

Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier

Horned helmets sell better? On the incompatibility of the modern state of historical knowledge to the needs of game designers

Michał Sołtysiak

Instytut Archeologii i Etnologii Polskiej Akademii Nauk, Warszawa | mjksol@gmail.com

Abstract: Knowledge in the area of the history of everyday life is not represented very strongly in history coursebooks, which focus generally on political and chronological aspects. The mass culture growing from this shortcoming contains a great number of simplifications, distortions, and falsifications concerning past epochs. This paper concerns one of the more colourful elements of pop culture, which is the myth about Viking helmets with horns on top. The article also discusses the Vikings' contacts with the Slavs and the mutual relations of the peoples living in the Baltic Sea region, so close geographically, but culturally very far apart in terms of the degree of awareness of the users of mass culture, in particular game designers.

Keywords: myths of pop culture, archeology, image of the past, education of game designers

Dziedzictwo kulturowe związane z historią poszczególnych narodów świata jest obficie reprezentowane w grach komputerowych i planszowych. Choć motywy stworzone przez różne etnosy i grupy kulturowe nie są stosowane podobnie licznie i szczegółowo, to trudno odmówić twórcom gier inwencji, gdyż odnajdziemy w grach elementy oraz motywy z każdej możliwej kultury. Dziedzictwo tradycji narodowych są jednym z fundamentów fabuł i estetyki w przedstawianiu świata w szeroko pojętej rozrywce.

Wątpliwości budzi jednak zarówno rzetelność, jak i wybór wspomnianych motywów. O ile ich selekcję i sposób wykorzystania warunkują kwestie marketingowe i kreatywność samych twórców, o tyle pozostaje problem aktualności stosowanych motywów i swoistego propagowania błędów, które powodują, że dzisiejszy mit kulturowy¹ na temat przeszłości często nie ma zbyt wiele wspólnego z tą przeszłością. Nie przeszkadza to jednak twórcom gier w tym, by był bezwiednie traktowany jako artystyczna transformacja obrazu przeszłości opartego na faktach i uzasadnionych hipotezach.

Idealnym przykładem jest przedstawianie we współczesnych grach wikingów² jako wojowników w hełmach z rogami, a jednocześnie wręcz niechęć do ukazania tego zjawiska na tle rzeczywistego stanu wiedzy o ludach nadbałtyckich, czyli naszych przodkach, których zinfantylizowany i przekłamany obraz wciąż jest elementem naszej świadomości. Świadomie lub nieświadomie zgadzamy się na takie przedstawienie, gdyż zakorzenienie tego obrazu w świadomości wydaje się zbyt silne, by cokolwiek zmienić.

Celem badawczym tego artykułu jest zaś odpowiedź na pytanie o to, czy grając w takie gry jak *Civilization*, *Vikings: Battle for Asgard*, *Skyrim*, *Medieval Total War: Viking Invasion* i wiele innych, nie wzmocnimy XIX-wiecznych przekłamań, wykorzystując XXI-wieczną technikę, a badając te gry – nie tracimy z pola widzenia tego, że nowoczesna metodyka analityczna, wzmocniona postmodernistycznym sztafażem, tylko

.....
1 Definicja mitu kulturowego, jako grupowej wiedzy na temat przeszłości, warunkującej nasze jej rozumienie i obecne funkcjonowanie grupy, została przyjęta za Bronisławem Malinowskim (1958).

2 Przychyłam się do zgodnego z zasadami ortograficznymi zapisywania terminu „wiking” małą literą, gdyż dogmat o tożsamości wikingów z etniczną ludnością Skandynawii jest już dawno niewiarygodny.

wspomaga propagowanie nieprawdziwego wizerunku przeszłości, odrywając status kulturowy zjawiska od jego historycznego wizerunku, czyniąc obecny stan badań niepotrzebnym społecznie, wszystko to zaś prowadzi do podtrzymania *status quo* w kulturze masowej.

1. Kulturowy wizerunek wikingów i jego niezgodność ze stanem wiedzy

Wikingowie jako brutalni wojownicy, w hełmach z rogami, napadający chrześcijańskie świątynie, klasztory oraz osady to mit bardzo mocno wrośnięty w europejską kulturę. Nikt nie zaprzecza, że wyprawy wikingów się odbywały, że rabowali oni i mordowali liczne rzesze ludzi, ale choć wiele osób tego jest świadomych, to zapomina się o skandynawskich kolonistach, kupcach i zwykłych emigrantach, którzy choćby jako pracownicy i najemnicy na usługach różnorodnych władców spenetrowali całą prawie Europę i tereny poza nią

Powodów takiego wybiórczego podejścia może być kilka. Dodatkowo są one mocno zakorzenione we współczesnej świadomości i bezwiednie powielane. Niestety dorobek poprzednich pokoleń badaczy i wszelkie obciążenia historyczne dotyczące XIX i XX wieku rzucają cień na stan wiedzy i nasze podejście do obrazu wikingów, jaki wynika ze źródeł.

Mit wikingów jako silnych wojowników jest oparty na faktach, gdyż rzeczywiście na tle narodów Europy – potwierdzają to źródła – Skandynawowie byli wyżsi i potężniej zbudowani niż wczesnośredniowieczna ludność z terenu wpływów chrześcijaństwa i dawnego Cesarstwa Rzymskiego (Roesdahl, 2001; Froese, 2007). Zapewne jednak ważniejsze dla ukształtowania się mitu było zapotrzebowanie społeczne, jakie wywołały w XIX wieku trendy nacjonalistyczne po obu stronach Atlantyku. W samej Skandynawii rozpoczęto gloryfikację przodków, a więc wzmacnianie i kształtowanie mitu narodowego, jakim jest założenie przez wikingów państw skandynawskich. Akcentowano germańskie i zachodnioeuropejskie pochodzenie wikingów, lekceważąc rdzennych mieszkańców Skandynawii. Pokazuje to choćby widoczny w ówczesnej historiografii przypadek Lapończyków i Sammów, którzy zdają się nieobecni w źródłach dotyczących średniowiecznej Skandynawii (Urbańczyk, 2013). Działania

takie wspomagały Szwedów, Norwegów, Duńczyków w kształtowaniu nowoczesnej tożsamości narodowej i postaw nacjonalistycznych, faworyzując etniczne grupy dominujące. Po drugiej stronie Atlantyku, w USA, było podobnie: wspieranie się „tradycją wikińską”, posunięte wręcz do fałszerstw (jak „runiczny kamień” z Kensington w Minesocie), pozwalało emigrantom zachować tożsamość grupową (Ward, 2001).

Mit wikińskich gwałcicieli i zabójców jest jeszcze starszy. Zrodził się on na kanwie relacji napadniętych zakonników i piśmiennych mieszkańców terenów, które ucierpiały od wikińskich najazdów. Są to wręcz opowieści grozy, pełne krwi i okrucieństwa. Zapomina się jednak, że rola Skandynawów nie ograniczała się tylko do napadów; liczne ich rzesze były wręcz kolonizatorami i szybko łączyły się z lokalnymi społecznościami poprzez więzy krwi i powiązania ekonomiczne (Roesdahl, 2001).

Co więcej, chociaż w obecnej świadomości masowej dogmatem wydaje się przekonanie, że wszyscy wikingowie byli Skandynawami, to nie jest to wcale jasne. Wiele wskazuje na to, iż pośród załóg drakkarów znajdowali się Brytowie, Sasi i większość etnosów z północnych wybrzeży Europy (w tym Słowianie). Dodatkowo termin „wiking” mógł po prostu oznaczać uczestnika wypraw na zachód i południe Europy (Forte, Oram, Pedersen, 2014). W kulturze masowej określenie „słowiański wiking” brzmiałoby kuriozalnie, ale może być to termin w pełni uzasadniony.

Ukoronowaniem problemu jest zaś stereotypowy wizerunek wikingów, jaki rozpropagowali Amerykanie, którzy już w XIX wieku dzięki skandynawskim imigrantom zaznajomili się z ich „dziedzictwem”, a wykorzystanie „wagnerowskich” kostiumów z oper posłużyło do odróżnienia wikingów od innych średniowiecznych etnosów. Już podczas Wystawy Kontynentalnej w 1893 roku, kiedy to do Chicago przyплыnęła replika wikińskiego drakkaru, pojawiła się moda na małe statki wikingów, a wizerunek dzikich wojowników i odkrywców w hełmach z rogami mocno zakorzenił się w świadomości Amerykanów (Ward, 2001).

Tymczasem hełmy z rogami pokazywane w muzeach skandynawskich pochodzą z epoki żelaza i poprzedzają wyprawy wikingów o stulecia. Nawet ten datowany na początek okresu wikińskiego (znaleziony w Vixo) jest związany stylistycznie z okresem Wędrówek Ludów, a więc najprawdopodobniej stanowi przeżytek kulturowy wymierającej tradycji. Najpewniej też hełmy takie były tylko przedmiotami ceremonialnymi.

Taka konstrukcja wręcz przeszkadza podczas walki, gdy każdy zadany cios w głowę jest w stanie zerwać osłonę, bo broń zaczepi się o rogi (Foote, Wilson, 1975).

Podobnie rzekoma brutalność wikingów wynika z czarnej propagandy, jaką krzewił średniowieczny Kościół, chcąc mobilizować ludność i możnych do oporu wobec pogan i najeźdźców. Wiele wskazuje na to, że Skandynawowie byli w pierwszej kolejności kupcami i kolonizatorami, których słabe warunki w rodzinnym kraju zmusiły do wędrówek i rabunków. Oczywiście napady i najazdy rzeczywiście miały miejsce, ale poza tym działalność wikingów była dużo szersza. Świadczą o tym ich osiedla na Wyspach Brytyjskich, Sycylii, Wybrzeżu Francji i w wielu innych miejscach (Roesdahl, 2001; Forte, Oram, Pedersen, 2014).

Nie jest też w pełni prawdą, że wikingowie wycinali sobie królestwa na podbitych ziemiach. Oni tylko zapełnili lukę po rozległej sieci kupieckiej stworzonej przez Fryzów. Zazwyczaj wikingom zależało tylko na stworzenie miejsc wymiany, a nie podbicie danego terytorium. Powstanie emporiów i osad, w których Skandynawowie mieli duży udział w procesach wymiany, było wtórne wobec rozwoju emporiów fryzyjskich w Skandynawii. To Fryzowie przyłożyli rękę do stworzenia specyficznego społeczeństwa skandynawskiego z systemem jarlatów i małych królestw. Opierały się one na cyrkulacji darów i dóbr luksusowych, które można było pozyskać jedynie poza Skandynawią. Tak budowano prestiż lokalnych władców, którzy musieli organizować wyprawy łupieskie i handlowe, by nie utracić swojej pozycji. Być może właśnie z tego powodu przez następne dwa wieki cała znana Europa i Bliski Wschód zostały spenetrowane przez wikińskie drakkary (Duczko, 2009).

Kolejne pytanie dotyczy Skandynawów: jak ściśły był ich związek z macierzystą ziemią? Pytanie to jest zasadne, gdyż źródła historyczne dostarczają licznych informacji, że podlegali oni wpływowi kulturowym ziem, na których się osiedlili (Roesdahl, 2001). To powinno być doprowadzić do wytworzenia się nowej społecznej jakości, pod względem kulturowym stanowiącej wynik połączenia elementów np. skandynawskich i słowiańskich. Tym samym potrzebna byłaby odpowiedź na pytanie, czy choćby Rusowie – zamieszkujący południowo-wschodnie wybrzeże Bałtyku – byli dalej ludem uznającym się za Skandynawów, czy może na skutek mieszania się z ludnością miejscową zmienili swoją tożsamość.

Korzystając z charakterystyki kultury Rusów przedstawionej przez Władysława Duczko (2009) w powiązaniu z pracą Else Roesdahl (2001), można zauważyć różnice w stylu życia i organizacji społeczeństwa. Istotnie bowiem w kulturze Rusów widoczne są wpływy słowiańskie, czego dowodem może być np. mieszane małżeństwo Igora – syna Ruryka, po jego śmierci regencja słowiańskiej żony Igora – Ołgi, a potem przyjęcie przez prawnuka Ruryka chrztu z Bizancjum.

Badania językoznawcze sugerują również, że terminy takie jak „wiking” i „Rus” biorą swój źródłosłów od terminologii żeglarskiej. Wyraz *viking* miał pierwotnie oznaczać jednostkę czasu, po której następowała zmiana wioślarzy, natomiast *rus* pochodzi ze staronordyckiego słowa *roðsman*, oznaczającego wioślarzy. Tym samym pochodzenie tych słów nie miało nic wspólnego z etnicznością (Duczko, 2009). Pod względem kulturowym są jednak etnicznie nacechowane.

2. Wizerunek wikingów w polskiej historiografii

Bardzo dobitnym przykładem zaniedbań w przedstawianiu najnowszego stanu wiedzy historycznej jest postrzeganie wikingów w kontekście dziejów ziem nadbałtyckich i popularnego wizerunku tych (zdawałoby się: bezdyskusyjnie) średniowiecznych wojowników skandynawskich. Pytania, czy wikingowie kiedykolwiek przebywali na naszych ziemiach, czy nasi średniowieczni przodkowie utrzymywali z nimi kontakty i jak wyglądały wzajemne relacje jednych i drugich, do dziś pozostają mało istotne w wiedzy popularnej, a wszelkie odpowiedzi pełne są stereotypów podobnych do wspomnianych wcześniej.

W Polsce dodatkowym problemem są obciążenia historyczne z XX wieku, gdyż sami polscy badacze przyczynili się do zniekształcenia obrazu wikingów w naszej świadomości. W okresie międzywojennym krajowi uczeni reagowali na powstałą w ramach niemieckiego nacjonalizmu ideę germańskich *Kulturträger* cywilizujących „prymitywnych Słowian”. Z tej przyczyny selektywnie oceniano obecność Skandynawów we wczesnym średniowieczu na ziemiach zachodniosłowiańskich. Eksponowano rolę wikingów w handlu oraz ich wyprawy łupieskie, a pomijano fakt, że byli oni najemnikami (Duczko, 2009).

Po drugiej wojnie światowej, gdy na terenach tzw. Ziemi Odzyskanych pojawili się znów badacze polscy, odżyły również tendencje do etnicznej interpretacji źródeł archeologicznych i całkowitej wręcz slawizacji terenów polskiego wybrzeża Bałtyku. Przejawy antygermańskiej fobii w powojennej archeologii polskiej nie dziwią, zwłaszcza wśród badaczy dotkniętych wojenną tragedią. Smutek budzi to, jak łatwo historycy utożsamili współczesny im niemiecki imperializm i totalitaryzm ze wszystkim, co wiązało się ze światem starogermańskim, a więc także Normanami i wikingami (Słupecki, 2005).

Szczególnie doniosła dla tworzenia stereotypów była polska dyskusja o roli Skandynawów w genezie najwcześniejszych form państwowości nadbałtyckiej, prowadzona w latach powojennych w zmienionej sytuacji społeczno-politycznej. Doskonałym przykładem są wikingowie z Jomsborgu³ (Wolin) i obecność najemników skandynawskich w drużynie pierwszych Piastów (Leciejewicz, 1993; Lübke, 2001; Duczko, 2007). Ta obecność nie byłaby niczym szczególnym, sądząc po analogicznej sytuacji z ziem ościennych, jednak drużyna Mieszkowa była przez wiele lat symbolem pierwszego wojska polskiego, więc początkowo historycy nie dopuszczali myśli, by mogła się składać z niesłowiańskich wojów.

To wszystko łączy się z pytaniem o wzajemne relacje wikingów i Słowian. Niewiele jest źródeł, które pozwoliłyby odpowiedzieć na pytanie, czy Skandynawowie (których przodkowie, Goci, znali bardzo dobrze południowe krańce Bałtyku) odgrywali znaczącą rolę w dawnych procesach gospodarczych dzisiejszego polskiego wybrzeża. W dobie Wędrówek Ludów założyli tu wprawdzie wiele osad, jednak pierwsze liczne ślady ich

.....

3 Stanice wikingów lokalizowali na Srebrnym Wzgórzu w Wolinie badacze niemieccy pod koniec XIX wieku, choćby E. Friedel w publikacji 1883 roku i A. Stauberauch w pracy z roku 1898 (Filipowiak, 2005). Do dziś jednak nie znaleźliśmy żadnych śladów konstrukcji identyfikowanej jako ich obóz. Równocześnie wiele wskazuje na to, że Jomsborg, Jom, Julin, lumne, Wolin to nazwa osady użyta do stworzenia legendy o podobno stacjonujących tu skandynawskich wojownikach, a nie do określenia rzeczywistej siedziby najemników obcego pochodzenia. Sagi uczyniły z Jomsborczyków swoisty „zakon piracki”, którego wojownicy przysięgali wierność tylko sobie nawzajem i nie zakładali rodzin, jednak większość źródeł wskazuje, że przekazy te nie mają zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością. Obecność najemników w drużynie pierwszych Piastów potwierdzają groby skandynawskich wojowników znajdujące coraz liczniej na ziemiach polskich, i to w miejscach łączących się z działalnością państwowotwórczą Mieszka i jego następców (Bodzia, Ostrów Lednicki itd.). (Duczko, 2007).

późniejszej bytności pochodzą dopiero z VIII wieku. Ta przerwa – przy braku postrzegania skandynawskich wikingów i Gotów jako ludności z Półwyspu Skandynawskiego – działa jako argument *ex silentio*: nie ma źródeł, więc nie było kontaktów. W ramach wyjaśnienia wysuwana jest również koncepcja, że Słowianie musieli „dojrzeć do handlu ze Skandynawami” (Dulinicz, 2005). Choć istnieją źródła pisane wskazujące, że np. Duńczycy wypływali nie tylko na zachód, ale również na Bałtyk (o czym świadczy rozwój osad w Gudme i Dankirke, zakładany już na przełom V i VI wieku), to jednak w źródłach tych nie ma wzmianek o polskich ziemiach – tak jakby podróżujący jedynie mijali je po drodze. Źródła archeologiczne są zaś traktowane drugorzędnie przy ugruntowanym obrazie historiograficznym.

Późniejszy okres, od IX do XI wieku, również jest ujmowany stereotypowo, jeśli chodzi o kontakty słowiańsko-skandynawskie. Dość rzadko zwraca się uwagę na kohabitację i bardzo silne związki Słowian nadbałtyckich ze Skandynawami, jeśli chodzi o handel i rzemiosło, chociażby na potwierdzone archeologicznie współzamieszkiwanie zarówno rzeźmiślników skandynawskiego i słowiańskiego w jednym ośrodku (po obu stronach Bałtyku, a więc np. w Wolinie i w Birce)⁴ (Żak, 1967; Dulinicz, 2005). Wszak Pomorze to nie kolebka Piastów i dzieje ludności Wybrzeża

.....

4 Wydaje się również, że w dyskusji polskich i skandynawskich badaczy należałoby mocniej zaakcentować kwestię obecności Słowian w Skandynawii i ich wpływu na tamtejszą gospodarkę. Wyraźnie bowiem odnotowuje się obecność materiałów słowiańskich ujawnionych w trakcie wykopalisk na wyspach duńskich i w Skanii, a może również w Norwegii i Islandii (hipotezę tę oparto na znaleziskach ziemianek określonego typu, które mogą być przypisane osadnictwu słowiańskiemu). Ceramika klasyfikowana jako słowiańska na terenie Skandynawii datowana jest od pierwszej połowy VIII stulecia (Birka, Helgo, Friestad, Hadeby, Kaupang, Mosseby koło Ystad i wiele innych miejsc). (Stanisławski 2006). Pojawia się ona również we wczesnowikińskich grobach. Znalezione ją na kilku cmentarzyskach, takich jak Grobina na Litwie, Valsgårde i Birka nad jeziorem Mälaren w Szwecji i cmentarz w Gross Strömkindorf w północnych Niemczech (Brorsson, 2004).

W związku z tym istnieje możliwość obecności Słowian w ośrodkach skandynawskich, zwłaszcza że w późniejszym okresie korsarstwo słowiańskie było bardzo rozwinięte. Dodatkowo w sztucnictwie słowiańskim można dostrzec liczne elementy, które wydają się zapożyczeniami i adaptacjami z technologii skandynawskich, co może dać podstawy do hipotetycznych rozważań o warunkach, w których słowiańscy korabnicy uczyli się swojego rzemiosła, np. podczas przygotowywania wypraw wikińskich (Leciejewicz, 2006). Logiczne wydaje się pytanie, czy załogę wikińskich łodzi mogli stanowić np. mieszkańcy Wolina. Były tam bowiem osoby budujące swoje majątki na korsarstwie i handlu (mówi o tym legenda Jomsborga i potwierdzone kontakty Wolinian ze Skandynawami).

Bałtyckiego nie powinny rzutować na historię Polski. To kolejny stereotyp wynikły z powojennej obrony jednolitej „polskości”.

Nie dostrzega się, że od wieku X do XII mamy do czynienia z obecnością kolonii słowiańskich w Skandynawii, a w największych wikingich ośrodkach na obszarach zamieszkałych przez Słowian (tzw. kwartały lub ulice wendyjskie) wytwarzano tradycyjną ceramikę słowiańską – głównie na własny użytek, ale wszelkie nadwyżki wzbogacały lokalne skandynawskie rynki. Już przed drugą wojną światową w opracowaniu na temat wykopalisk i rozwoju Wolina Karl August Wilde zauważał istotne podobieństwa ceramiki z Birki, Lundu, Haithhabu i wielu innych miejsc do tej odkrytej w średniowiecznym ośrodku wolińskim (Wilde, 1953).

Gdy spojrzymy na problem z perspektywy prac Jana Żaka, widoczne stanie się, że wiek IX (okres rzekomej działalności państwowotwórczej Skandynawów na wybrzeżach Bałtyku) to czas, w którym zapoczątkowany został aktywny udział społeczeństw skandynawskich i słowiańskich w procesach wymiany circumbałtyckiej, przy jednoczesnej hegemonii gospodarczej Fryzyczyków, wykorzystujących szlak łączący Bałtyk z Morzem Północnym i ziemiami Franków. Kształtował się system ośrodków portowych w strefie bałtyckiej, można też dostrzec pierwsze oznaki „upięknienia rynku zewnętrznego” (Żak, 1967, 1974). Tym samym zachodził rozwój ekonomiczny, a nie tylko ewentualne oddziaływania kulturowe i polityczne, jak to ujmowano wcześniej.

Na Pomorzu w okresie wczesnego średniowiecza można wydzielić dwie sfery aktywności społecznej związanej z rozwojem gospodarczym regionu. Pierwsza związana była z wymianą ponadregionalną w osadach nadmorskich, które rozwijały się dzięki temu jako osady handlowe. Dla przykładu, Skandynawowie byli zainteresowani zbożem, o czym mogą świadczyć materiały z duńskiego grodu w Fyrkat. Odkrycia w Wolinie dowodzą bardzo wczesnej metryki dla handlu ziarnem, a więc hipoteza o długotrwałym pozyskiwaniu żywności od Słowian byłaby uzasadniona. Dodatkowo wikingowie byli zapewne zainteresowani produktami gospodarki leśnej, gdyż część słowiańskich naczyń znajdujących w normańskich emporiach pełniła funkcję pojemników, służących nie tylko do transportu soli, ale również do przechowywania, np. miodu (Łosiński, 2008).

Druga sfera dotyczy tworzenia się struktury feudalnej w głębi ziem Słowian nadbałtyckich, gdzie miał miejsce przepływ dóbr warunkowany

przez różnego rodzaju powinności, daniny, służby i posługi. Nie zakłada się tu warunkowania tych procesów rozwojem mechanizmów pararynkowych. Pierwszy model gospodarki w momencie kryzysu handlu nadbałtyckiego uległ osłabieniu, drugi zaś doprowadził do wykształcenia się tzw. gospodarki książęcej, nazywanej czasem gospodarstwem państwowym. Nie miała ona nic wspólnego ze Skandynawami, jej geneza była czysto lokalna (Łosiński, 2008).

Władysław Łosiński postuluje nawet, że w okresie od IX do XI wieku realnie istniał byt historyczny, jakim była tzw. nadbałtycka wspólnota kulturowa. Pierwiastek słowiański miałby w niej być widoczny na równi z pozostałymi elementami świadczącymi o udziale różnorodnych ludów⁵.

Ludność łączyły więzy krwi, i to w wielu przypadkach ponadnarodowe. Uważa się, że północna Ruś była mocno spenetrowana przez Skandynawów, a ukształtowanie się wareskiej społeczności było efektem ich kolonizacji. Dostrzega się również ślady aktywnych kontaktów Słowian nadbałtyckich z Rusami/Rusinami. Podobnie twierdzi się, że kilka ważnych możnych rodów z otoczenia Piastów mogło mieć normańskich lub wareskich przodków, ich majątki mogły pochodzić właśnie z wypraw, a duża część ich polityki dynastycznej była realizowana dzięki związkom małżeńskim ze Skandynawami (Leciejewicz, 2006).

Kolejne pytanie dotyczy tego, czy w skład wypraw wikingów wchodziło Słowianie, szczególnie ci mieszkający na wybrzeżu. Styl życia ludzi osiadłych w głębi lądu pozostawał typowo kontynentalny, jednak nie zawsze było tak również w osadach nadbałtyckich. Wspomniany Jan Żak, podobnie jak Gerard Labuda, pisze o „słowiańskich wikingach”, czyli piratach pochodzących z ziem słowiańskich, którzy na przełomie X i XI wieku dawali się we znaki mieszkańcom wybrzeży Danii i współpracowali

.....

5 Koncepcja „circumbałtyckiej sieci osad handlowych” pojawia się również u badaczy niemieckich (Kleingärtner, 2009). Rozliczne kontakty i więzi gospodarcze, których istnienie dziś nie podlega dyskusji, a także konflikty zbrojne mogły sprzyjać unifikacji kulturowej, przyjmowaniu wzorów życia i kultury obcych etnicznie społeczności, wraz z normami, które mogły stworzyć fundamenty pod wspólne dziedzictwo ludów uczestniczących w kontaktach ponadregionalnych. Skala tego procesu była tak duża, że mógł zostać przekroczony próg w procesie akulturacji, i to nie tylko pośród elit, ale również w całej kulturze, co wpływało na codzienność wszystkich mieszkających na wybrzeżu Bałtyku. Z punktu widzenia gospodarki najpewniej można mówić o nadbałtyckiej strefie gospodarczej, która tworzyła strukturę ponadregionalną (Łosiński, 2008).

z piratami ze Skanii. Wyprawa Magnusa Dobrego na Wolin w 1043 roku miała być właśnie odpowiedzią na najazdy wolińskich korsarzy (Żak, 1967; Labuda 1960, 1966).

Wszystkie przytoczone kwestie stanowią część krytyki paradygmatu, który swego czasu kładł nacisk na jakościowe różnice Słowian i Skandynawów. Przytoczona dyskusja przebiegała zasadniczo poprzez przypisywanie słowiańskiego bądź niesłowiańskiego charakteru materialnym pozostałościom i ich przestrzennym konfiguracjom, uzyskiwanym w trakcie wykopalisk. W przypadku poprzedniego ustroju i pokoleń obarczonych emocjonalnym bagażem tragedii XX wieku można zrozumieć niechęć do dyskusji na temat tego, ile było w naszym średniowieczu elementów niesłowiańskich, oraz tego, czy „szlachetni potomkowie Piasta Kołodzieja” mogli okazać się okrutnymi wikingami. Jednak dziś taka debata jest potrzebna, bo inaczej nasz stan wiedzy społecznej pozostanie spetryfikowany na poziomie XIX-wiecznych stereotypów.

3. Stereotypy XIX wieku w XXI-wiecznych grach

Porównując zaprezentowany stan badań z wizerunkiem wikingów w grach komputerowych, dostrzegamy wspomniany wcześniej konflikt między wiedzą historyczną a statusem kulturowym.

W cyklu gier komputerowych *Civilization*, chwalonym za różnorodność kulturową i możliwość opanowania świata przez każdy dostępny historyczny etnos, wikingowie są przedstawiani jako klasyczni wojownicy w rogatych hełmach, a ich jednostki oraz bohaterowie pochodzą z sag, mitologii, ewentualnie przedstawiają zmitologizowany wizerunek rzeczywistych, historycznie potwierdzonych władców. Konsekwentnie stosowane uproszczenia można zrozumieć jako zabieg mający ułatwić kontrolę nad jednostkami w grze i podnieść jej wartość rozrywkową przez odwołanie do kulturowych toposów.

Podobną prawidłowość odnajdujemy w grze *Medieval Total War: Viking Invasion*, która wprost obiecuje „historyczność przedstawionego świata”. Tutaj już na okładce odnajdujemy typowe przedstawienie wojownika w hełmie z rogami, co ma najpewniej odróżniać takie postacie od pozostałych jednostek. Autorzy wprowadzają rzeczywistych historycznych

dowódców wojsk i władców, ale jest to zabieg pretekstowy, ułatwiający rozróżnienie dowódców, którzy nie mają żadnych innych indywidualizujących cech. Seria ta szczyli się poszanowaniem dla historycznych uwarunkowań, ale nawet tutaj widać ukłon w kierunku popkulturowego wizerunku przeszłości, bo taki jest atrakcyjniejszy dla klienta.

W obu tych grach nacje są równoważne z narodami w naszym znaczeniu tego słowa. Skoro jednak obie gry odwołują się do historycznych bytów, to czy nie powinno się dopuścić zmiany nazwy i charakteru nacji na takie, jakie wypływają z wyników podbojów? Czy Szwedzi podbijający Ruś i Rusini podbijający Skandynawię nie powinni mieć możliwości zmiany w Waregów? Niestety taka zmiana mogłaby się nie spodobać graczom; wprowadzałaby zamęt i być może zostałaby uznana za atak na dzisiejszą tożsamość narodową. W Polsce najpewniej nie pozwoliłaby ona na uprawomocnienie – po podboju ziem nadbałtyckich – bytu o nazwie „Słowianie Bałtyccy”. Kontrowersje związane z „historią alternatywną” (którą zresztą gry tworzą) mogłyby obniżyć sprzedaż i stać się zarzewiem dalszych sporów w mediach.

Tutaj rodzi się zasadnicze pytanie o oczekiwania wobec gry. Czytając recenzje wspomnianych produkcji (Smoszna, 2010; Tensor, 2003), trudno uznać, że dla autorów historyczna ścisłość stanowiłaby atut. Oczywiście rażące odejście od realiów (zbyt wczesne wprowadzenie czołgów, umieszczenie smoków w mimetycznym świecie etc.) zostałoby ocenione negatywnie, ale dopóki gra w przybliżeniu odtwarza historyczne konflikty i procesy rozwoju państw, wierność faktom nie jest na pierwszym planie. Klient nie potrzebuje gry do tego, aby dowiedzieć się, jak naprawdę było i jakie uwarunkowania faktycznie rządziły procesami dziejowymi. Chce rozegrać symulowany konflikt z historycznym sztafażem, aby w warunkach zawieszenia niewiary spróbować stworzyć swoją alternatywną historię świata. Rzeczywisty stan wiedzy byłby tutaj tylko przeszkodą, komplikującą jasną wizję uniwersum gry, gdzie wikingowie mają hełmy z rogami i są etnicznie spójnym narodem.

Podobnie jest w tytułach mniej strategicznych, a bardziej nastawionych na fabuły przygodowe. W grach *Skyrim* i *Vikings: Battle for Asgard* mamy już tylko odniesienia do popkulturowego wizerunku wikingów i mitologii skandynawskiej, gdyż w obu przypadkach chodzi o quasi-nordycki sztafaż, a nie odwołanie do realnej kultury skandynawskiej

doby średniowiecza. Problematyczne jest jednak to, że szczególnie *Skyrim* – produkcja z fabułą osadzoną w fikcyjnej krainie przypominającej Skandynawię – rozpoznawany jest bezwiednie jako gra o wikingach. W USA można było nawet studiować te powiązania na jednym z kursów uniwersyteckich: *Scandinavian Fantasy Worlds: Old Norse Sagas and Skyrim* (Skandynawskie światy *fantasy*. Dawne sagi i *Skyrim*)⁶. Zajęcia te wprost odwołują się do przetworzonych przez anglosaskich twórców mitów i motywów, odzegnując się od historycznej rzeczywistości. Mitologia skandynawska i treści sag stają się typowymi utworami literackimi oderwanymi od ich historycznego kontekstu i żyjącymi własnym życiem.

To wszystko rodzi pytanie o naszą świadomość kulturową. Przykład rogatych hełmów i stereotypu wikingów jako Skandynawów, oderwanych od historycznych realiów, niezwiązanych z Bałtykiem i ludami ościenymi, zdających się wręcz wyizolowanym bytem, jest znamieny dla dyskusji o tym, czy stan wiedzy i kontekst historyczny jest ważny dla badania mitu kulturowego.

Wikingowie pochodzący z XIX-wiecznych stereotypów są atrakcyjniejsi dla klientów, gdyż ich nacechowany brutalnością i dzikością charakter oraz przejawiana działalność rozbudza wyobraźnię, a także stanowi mocno zakorzeniony w popkulturze mit. Epatujące brutalnością i dzikością wizerunki skandynawskich wojowników stanowią pożywkę dla ustalonego obrazu świata. Ten ustabilizowany od lat obraz coraz mocniej oddala się od rzeczywistego stanu naszej wiedzy na temat świata doby wypraw wikingów.

Wydaje się, że mamy tu do czynienia z postmodernistycznym trendem kulturowym, który coraz częściej jest obserwowany w kulturze masowej. Chodzi o neomediewalizm, czyli „średniowiecze odczytane na nowo”, nie w ramach dyskursu historiograficznego, ale kulturowego. Tęsknotę za wskazaną epoką już dawno zauważyli badacze i od lat próbują oni uświadomić nam „mediewalizację” naszej kultury (np. Eco, 1996). Mit średniowiecza nie opiera się w neomediewalizmie na rzeczywistym obrazie przeszłości, ale na mitach kulturowych, jakie obecnie są nośne w naszej

.....
6 Kurs prowadzony przez Donnę-Beth Ellard na Wydziale Anglistyki Rice University, jesień 2013 roku (informacje o zajęciach: <<http://english.rice.edu/Content.aspx?id=2147483658>>, data dostępu: 29 listopada 2015).

kulturze. Średniowiecze jest więc „magiczne”, pełne rycerzy i potworów, epatujące okrucieństwem, ale dzięki temu również atrakcyjne. To odpowiedź na tęsknotę za średniowieczną bajkowością i urokiem, jaki miała mediewistyka w XIX wieku, ale nie jest to „sen o średniowieczu, lecz sen o mediewalizmie innej osoby. To mediewalizm złożony wespół”⁷. Tym samym w ramach badań nad przeszłą rzeczywistością i kulturą analizuje się takie utwory jak *Władca Pierścieni* Tolkiena, znajdując w nich średniowieczne trendy odczytane dla nas i zapośredniczone w tym utworze (Dąbrówka, Michalski 2013).

To samo można dostrzec w grach. Treści historyczne są tu właśnie zapośredniczone i odczytane w sposób bardziej dla nas rozpoznawalny i atrakcyjny. Neomediewalizm jest oparty na emocjonalnej tęsknocie, swoistej nostalgii za baśniową magicznością, a nie racjonalności i merytorycznej historiografii. Gdy więc gramy w *Skyrima*, to właśnie ulegamy istniejącej w nas – stereotypowej, kulturowo wykształconej – nostalgii wobec mitu wikingów. Nie potrzebujemy do tego wiedzy historycznej, wystarczy nam nośność samego motywu.

Tak wyizolowany i ustalony obraz z pewnością dobrze się sprzedaje. Jednak w krytyce badawczej powinniśmy zwracać uwagę na coraz głębszą przepaść pomiędzy motywami kulturowymi odwołującymi się do przeszłości a stanem wiedzy na jej temat. 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 neomediewalizmowi z powodu braku wiedzy merytorycznej.

Nie postuluję tutaj wymogu kształcenia wszystkich kulturoznawców i antropologów w każdej dziedzinie nauk historycznych, ale poddaję pod rozważenie problem nieświadomego umacniania dawno już obalonych przez naukę stereotypów, które nadal funkcjonują w kulturze masowej.

Stwierdzenie, że treść gier stanowi twórczą rekombinację zastanego materiału i że jego pochodzenie to kwestia co najwyżej drugoplanowa (a tym samym uznanie, że nie trzeba dyskutować o merytorycznej

.....

⁷ „Neomedievalism is thus not a dream of the Middle Ages, but a dream of someone else’s medievalism. It is medievalism doubled up upon itself” (Kaufmann, 2010, s. 4).

zawartości gier), moim zdaniem byłoby nieuzasadnione. W badaniu kultury masowej własnej grupy powinno się dopuszczać refleksję i dyskusję nad oddawaniem w tej kulturze stanu wiedzy wytworzonej przez tę grupę. Kluczowe jest to, abyśmy dostrzegali subiektywny charakter swojej percepcji, związany z dysonansem między naszymi zapotrzebowaniami i preferencjami dotyczącymi obrazu przeszłości a jej wizerunkiem wynikającym z najnowszego stanu badań i źródeł. Inaczej przyzwalibyśmy na podejście schizofreniczne, uznające badanie gier za czysto etnograficzne badanie „społeczeństwa popkulturowego”, bez oceniania promowanych stereotypów i uwzględniania badacza jako rzeczywistego członka danego społeczeństwa, przy jednoczesnym głoszeniu potrzeby wykorzystania nowoczesnego aparatu badawczego i wszelkich postmodernistycznych koncepcji. W takim przypadku niewidoczna pozostanie cała warstwa sugestii umacniających nasz stereotypowy obraz dziejów. Możliwe będzie analizowanie mechanizmów władzy, językowych i stylistycznych zabiegów perswazyjnych etc., nie będziemy jednak dyskutować nad tym, jak dana gra kształtuje nasze pragnienia i przekonania wobec przeszłości.

Brakuje zaś tej świadomości. Stereotypy zachowują siłę, więc wizerunek oparty na najnowszym stanie wiedzy nie ma szans na przebicie się do masowej wyobraźni. W dobie ugruntowanych wzorców kulturowych jest nieatrakcyjny, nudny i mało nośny w porównaniu z mitami wspieranymi przez masową nostalgię, wykorzystywaną komercyjnie w dzisiejszym marketingu.

Dochodzi do tego ciągle ugruntowywanie stereotypów i tworzenie z nich trwałego fundamentu ideowego. Gdybyśmy w Polsce zapytali ludzi, czy przedstawienie w grach Słowian jako wikingów byłoby nadużyciem i przyporządkowaniem naszych przodków do obcych wzorców, zapewne uzyskalibyśmy odpowiedź twierdzącą. Słowianie to rolnicy, wikingowie to żeglarze. Ten podział pokazuje, że nasi przodkowie byli przywiązani do ziemi i bronili jej, gdy trzeba było, a to Skandynawowie wypływali i rabowali chrześcijańską ludność Europy. To stabilny obraz – bezpieczny, bo od lat niezmienny.

Do wyobraźni masowej nie może się przedostać znana historykom informacja, że wyprawy wikingów rozpoczęły się pod koniec VIII wieku, a chrzest Polski miał miejsce dopiero w 966 roku i dotyczył tylko

otoczenia władcy. Pozostały więc prawie dwa stulecia na wzajemne kontakty i funkcjonowanie obok siebie, a najwyraźniej również na współpracę. Ale gdyby w grach pojawiła się możliwość łączenia grup etnicznych w nową jakość – co miało miejsce w historii – zostałyby to uznane za sprzeniewierzenie się wzorcom narodowym, które promują jednolitość etniczną, choć to wymysł ostatnich dwustu lat.

Pytanie o świadomość naszego pogaństwa wśród obecnych Polaków również rodzi ciekawe odpowiedzi. Sposób nauczania historii w szkołach, ukazujący chrzest Polski jako narodziny naszego kraju, sprawia wrażenie, że przedtem nie miało miejsca nic godnego uwagi. Ewentualnie nasze dzieje plemienne kwitowane są pojedynczym akapitem, powtarzającym jedynie genealogię Piastów. Nie ma tutaj przekazywania wiedzy o kontaktach i ponadplemiennej współpracy z czasów przed chrystianizacją. Niewiele jest miejsca na komplikowanie Naszej Historii postmodernistycznym stanem wiedzy, łamiącym tradycję narodową i tworzącym inną od naszej rzeczywistość wczesnego średniowiecza, bez jasno ustalonych bytów narodowych, za to ze współpracującymi grupami. Wszystko to wprost pokazuje, że nasze stereotypy są wciąż żywe i obciążone kulturowym ciężarem XIX wieku.

Postuluję więc, by badacze gier piszący o wykorzystaniu motywów skandynawskich w rozrywce zaczęli używać terminu „wagnerowscy wikingowie”, gdyż jest to moim zdaniem odpowiedni komentarz do obecnego stereotypu wikingów w kulturze masowej i badaniach antropologicznych. Wiking bez rogatego hełmu jest ułomny i w świadomości kultury masowej chyba nigdy to się nie zmieni, a stan badań najpewniej wciąż będzie ciekawy jedynie dla specjalistów. Mity kulturowe są często mocniejsze niż fakty. Jednak nasze badania motywów kulturowych bez uwzględnienia kontekstu historycznego dodatkowo się do tego przyczyniają, niewiele w nich miejsca na dyskusję na temat błędów i przebrzmiałych, ale wiecznie żywych dogmatów. Treści w grach przyjmuje się bezrefleksyjnie, tworząc czasem wrażenie, że historiografia jest tylko jeszcze jednym gatunkiem literatury pięknej, a więc dowolnie kształtowanym i niezależnym od stanu wiedzy o naszej rzeczywistości. Moim zdaniem należy przeprowadzić dyskusję na temat tego, czy badacz gier jest członkiem „społeczeństwa popkulturowego” i jakie powinności merytoryczne ma względem „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 klienta.

Literatura

- Brorsson, T. (2003). Pottery from Early Viking Age Graves in Baltic Region. Towards the Interpretation of a Society. *Bodendenkmalpflege in Mecklenburg-Vorpommern*, nr 51, 361-373.
- Duczko, W. (2007). *Ruś Wikingów*. Warszawa: PWN.
- Dulinicz, M. (2005). Ludy Bałtyku we wczesnym średniowieczu. W: M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Mare Integrans. Studia nad dziejami wybrzeża Morza Bałtyckiego. Materiały z I Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego*. Wolin 6-7 sierpnia 2005 (s. 63-77). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Dąbrówka, A., Michalski, M. (2013). Wstęp. W: A. Dąbrówka, M. Michalski (red.), *Oblicza mediewalizmu* (s. 9-20). Poznań: Wydawnictwo PTPN.
- Eco, U. (1996). *Semiologia życia codziennego*. Warszawa: Czytelnik.
- Filipowiak, W. (2005). Jomsborg i Jomsvingowie w świetle ostatnich badań archeologicznych. W: M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Mare Integrans. Studia nad dziejami wybrzeża Morza Bałtyckiego. Materiały z I Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego*. Wolin 6-7 sierpnia 2005 (s. 28-46). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Foote, P. G., Wilson, P. M. (1975). *Wikingowie*. Warszawa: PIW.
- Forte, A., Oram, R., Pedersen, F. (2014). *Państwa Wikingów*. Warszawa: PWN.
- Froese, W. (2007). *Historia państw i narodów Morza Bałtyckiego*. Warszawa: PWN.
- Kaufman, A. S. (2010). *Medieval Unmoored. Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s)*. Cambridge: D. S. Brewer.
- Kurnatowska, Z., Kurnatowski, S. (2006). Piastowskie „urządzenie” kreśców północno-zachodnich państwa. W: M. Dworaczyk, A. B. Kowalska, S. Moździoch, M. Rębkowski (red.), *Świat Słowian wczesnego średniowiecza* (s. 91-99). Szczecin – Wrocław: Wydawnictwo IAE PAN.

- Labuda, G. (1960). *Fragmety dziejów Słowiańszczyzny Zachodniej* (t. 1). Poznań: Wydawnictwo UAM.
- Labuda, G. (1966). Miejsce i rola polskich Ziemi Zachodnich w dziejach Polski i Niemiec. W: K. Golczewski (red.), *Tysiąc lat nad Odrą i Bałtykiem* (s. 13–47). Szczecin: KWPZPR, WOPP.
- Leciejewicz, L. (1993). Normanowie nad Odrą i Wisłą w IX–XI wieku. *Kwartalnik historyczny*, nr 4/1993, 49–62.
- Leciejewicz, L. (2006). *Opera selecta. Z dziejów kultury średniowiecznej Polski i Europy*. Wrocław: Wydawnictwo IAE PAN.
- Łosiński, W. (2008). *Pomorze Zachodnie we wczesnym średniowieczu. Studia archeologiczne*. Poznań: Wydawnictwo IAE PAN.
- Malinowski, B. (1958). *Szkice z teorii kultury* (tłum. T. Święcka). Warszawa: PIW.
- Piskorski, J. M. (2002). *Pomorze plemienne. Historia – Archeologia – Językoznawstwo*. Poznań – Szczecin: PTPN.
- Roesdahl, E. (2001). *Historia wikingów*. Warszawa: PWN.
- Słupecki, L. (2005). Jom, Jomsborg, Wineta w pieśniach skaldów w islandzkich sagach i łacińskich kronikach. W: M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Mare Integrans. Studia nad dziejami wybrzeża Morza Bałtyckiego. Materiały z I Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego. Wolin 6–7 sierpnia 2005* (s. 47–62). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Smoszna, K. (24 września 2010). *Sid Meier's Civilization V – recenzja gry*. Online: <<http://www.gry-online.pl/So20.asp?ID=6892>>. Data dostępu: 29 listopada 2015.
- Stanisławski B. (2006). Wczesnośredniowieczna ceramika słowiańska w Skandynawii. W: M. Dworaczyk, A. B. Kowalska, S. Moździoch, M. Rębkowski (red.), *Świat Słowian wczesnego średniowiecza* (s. 565–576). Szczecin–Wrocław: Wydawnictwo IAE PAN.
- Tensor (10 lipca 2003). *Medieval: Total War – Viking Invasion – recenzja gry*. Online: <<http://www.gry-online.pl/So20.asp?ID=1352>>. Data dostępu: 29 listopada 2014.
- Urbańczyk, P. (2013). *Myśli o średniowieczu*. Wodzisław Śląski: Templum.
- Ward, E. I. (2001). Viking Pop Culture on Display: The Case of the Horned Helmets. *Material History Review*, nr 54. Online: <<https://journals.lib.unb.ca/index.php/MCR/issue/view/1347>>. Data dostępu: 29 listopada 2014.

- Wilde, K. A. (1953). *Die Bedeutung der Grabung Wollin 1934 (Neue Erfolg)*. Hamburg: Hamburgisches Museum für Völkerkunde und Vorgeschichte.
- Żak, J. (1967). *Importy skandynawskie na ziemiach zachodniostowiańskich od IX do XI wieku*. Poznań: Wydawnictwo UAM.
- Żak, J. (1974). Słowianie i Germanie w prehistorii polskiej i niemieckiej. W: J. Krasuski, G. Labuda, A. Walczak (red.) *Stosunki polsko-niemieckie w historiografii* (t. I, s. 21–149). Poznań: Wydawnictwo UAM.

Gry wspomniane w tekście

Sid Meier's Civilization V, Medieval Total War: Viking Invasion, Skyrim, Vikings: Battle for Asgard

dr **Michał Sottysiak** – archeolog, pracę doktorską obronił w Instytucie Prahistorii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (w Katedrze Teorii i Metod w Archeologii), pracownik Instytutu Archeologii i Etnologii Polskiej Akademii Nauk w Warszawie, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier

Abstrakt: Wiedza dotycząca historii życia codziennego nie jest zbyt silnie reprezentowana w podręcznikach do historii, koncentrujących się generalnie na aspektach politycznych i chronologicznych. W kulturze masowej powstałej na gruncie tego zaniedbania spotykamy liczne uproszczenia, zniekształcenia i przekłamania wyrosłe z popularnych stereotypów na temat dawnych epok. Artykuł dotyczy jednego z barwniejszych elementów popkultury, czyli mitu wikingów w hełmach z rogami, a przy okazji kontaktów wikingów ze Słowianami i wzajemnej relacji ludów mieszkających nad Bałtykiem – tak bliskich geograficznie, ale bardzo odległych, jeśli chodzi o stopień świadomości użytkowników kultury masowej, szczególnie projektantów gier.

Słowa kluczowe: mity popkulturowe, archeologia, wizerunek przeszłości, edukacja projektantów gier
