabinie społecznej. Gra ta jest ceniona także przez swoje przywiązanie do rzeczywistości historyczno-kulturowej Rzeczypospolitej szlacheckiej, co między innymi zostało zadeklarowane na wstępie do podręcznika do tego systemu:

Świat prezentowany w niniejszym systemie [...] różni się znacznie od innych fantastycznych krain. Istniał w rzeczywistości, a prawie wszystkie postacie z tej gry, a także opisywane wydarzenia miały miejsce naprawdę¹⁷.

Część drugą książki: „Gry jako środek interpretacji przeszłości” rozpoczyna artykuł Mateusza Raszyńskiego: „Ubisoft na wojennej ścieżce z tradycją Marco Polo”. Autor przedstawia, w jaki sposób firma Ubisoft stworzyła bractwo asasynów z serii gier *Assassin's Creed*. Pierwsza produkcja spod tej marki nawiązywała do świata pierwszego Starca z Gór Hasana Sabbaha, który w 1090 roku zdobył Alamut.

Według Marco Polo i innych kronikarzy z czasów wypraw krzyżowych asasyni byli co najmniej profesjonalnymi skrytobójcami, otoczonymi aurą tajemniczości. Szczególnie podkreślany był fakt ich fanatyzmu i ślepego oddania swemu mentorowi. Zespół tworzący pierwszą część *Assassin's Creed* częściowo powtarza te legendy, ale jednocześnie stara się odejść od tej utrzymywanej od końca XII wieku legendy o fanatycznym bractwie zabójców. Autor artykułu stara się przedstawić, kim naprawdę byli asasyni i na ile wiernie gry z serii *Assassin's Creed* ich przedstawiają. Obrazuje, jak niektóre z koncepcji przyjmowanych przez bractwo wspólnie wpisują się w serię gier. Jednym z przykładów jest koncepcja cykliczności objawień, która świetnie wpisuje się w przyjętą przez twórców serii gier *Assassin's Creed* metodę umieszczania rozgrywki w różnych okresach historycznych.

Szczególnie ciekawe były wnioski autora o tym, jak twórcy podeszli do kwestii absolutnego posłuszeństwa bractwa wobec Starca z Gór. Na początku gry pod Masjaf – siedzibę sekty – miał podjechać oddział mistrza templariuszy, który domagał się śmierci wysłanych przeciw niemu asasynów. W odpowiedzi Starzec z Gór aranżuje fikcyjne samobójstwo asasynów (w tym protagonisty), którzy na

olbrzymią popularność także w Polsce, gdzie obok *D&D* jest najpopularniejszym narracyjnym systemem fabularnym.

¹⁶ W tym celu można wykorzystać wydane scenariusze, które umiejscawiają akcję na terytorium Polski w różnych okresach historycznych. Jednym z najpopularniejszych jest zbiór *Horror nad Wartą*, red. Jerzy Rzymowski, Adam Wiczorek, Paweł Marszałek (Poznań: Black Monk, 2019).

¹⁷ Jacek Komuda, Maciej Jurewicz, Marcin Baryłka, *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu* (Warszawa: Wydawnictwo MAG, 1997), 12.

jeden jego rozkaz „Idźcie do Boga” rzucają się z murów twierdzy. Okazuje się jednak, że zabieg ten służy odwróceniu uwagi wroga od szykowanego kontrataku, a nie udowodnieniu zaślepienia osobą Starca z Gór. Warto też zaznaczyć, że protagonista po każdym z dziesięciu fabularnych zabójstw coraz bardziej wątpi w osobę Starca z Gór i ostatecznie obraca się przeciw niemu. Ostatecznie Ubisoft nie stwarza z asasinów fanatycznych zabójców, jak chcieli ich postrzegać europejscy pisarze doby krucjat.

Przedmiotem artykułu Michała Szymańskiego: „Gry komputerowe jako zwierciadło historii sztuki. Dawna architektura i malarstwo w wirtualnej rzeczywistości” są relacje gier wideo z tradycyjnymi działami sztuki. Autor słusznie zauważa, że inspiracje dawną architekturą i malarstwem, o charakterze bezpośrednich cytatów lub aluzji, występują w dużej liczbie popularnych produkcji. To zdaniem autora pozwala mówić o osobnym, wymagającym badań zjawisku.

W tekście autor odwołuje się do gier, które intencjonalnie zostały umieszczone w kontekście danej epoki. Tu za przykład stawia serię gier *Assassin's Creed*, w szczególności omawiając drugą część gry, osadzoną we włoskich renesansowych miastach. Odwołuje się do bardzo dużej liczby obiektów architektonicznych oraz dzieł malarskich, które zostały oddane z bardzo wyraźnymi szczegółami, na przykład Palazzo Vecchio we Florencji, wenecka Bazylika świętego Marka lub Pałac Dożów. Podobnie jest w przypadku obrazów (szkice i obrazy Leonardo da Vinci) czy fresków, które gracz może podziwiać chociażby w Kaplicy Sykstyńskiej.

Autor przywołuje też produkcje, które rozgrywają się w realiach *fantasy*, ale są wypełnione wieloma różnego rodzaju nawiązaniem do konkretnych zabytków i stylów architektonicznych. Przykładem jest miasto Novigrad z *Wiedźmina 3*, które wyraźnie jest inspirowane kilkoma europejskimi miastami średniowiecznymi. Bardzo ciekawa jest też analiza gry niezależnej *Apotheon* z 2015 roku. Widać tam bardzo wyraźne relacje między medium gier a klasyczną sztuką. Gra ta ukazuje rzeczywistość z perspektywy malowideł na antycznych wazach. Już sam początek tej produkcji pokazuje styl graficzny z którym będziemy mieli do czynienia. Ukazuje bowiem plejadę bogów greckich, utrzymanych w stylistyce malarstwa czarnofigurowego, z elementami czerwonofigurowego.

Łukasz Hajdrych w artykule: „Ochrona cyfrowego dziedzictwa kulturowego – trzy problemy” wskazuje na problem braku zainteresowania ochroną cyfrowego dziedzictwa w naszym kraju. Jego zdaniem wynika to przede wszystkim z powszechnego braku świadomości problemu. Jak zauważa Maria Garda, opieką otacza się wszelkiego rodzaju „pomniki historii”, którymi są przykładowo obiekty architektoniczne czy pola bitwy. Są one świadectwem minionej epoki lub ważnych wydarzeń. Według niej podczas rozgrywki – przykładowo w gry ośmiobitowe, nie towarzyszy nam tego rodzaju poczucie „obcowania z historią”, ponieważ jest to nadal część historii najnowszej, wobec której nie mamy jeszcze odpowiedniego dystansu¹⁸.

¹⁸ Maria Garda, „Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe”, *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 (2014): 119–120.

Według autora problemem jest przechowywanie i konserwacja zabytków techniki elektronicznej. Taka konserwacja musi obejmować nie tylko *hardware*, ale również *software* urządzeń. Hajdrych zadaje słuszne pytanie, skąd rekrutować osoby gotowe do pracy z maszynami z lat siedemdziesiątych, które znają nie tylko strukturę maszyn, ale także zapomniane dziś języki programowania COBOL i ALGOL¹⁹? Autor wskazuje również wiele problemów, które sprawiają lub wkrótce sprawią, że nie będziemy mogli uruchomić oryginalnych kartridży z konsol generacji trzeciej, czwartej i piątej. Szczególnie problematyczne są tu produkcje, które zapisywały stan gry na nośniku.

Ostatnim problemem, na który zwraca uwagę autor, jest archiwizacja gier wymagających połączenia z Internetem lub stałego połączenia z siecią. W tym przypadku zamknięcie serwerów danej gry powoduje, że staje się ona martwa i po prostu przestaje istnieć. Nie można się nie zgodzić z wnioskami autora, że przyszli badacze kultury popularnej przełomu XX i XXI wieku znajdują się w sytuacji dzisiejszych historyków zajmujących się historią mentalności ludzi średniowiecza i czasów nowożytnych.

Część trzecią recenzowanej pozycji: „Nie tylko gramy, czyli szerszy kontekst kulturowy zabawy” rozpoczyna Łukasz Komorowski. W artykule „Kryptonim «Nemo». III Europejski Kongres *Science Fiction* w obiektywie SB” przedstawia sprawę „operacyjnego zabezpieczenia” III Europejskiego Kongresu *Science Fiction*, który odbył się w Poznaniu w 1976 roku. Celem Służby Bezpieczeństwa było ustalenie programu kongresu oraz danych jego uczestników. Ma to odzwierciedlenie w zawartości sprawy, bowiem materiały liczą aż 372 strony. SB, chcąc „ochroniać” członków kongresu przed oddziaływaniem „ośrodków dywersji ideologiczno-politycznej”, wykorzystwała tajnych współpracowników ulokowanych w poznańskim środowisku twórczym. Nie wykluczano również tajnych przeszukań w hotelach, gdzie zakwaterowani byli zagraniczni goście.

Autor tekstu wspomina przykładowo, jakie reakcje powodował tomik nowel Stanisława Lema pod tytułem *Maska*. Z relacji jednego z tajnych współpracowników wynika, że jedno z opowiadań dotyczyło „wymagowanej społeczności żyjącej na jednej z planet układu słonecznego, w której panuje zakłamanie i terror, która w końcu ulega rozpadowi”. W opinii tajnego współpracownika opowiadanie to powinno być zakwestionowane przez cenzurę, a sam Lem „musi należeć do opozycji w kraju”. Ostatecznie pisarz ze względu na stan zdrowia nie pojawił się na konwencie²⁰, a SB nie stwierdziła „szkodliwej działalności ze strony uczestników kongresu”, wobec czego zdecydowano się na zakończenie sprawy.

Julia Olejniczak w artykule: „Charakterystyka wybranych rozrywek w Polsce wczesnośredniowiecznej (X–XIII w.)” zgodnie z tytułem dokonuje charakterystyki niektórych sposobów spędzania wolnego czasu, które upowszechniły się we

¹⁹ Łukasz Hajdrych, „Ochrona cyfrowego dziedzictwa kulturowego”, w *Gra w historię, historia w grach*, red. Tomasz Bazylewicz, Łukasz Hajdrych (Poznań: Instytut Historii UAM, 2018), 119.

²⁰ Łukasz Komorowski, „Kryptonim «Nemo». III Europejski Kongres *Science Fiction* w obiektywie SB”, w *Gra w historię, historia w grach*, red. Tomasz Bazylewicz, Łukasz Hajdrych (Poznań: Instytut Historii UAM, 2018), 135–136.

wczesnym średniowieczu na ziemiach polskich. Autorka już na wstępie słusznie zaznacza, że w tamtym okresie pojęcie czasu wolnego było rozumiane całkowicie inaczej niż to ma miejsce dzisiaj. Działo się tak ze względu na brak wyraźnego rozróżnienia czasu wolnego i oddzielenia go od czasu pracy lub czasu świątecznego.

W tekście autorka wymienia i pokrótce charakteryzuje popularne gry średniowiecza, takie jak szachy lub kości. Innym rodzajem aktywności były bardzo popularne polowania, na które wbrew dzisiejszej obiegowej opinii mogli sobie pozwolić nie tylko rycerze i władcy, ale wszyscy wolni mężczyźni. Kolejnym sposobem spędzania wolnego czasu było muzykowanie, które było nieodłącznym elementem opowieści, tańców, śpiewów lub obrzędów religijnych. Autorka wyznacza okres wczesnego średniowiecza na ziemiach polskich jako moment wyraźnego podziału formy muzycznej na kościelną i ludową.

Bardzo bliski memu sercu był zamykający książkę artykuł Łukasza Hajdrycha: „Kilka słów na temat wpływu gier wideo na osoby niepełnosprawne”, gdyż sam do grona graczy niepełnosprawnych się zaliczam. Autor dostrzega palący problem niedostosowania rynku do potrzeb graczy niepełnosprawnych. Pomimo że branża gier wideo generuje dziś zyski znacznie przewyższające filmowe dochody Hollywood, nie przekłada się to na chęci wielkich twórców sprzętu elektronicznego do wyprodukowania kontrolerów dla osób niepełnosprawnych. Tymczasem liczba takich graczy na całym świecie stale rośnie, bo i cyfrowe rozrywki z każdym rokiem zyskują na popularności. Najpoważniejszymi problemami, z jakimi muszą mierzyć się niepełnosprawni gracze, są: skomplikowane sterowanie oraz brak możliwości zmiany ustawień klawiszy, brak dbałości w wyświetlaniu napisów, przez co są słabo widoczne oraz brak stopniowania poziomu trudności. Co prawda każdego roku sytuacja się poprawia, developerzy²¹ oraz scena moderska starają się pamiętać o niepełnosprawnych, jednak wciąż jest to sytuacja daleka od ideału. Ja osobiście podpisuję się obiema rękami pod apelem autora o mówieniu głośno o potrzebach graczy niepełnosprawnych, gdyż ich ignorowanie nie sprawi, że znikną. Czasami naprawdę nie trzeba produkować kosztownych rozwiązań, wystarczy zaimplementować prostą funkcję zmiany sterowania, aby niepełnosprawny gracz mógł zagrać w dany tytuł. Wystarczy odrobina dobrej woli.

Jak widać *Gra w historię, historia w grach* jest pozycją bardzo przekrojową. Porusza wiele zagadnień, ale też ich nie wyczerpuje. Autorzy pokazują, że po-

²¹ Na tym polu trzeba wyróżnić Microsoft, który stworzył Xbox Adaptive Controller. Urządzenie to opiera się na modułowości, która pozwala na dostosowanie go do indywidualnych potrzeb użytkowników z różnymi niepełnosprawnościami. W związku z tym kontroler pełni *de facto* funkcję przejściówki dającej możliwość podpięcia różnych urządzeń współpracujących z konsolą Xbox oraz pecetami wyposażonymi w najnowsze systemy Windows. Urządzenie to nie jest perfekcyjne, narzuca wiele ograniczeń i jest stosunkowo drogie. Mimo tego pozostaje jednak jedyną opcją dla wielu niepełnosprawnych graczy, gdyż inni producenci nie oferują podobnych produktów. Mateusz Witeczak, „Nie trzeba wiele. Najważniejszy tekst, jaki opublikowaliśmy”, *CD-Action*, 2019, <https://cdaction.pl/publicystyka/nie-trzeba-wiele-najwazniejszy-tekst-jaki-opublikowalismy-od-dawna?stro-na=1> (dostęp 4.05.2022).

trzeba naukowej dyskusji nad grami jest w środowisku historycznym bardzo widoczna. Nie pozostaje nic innego niż tylko trzymać kciuki, by takich inicjatyw było jak najwięcej.

BIBLIOGRAFIA

- Boniek, Zbigniew, @BoniekZibi. „E-sport to jest i będzie duża kasa, ale to także świadectwo pewnej patologii. Siedzieć godzinami i walić w joystick?”. Twitter, 2 stycznia 2018. https://twitter.com/BoniekZibi/status/948246224834105345?s=20&t=TjD_JthbEk-TY__slmSB5jw (dostęp: 3.05.2022).
- Boniek, Zbigniew, @Boniek Zibi. „W sierpniu powołam Reprezentację Polski w Esportcie. Pracujemy nad szczegółami”. Twitter, 27 lipca 2019. <https://twitter.com/BoniekZibi/status/1155178880493391873?s=20&t=IidzF9QtlhDYxi-bu8XWL7A> (dostęp: 3.05.2022).
- Garda, Maria. „Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe”. *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 1 (2014): 119–128.
- Gąska, Dominik. „Jak bardzo polski jest *Wiedźmin 3*? Sprawdzą to naukowcy – za 670 tysięcy złotych”. *Polygamia*, 2020. <https://polygamia.pl/jak-bardzo-polski-jest-wiedzmin-3-sprawdza-to-naukowcy-za-670-tysiecy-zlotych,6579174421470080a> (dostęp: 4.05.2022).
- Grabiec, Piotr. „Gra *This War of Mine* trafi do polskich szkół i będzie dozwolona... tylko dla dorosłych”. *Spider's Web*, 2020. <https://spidersweb.pl/2020/06/this-war-of-mine-lektura-szkolna.html>, (dostęp: 03.05.2022).
- Gra w historię, historia w grach*, red. Tomasz Bazylewicz, Łukasz Hajdrych. Poznań: Instytut Historii UAM, 2018.
- Horror nad Wartą*, red. Adam Wiczorek, Jerzy Rzymowski, Paweł Marszałek. Poznań: Black Monk, 2019.
- Komuda, Jacek, Maciej Jurewicz, Marcin Baryłka. *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu*. Warszawa: Wydawnictwo MAG, 1997.
- Porter, Justin. „*Assassin's Creed* Has a New Mission: Working in Classroom”. *New York Times*, 2018. <https://www.nytimes.com/2018/05/16/arts/assassins-creed-origins-education.html> (dostęp: 6.05.2022).
- Mochocki, Michał. „Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej *Dzikie Pola*”. *Homo Ludens* 1/3 (2011): 139–154.
- Prysłowski, Michał. „Skrytykowali grę, choć jej nie widzieli”. 2004. <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114873,2243402.html> (dostęp: 3.05.2022).
- Szeja, Jerzy Zygmunt. „Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania”. *Homo Ludens* 1/3 (2011): 215–235.
- Witczak, Mateusz. „Nie trzeba wiele. Najważniejszy tekst, jaki opublikowaliśmy”. *CD-Action* 2019. <https://cdaction.pl/publicystyka/nie-trzeba-wiele-najwazniejszy-tekst-jaki-opublikowalismy-od-dawna?strona=1> (dostęp: 4.05.2022).

