

Mediewalizmy, neomediewalizm i rola archeologii w badaniu gier

Medievalisms, neomedievalism and the role of archaeology in game studies

Michał Soltysiak

Polska Akademia Nauk, Warszawa | mjksol@gmail.com

Abstract: The aim of the article is to analyse the possibilities and the needs for achievements of historical sciences (especially archeology) in game studies. In the current discussion about this field, it is stated that games are merely entertainment, oriented only at pleasure, and as such are not a significant cultural element. All the stories in games are generally an effect of casual creation. Even those using historical knowledge and picturing the past are not actually evaluated as a voice in the discussion about the promoted image of our true past. The question is whether this approach is not a result of misguided postmodernism, where a part of the problem of "the multiplicity of truths" is often evaluating the form, not the content. If so, it legitimizes any recombination of the content and promotes obsolete theories, considering them as some of many truths, whether or not they were already outdated.

Keywords: historical computer games, medievalism, neomedievalism, picture of the past presented in computer games

1. Wstęp

Średniowiecze jest postrzegane jako okres historyczny, ale również – przynajmniej w tzw. świecie zachodnim – jako mit kulturowy, zespół wyobrażeń, a niekiedy wręcz fundament współczesnej kultury. Każda epoka waloryzuje siebie właśnie wobec średniowiecza, tworząc z niego swoje przeciwieństwo na różnych płaszczyznach: majątkowej (bieda-dobrobyt), religijnej (zabobony-racjonalizm), technicznej (prymitywność – cywilizacja techniczna), społecznej (system stanowy – egalitaryzm) czy wręcz ogólnokulturowej (lokalność, zaściankowość – globalność). To zaś nie wymaga wiedzy historycznej, gdyż kultura masowa podaje nam tego rodzaju oceny odpowiednio przygotowane i dostosowane do naszego postrzegania. Klisze ze średniowiecza są adaptowane do współczesnego odbiorcy i waloryzowane oraz wypełniane treścią w sposób wybiórczy, często niemający nic wspólnego z obecnym stanem wiedzy. Tym samym średniowiecze historyczne i średniowiecze kulturowe nierzadko zawierają mało elementów zbieżnych, a miejscami wręcz się wykluczają. Tradycyjne, kulturowe postrzeganie mitu średniowiecza jako paradygmatu i stereotypu masowego pozostaje jednak preferowane. Tak też dzieje się w badaniu gier, gdzie ta dowolność użycia nie podlega dyskusji i gdzie stawia się kulturowy wizerunek średniowiecza na równi z każdym fikcyjnym uniwersum, uznając je wszystkie za równorzędne, jeśli chodzi o możliwość modyfikowania. Moim zdaniem, stanowi to zaniedbanie w sferze *game studies*.

Jedną z wielu inspiracji dla tego artykułu, potwierdzającą powyższą obserwację, był fragment anonimowej recenzji mojego artykułu na temat nieprzystawalności prezentacji historycznych zawartych w grach do współczesnego stanu wiedzy (Sołtysiak, 2015):

tej wiwisekcji „wikingowskiej narracji” w środowisku gry przyświeca wprost wysuwany postulat konieczności zachowania w nich „prawdy historycznej”. Według badacza należy wykorzystywać w tym celu aktualny stan badań przedmiotowych: archeologicznych, historycznych, językoznawczych oraz kulturoznawczych. Teza ta jest jednak kontrowersyjna, ponieważ sfera ludyczna jest przede wszystkim przestrzenią twórczej rekombinacji „zastanego materiału” niezależnie od jego źródła. Gra podlega niezliczonym możliwościom przekształceń przeróżnych, wchłanianych przez nią, elementów właśnie z racji tego, że jest „na niby”, „dla przyjemności”, „dla twórczej i niezobowiązującej kreacji” itd. Fikcjonalizacji podlega [...] [w równym stopniu] dorobek sztuki, literatury czy historii.

Głos ten potwierdza, że współczesna, postmodernistyczna nauka, komentując gry w ramach problemów z „wielością prawd”, zazwyczaj rozpatruje ich stronę formalną, a nie merytoryczną. Tym samym legitymizuje dowolną rekombinację treści i propagowanie przestarzałych teorii, uznając je za jedną z wielu prawd, jakkolwiek by była ona już zdezaktualizowana. Bada bez oceny i bez poczucia potrzeby analizy auto-refleksyjnej, a także kontekstowej. Przypomina to podejście charakterystyczne dla klasycznej etnografii, gdzie celem jest udokumentowanie zwyczajów i tradycji. Nie wartościowano ich jednak, traktując je jako obcą kulturę. Uczony przyjmuje, że sam jest „obserwatorem z zewnątrz” i jako taki nie stara się wnikać w konteksty semantyczne i w samą „zawartość” kultury. To wszystko zaś wpisuje się w – dziś traktowany już jako przestarzały – obiektywistyczny model poznania. Tymczasem poznanie konstruktywistyczne wymagałoby oceny dokonanej przez badacza jako podmiotu zanurzonego w świecie gier, a więc aktywnego użytkownika i adresata treści tam przedstawianych.

Takie tradycyjne podejście etnologiczne byłoby uzasadnione, gdyby nie słabo akcentowany fakt, że analizując gry i ich funkcjonowanie w społeczeństwie, rozpatrujemy swoją grupę społeczną, jesteśmy „zanurzeni” w kulturze oraz stanowimy jej integralny element. Nie możemy więc uciekać od pytań o kontekst kulturowy naszej grupy, o nasze postrzeganie i o stereotypy, w które wierzymy. Gry są częścią naszej kultury. Tym samym treści, jakie niosą i propagują, jako konstruuje masowe przekonania społeczne, należy traktować nie tylko jako ludyczne przedstawienia różnych wątków kulturowych, ale również jako emanację pożądanego społecznie paradygmatu, a więc światopoglądu. Jako badacze jesteśmy członkami społeczności i dzielimy wspólne przeświadczenia. Zgadzając się zaś z podejściem uznającym gry za element niewymagający refleksji dotyczącej propagowanych treści, tak naprawdę zgadzamy się z wszelkimi kolonializmami, mediewalizmami i szowinizmami, jakie są w nich zawarte. Co gorsza, przyjmujemy, że gry jako formy rozrywki nie zawierają elementów kulturotwórczych, co przy masowości tego rodzaju produkcji wydaje się błędne i bezrefleksyjne (Kapell, Elliott, 2013). Gry nie są „niewinne” w sensie przekazu, nie są tylko przyjemnością, która nie ma nic wspólnego ze stereotypami obecnego paradygmatu kulturowego. Po zakończeniu gry wciąż pamiętamy i identyfikujemy tropy kulturowe.

W dalszym też ciągu wątki występujące w takich produkcjach stanowią głos w dyskusji o historii i społeczeństwie oraz o przekonaniach ludzkich dotyczących znanej nam prawdziwej, nie wirtualnej, rzeczywistości.

2. Medievalizm i neomedievalizm

Pierwszym pojęciem niepojawiającym w polskiej dyskusji o grach jest medievalizm. Nie są to tylko nawiązania do średniowiecza lub średnio-wieczne tropy kulturowe wykorzystane czysto estetycznie, jako ozdobi- niki lub nic nieznaczące tło. Termin ten funkcjonował do niedawna jedynie w literaturoznawstwie – zwłaszcza z przydawką „romantyczny”. Dotyczył studiów nad formami trwania spuścizny średniowiecznej w póź- niejszych epokach – nawiązań, kontynuacji, powrotów do znanych topo- sów. (Na marginesie, powstaje pytanie, czy dzisiejsze gry „heroiczne”, z bohaterami o sztafażu średniowiecznym, są jedynie nawiązaniem, czy wręcz powrotem do eposów rycerskich, przeżywanych interaktywnie.) Tylko że takie rozumienie medievalizmów nie jest pełne. Medievalizm romantyczny stanowi zaledwie fragment większego zjawiska. Manife- stuje się ono na trzy sposoby:

- przez sięganie do średniowiecznych wątków i tradycji po zakoń- czeniu tej epoki;
- przez odwoływanie się do elementów, które miały swoją genezę w średniowieczu, ale trwają po tej epoce nieprzerwanie w szeroko pojętej kulturze średniowiecza;
- przez kreowanie zainteresowania średniowieczem i konstruowanie obrazu tego okresu tak, by odzwierciedlać oczekiwania współczes- nych ludzi. W tym sensie jest więc medievalizm wręcz „preparo- waniem” obrazu średniowiecza w sposób adekwatny do zapotrze- bowania społeczeństwa (Dąbrówka, Michalski, 2013).

Szczególnie ten trzeci sposób manifestowania się medievalizmów znajduje często swoje odzwierciedlenie w obecnie identyfikowanym trendzie kulturowym związanym z postrzeganiem i zapośredniczaniem motywów i idei z wieków średnich (Fugelso, 2010). Chodzi o neomedie- walizm, czyli o „średniowiecze odczytywane na nowo”, w ramach dys- kursu nie historiograficznego, ale kulturowego. Współczesną tęsknotę

za owym średniowieczem już dawno zauważyli badacze i od lat próbują uświadomić nam „mediewalizację” naszej kultury (choćby Eco, 1996). Mit średniowiecza nie opiera się w neomediewalizmie na rzeczywistym obrazie przeszłości, ale na mitach kulturowych, jakie obecnie są nośne na Zachodzie. Średniowiecze jest więc „magiczne”, pełne rycerzy i potworów, epatujące okrucieństwem, ale dzięki temu również atrakcyjne. Stanowi to odpowiedź na tęsknotę do średniowiecznej bajkowości i uroku, jaki miała mediewistyka w XIX wieku, ale nie jest to „sen o średniowieczu, lecz sen o mediewalizmie innej osoby. To mediewalizm złożony w pól” (Kaufman, 2010, s. 4). Tym samym bada się takie utwory jak np. *Władca Pierścieni* Johna R. R. Tolkiena, znajdując w nich średniowieczne trendy zaadaptowane do nas i zapośredniczone. Identyczny mechanizm można dostrzec w grach. Treści historyczne są tu właśnie „zapośredniczone”, odczytane w sposób nam znany i atrakcyjny dla nas. Neomediewalizm jest oparty na tęsknocie, wręcz swoistej nostalgii, a nie na racjonalności i merytorycznej historiografii.

W grach znajdujemy szczególnie ten nostalgiczny romantyzm i fascynację atmosferą, jaka – jak nam się wydaje – panowała w owym „wyśnionym” średniowieczu. Topos rycerza, kultury rycerskiej i świata pełnego brutalności, ale surowego piękna, wciąż do nas przemawia. Żadna inna epoka nie cieszy się takim zainteresowaniem kultury masowej, a jednak nie oceniamy gier jako nośnika propagowanego wizerunku średniowiecza i motywów, które w dzisiejszej świadomości kojarzą się z życiem w tym okresie.

3. Paradoks antynaukowości

Wspomniane powyżej trendy i zjawiska nie przekładają się jednak na zainteresowanie stanem wiedzy i rzeczywistymi wynikami studiów dotyczących średniowiecza. Obrazy tej epoki i ich współczesne postrzeganie wyrosły ze stereotypów i ugruntowanych, wybiórczo potraktowanych przekonań masowych. Konstrukty ten nie potrzebuje więc nauk historycznych ani badaczy, by trwać i nawet się rozwijać (Polets, 2013). Wiedza masowa o średniowieczu jest ugruntowana od dawna klasycznymi lekturami, filmami i przedstawieniami. Można by wręcz powiedzieć, że istnieje tradycja specyficznego postrzegania tej epoki i że to paradygmat,

z którym trudno dyskutować. Wszelkie różnice są ciekawostkami, ale nie zmieniają powszechnych przekonań. Przykładem jest choćby rodzima historiografia dotycząca piastowskiego średniowiecza. Żadne polskie odkrycie archeologiczne – gdyż zazwyczaj to one zmieniają ustalony obraz przeszłości¹ – nie przekłada się na zmianę paradygmatu. Dyskusja na ten temat nie istnieje jednak w świadomości masowej. Profesjonalni badacze mają podobny autorytet jak dyletanci, więc argumenty obu tych grup w opinii społecznej znaczą tyle samo.

Dodać do tego należy swoisty regres lub modyfikację postrzegania dorobku nauk historycznych, gdyż wielogłosowość współczesnej kultury multimedialnej i postmodernistyczne przekonanie o „wielości prawd” spowodowały, że historia staje się dynamicznie zmieniającym się zbiorem koncepcji, diskutowanych zarówno przez wspomnianych profesjonalnych badaczy, jak i dyletantów. W postrzeganiu społecznym jedyne kryterium wyboru stanowi atrakcyjność dla mas. Udokumentowana wiedza często ulega uproszczeniom i przeinaczeniom, gdyż „utowarowienie” historii stało się faktem, a sama przeszłość oraz jej pojmowanie należą dziś do zjawisk zmitologizowanych i ocenianych nie przez pryzmat dowodów, źródeł i ich krytyki, ale przez swój potencjał ukazywania „niezwykłości i sensacyjności, a czasem wręcz treści fabularnych” (Kobyliński, 2003, s. 224). Dziś liczy się opowieść i musi być ona ciekawa dla zanurzonego w kulturze masowej człowieka.

Wyzwaniem więc dla archeologii XXI wieku w Polsce jest brak zainteresowania dla jej dokonań i swoista petryfikacja popularnego stanu wiedzy, w którym wciąż funkcjonuje wiele koncepcji obalonych już dawno (choćby obraz prasałowiańskiego Biskupina czy negacja wielkości ruchów migracyjnych w średniowieczu, co w obliczu dzisiejszej emigracji i przepływu ludności w samej Europie mogłoby zmienić postrzeżenie „swoich” i „obcych”). Społeczny oddźwięk badań archeologicznych jest nikły i nie propaguje się archeologii jako nauki rozwijającej wiedzę wszystkich ludzi

.....

¹ Od dawna bowiem nie pojawiło się w polskiej historiografii nowe źródło pisane, które by dostarczyło nam nowych informacji o państwie Piastów. Obecnie wciąż analizuje się znane nam od lat źródła i zmienia się tylko ich krytyka w ramach sposobu ujęcia i płaszczyzny badawczej. Pojawiają się za to nowe źródła archeologiczne, które naświetlają wczesne średniowiecze na ziemiach polskich i to one są odpowiedzialne za ewentualne modyfikacje naszego stanu wiedzy.

choćby poprzez ukazywanie im, jak przekształcało się ich otoczenie przez wieki. Archeolog to wciąż *tomb raider* (rabuś grobów) z filmów przygodowych, szukający skarbów romantyczny awanturnik. Tym samym jego preferowany obraz w świadomości masowej nie zmienił się od lat 20. XX wieku. Gdy spojrzy się na gry, widać to w pełniej rozciągłości, bo próżno szukać protagonistów-archeologów, którym by było bliżej do naukowców niż do poszukiwaczy przygód. To wciąż klony Indiany Jonesa, Lary Croft etc. – jak choćby Nathan Drake z serii *Uncharted*.

Wiedza przegrywa więc z „demokratycznie przegłosowaną przez anonimowych internautów” wizją przeszłości skonstruowaną nie z wyników badań, ale z przekłamań, wyrosłych z konglomeratu stereotypów, błędnych przekonań i licznych „koloryzowanych uproszczeń”, czyniących przeszłość atrakcyjniejszą dla masowego odbiorcy z danej grupy (Kobyliński, 2015). O infantyilizacji historii, w tym jej tragizmu, a w rezultacie – karmionego tymi obrazami człowieka, pisze chociażby Maria Bogucka (2014), która widzi zmierzch roli historii jako ważnego współtwórcy świadomości społecznej. Sami akademicy się do tego przyczynili z powodu upadku etyki, jak wspomniana badaczka upatruje w zamknięciu się nauk na potrzeby publiczne, przy równoczesnym przyzwalaniu na „nieobecność” rzetelnej krytyki i analizy historii w dyskursie masowym (np. w edukacji). Historycy coraz rzadziej komentują teraźniejszość, zachowując standardy etyczne. Łatwo ulegają sensacyjności, chcąc zdobyć popularność i uwagę. To zaś powoduje, że „Historia, niegdyś *magistra vitae*, z wielkiej nauczycielki zamieniona została w błazna” (tamże, s. 205).

Od dawna pojawiały się wprawdzie próby „wyjścia historii do społeczeństwa”, gdyż już 20 lat temu Pierre Nora (1989) podkreślał potrzebę rozwinięcia tzw. historiografii drugiego stopnia, czyli badania roli pamięci zbiorowej w konstytuowaniu się tożsamości społecznej, a więc analizy wykorzystania historii przez społeczeństwo, jej teraźniejszej waloryzacji i modyfikacji zgodnie ze społecznym zapotrzebowaniem oraz zainteresowaniem. Niestety, wciąż jest to mało eksponowana tematyka studiów, być może przez sugerowaną jej paralelność z naukami społecznymi. Tymczasem nauki te nie mają odpowiednich kompetencji merytorycznych i zazwyczaj nie są w stanie miarodajnie ocenić wzajemnych rozbieżności pomiędzy historią jako nauką a historią jako społecznie ukształtowanym w teraźniejszości „polem pamięci zbiorowej” (Le Goff, 2015, s. 152).

Wypada jeszcze dodać do tego zmiany w samym sposobie odbioru informacji przez współczesnego człowieka i zgodzić się ze smutną konstatacją profesora Krzysztofa Olechnickiego:

oparte na przekazie wizualno-dźwiękowym elektroniczne media (zwłaszcza telewizja), która towarzyszy nam od urodzenia aż po zgon, trwale zmienia naszą mentalność i sposób odbierania komunikowanych treści. Stała i intensywna obecność obrazu i dźwięku uwrażliwia nasze mózgi na przekazy o charakterze emocjonalnym, symbolicznym i syntetycznym i jednocześnie zmniejsza siłę przekazów związanych z analitycznym, formalnym, racjonalnym i logicznym sposobem myślenia (1997, s. 86).

W efekcie obserwujemy odejście od nauki w kierunku emocji, a więc od rzeczywistego stanu wiedzy do subiektywnych, opartych na zasadach atrakcyjności i rozrywkowości, przekonań osobistych.

4. Wirtualizacja historii, czyli społeczeństwo postpiśmienne i wykorzystanie historii

W społeczeństwie przedpiśmiennym istniał podział czasu na teraźniejszość i przeszłość (utrwaloną w przekazach mówionych). Była to zbiorowa świadomość przechodząca z pokolenia na pokolenie. Przeniesienie społecznej pamięci historycznej ze sfery przekazów ustnych do sfery spisanych tekstów było początkiem rewolucji w postrzeganiu pamięci grupy. Dzięki temu stawała się ona coraz bardziej stabilna i ugruntowana. Do tego przełomu doszło już w starożytności, gdyż pierwsze spisane przekazy historyczne znajdujemy w Egipcie i Mezopotamii (Le Goff, 2015). W społeczeństwach postpiśmiennych funkcjonuje już inny podział czasu, ponieważ rozgraniczenie między rzeczywistością a wirtualną wizją przeszłości nie zawsze jest związane z faktyczną granicą: przeszłość-teraźniejszość (Szacka, 2014). Tworzy to tak naprawdę dwie przeszłości, istniejące obok siebie: rzeczywistą przeszłość udokumentowaną (naukową) oraz przeszłość wirtualną – opartą na rzeczywistej, ale postrzeganą bardziej ludycznie (jako tło dla form rozrywkowych) – tj. filmy, skanseny, rekonstrukcje, gry etc.

Przykładem zaś funkcjonowania przeszłości w kontekście gier jest swoista „rywalizacja życia”, związana z ruchem rekonstruktorów. Badania wskazują, że w ocenie rekonstrukcji historycznych przez uczestników

pojawia się porównanie ich do gry komputerowej, gdyż owa rekonstrukcja stanowi swoisty „świat równoległy”, z własnymi zasadami i prawami, ale w dalszym ciągu fikcyjny. Dodatkowo – bezpieczną rozrywkę, ponieważ, podobnie jak w grach komputerowych, nic nam się w jej trakcie nie może stać. Uczestniczy się w rekonstrukcjach, jak gdyby były to „wycieczki turystyczne” z dodatkowymi atrakcjami, ucywilizowane i dostarczające wrażeń (Szacka, 2014). Ich charakter merytoryczny i przedstawianie przez nie udokumentowanej przeszłości zazwyczaj znajdują się na drugim planie.

Łączy się to ze zmianami w tzw. pamięci społecznej, która według klasycznych teorii legitymizuje różnego rodzaju porządki kolektywne i tworzy pulę zasobów kulturowych wykorzystywanych w procesach budowania tożsamości zbiorowych, wzmacniających procesy integracyjne (Szpociński, 2014). Pamięć zbiorowa to właśnie to, co w społeczeństwie zachowuje się z przeszłości, i to, co społeczeństwo robi z owymi zasobami w potocznym światopoglądzie. Dzisiejszą historię pisze się właśnie pod wpływem tej społecznej pamięci zbiorowej, w której wiele jest z dziedzictwa XIX-wiecznego upamiętniania, jako metody budowania wspólnej tożsamości narodowej. Zauważenie tego nacisku współczesności na postrzeganie przeszłości i swoistej „służebności” historii wobec świadomości narodowej stanowi właśnie podstawę propagowanej choćby przez Jacques’a Le Goffa refleksji o roli nauk historycznych w społeczeństwie. Ta konstatacja tworzy jeden z filarów tzw. Nowej Historii (Le Goff, 2015).

Modyfikacji ulegają jednak płaszczyzny postrzegania przeszłości, a to w ramach badania studiów nad zawartością gier staje się kluczowym elementem dyskusji o roli nauk historycznych w dobie hegemonii popkultury. Zmienia swoje nacechowanie chociażby rola wybitnych postaci historycznych. W badaniach ankietowych widać też przekształcenia w ocenie różnych walorów, których symbolami są owe postacie. Między 1987 a 2004 rokiem dostrzec można spadek wartości symbolicznych ważnych dla państwa (jak patriotyzm, sukcesy wojskowe, silna państwowość etc.) na rzecz wartości ważnych dla jednostki (cnoty osobiste, postępek etc.). Podobnie coraz więcej miejsca poświęca się „małej” przeszłości i jej bohaterom (historie lokalne, rodzinne), a mniej wielkiej historii (przeszłość narodowa) (Szpociński, 2014, s. 209). Tym samym, jak w grach komputerowych, wzrosła rola indywidualności.

Celem jest sukces, a nie droga do niego, co owocuje również zmianami innych praktyk dotyczących postrzegania herosów przeszłości. Bo o ile jednak wciąż, choć już nie tak bezinteresownie jak dawniej, deklarowane są cnoty wynikające z poczucia wspólnoty historycznej (ranga patriotyzmu i wspólnej przeszłości, a także niepodległości), o tyle przekształceniom uległy praktyki legitymizacyjne dotyczące tej wspólnoty. W ramach nowoczesnej kultury audiowizualnej, pełnej „uplastycznionych” obrazów wypierających teksty, najważniejsze okazuje się nie to, co pamiętane, ale to, kto jest propagatorem danego klucza odczytywania przeszłości („klucznikiem”). Logiczna osobista krytyka własnych przekonań dotyczących minionych czasów została zamieniona na kolektywne szukanie pamięci grupowej i wspólnego doświadczania. Szczególnie Internet, jako narzędzie wymiany myśli, tworzy wspólnoty kształtujące swoje własne strategie legitymizacyjne i delegitymizacyjne wobec obrazów dawnych dni. Często są to strategie doraźne i zmienne, a także podatne na różnorodne praktyki perswazyjne i socjotechniczne. „Klucznicy” stają się przewodnikami takich wspólnot i to oni często wpływają na kolektywne praktyki, budując swój kapitał symboliczny, dający dostęp np. do przewodzenia grupie.

Widać również subiektywizację rozumienia takich pojęć jak choćby patriotyzm. Po prostu wzajemne zawłaszczanie cnot przez daną grupę i delegalizacja reprezentowania ich przez inną powoduje, że owe imponderabilia stają się pojęciami definiowanymi i waloryzowanymi przez praktykę społeczną (Szpociński, 2014), pojęciami wirtualnymi – o nieokreślonych generalnie cechach. Dobry przykład stanowi choćby „granie nazistami”, które nie ma nic wspólnego z popieraniem nazizmu, gdyż zostało oderwane od znaczenia kulturowego. Idee są więc dyskusyjne, modyfikowalne, prawo do ich reprezentowania jest przyznawane i odbierane doraźnie, zmienne, a ich choć częściowe odrzucenie lub tylko częściowe przyjęcie już nie spotyka się z brakiem akceptacji społecznej, gdyż ich granice są rozmyte i zależą od aktualnej umowy w danej grupie.

Widoczne jest to na forach dotyczących gier historycznych, gdzie wypracowuje się często własne wersje wydarzeń, oceny technologiczne, waloryzuje się przeszłość w sposób przygodny i „dorabia się legendę”, opierając się na anonimowych opiniach; zastępują one wiedzę fachową, bo ta wymagałaby kompetencji i logicznej krytyki. Udokumentowana

wiedza często również cechuje się niejednoznacznością. Przekłada się to na spory, które potrafią szokować zażartością. Sami zaś uczestnicy dyskusji nie stronią od oceniania przeciwników w każdym aspekcie, gdyż anonimowość Internetu ułatwia im to. Tym samym, paradoksalnie, spada ranga wiedzy opartej na wiarygodnych danych, ale wzrasta liczba pseudonaukowych wątków w dyskursie okołogrowym. Daje to obraz dwóch historii, z których tylko jedna jest nauką, a druga – systemem przekonań. Gry komputerowe, czerpiąc treści z tej pierwszej, hołdują jednak temu drugiemu, gdyż to on reprezentuje ich użytkowników; same zaś nauki historyczne, poza byciem źródłem motywów i uproszczonych danych, nie odgrywają żadnej roli.

5. Gry oparte na historii i archeologii średniowiecza jako nośniki przekazu kulturowego

Wracając do oceny roli nauk historycznych w grach, dochodzimy do podobnych obserwacji jak w przypadku analizy innych dzisiejszych trendów kulturowych. Badanie mediewalizmów w muzyce popularnej jest postrzegane jako coś „niepoważnego”. Jak pisze Adam Regiewicz, ich ślady znajdujemy choćby w stylistyce „ciężkiego brzmienia”, np. hard rocka i heavy metalu (2014, s. 173). Dokładnie tak samo jak muzyka popularna, gry komputerowe należą do kultury masowej, uznawanej za niską i „niegodną” wręcz analiz głębszych niż stylistyczne lub estetyczne². Tylko że stają się one dziś główną formą rozrywki, przekraczającą wszelkie bariery kulturowe, geograficzne oraz społeczne. W odniesieniu do ostatnich dwóch pokoleń (osób do 40 roku życia) można uznać, że prawie każdy człowiek na świecie grał lub miał kontakt z grami komputerowymi. Trudno więc nie dyskutować o nich w kategoriach kulturotwórczych.

Krytyka ich zawartości i treści, jakie tego rodzaju produkcje niosą, jest oceniana podobnie jak analiza średniowiecznej oraz mitologicznej topiki skandynawskiej w muzyce metalowej – uznawana za „naciąganą”

.....
² Kiedy porównamy okładki płyt zespołów heavymetalowych i ilustracje z game-playów gier przygodowych, to dostrzeżemy tę samą stylistykę oraz te same odwołania do topiki rycerskiej, motywów skandynawskich, przedstawień średniowiecznych *danse macabre*, demonologii wieków średnich i tym podobnych elementów kulturowych.

formę przypochlebiania się kulturze masowej i jej legitymizacji. Gdy zaś spytamy typowego kulturoznawcę starszej daty, co myśli on o badaniu śladów średniowiecznych motywów w muzyce metalowej lub w grach komputerowych, np. w *Skyrimie* czy *Diablo*, to zaobserwujemy zazwyczaj oznaki politowania lub usłyszymy zarzut o przyklaskiwaniu barbaryzacji kultury. Obie bowiem wymienione kategorie są oskarżane o szerzenie brutalności, satanizmu, destrukcyjny wpływ na psychikę odbiorcy, odwoływanie się do najniższych instynktów i generalną tandetność, nieprzyjmującą do gustu cechującego kulturalnego odbiorcę. Kłopot jest tylko taki, że to wszystko nasza kultura i, jako jej twórcy i użytkownicy (w mniejszym lub większym stopniu), ponosimy za nią odpowiedzialność.

Analizując jednak choćby galerie obrazów zawartych w grach z serii typu: *Wiedźmin*, *Elder Scrolls*, *Gothic*, *Diablo* itd., dostrzeżemy, że wszystkie one przedstawiają jakąś wizję ludzi i ich życia opartą na rekonstrukcjach przeszłej rzeczywistości. Twórcy gier wyposażają postacie w ubiory i broń rodem z epok historycznych, tworząc kulturowy misz-masz, ale choćby w *Wiedźminie* kostiumy i rekwizyty bazują na rzeczywiście istniejących przedmiotach. Podobnie rzecz się ma z domami, zamkami i innymi artefaktami. Świat ów tworzą często wręcz karykaturalne przedstawienia i elementy dobrane w sposób przypadkowy, anachroniczny. Wszystko to zaś potrafi być wręcz niezamierzenie kuriozalne dla specjalistów – ale wyłącznie dla nich. Odbiorca masowy nie potrzebuje takich kompetencji.

Bezdiskusyjne jednak jest to, że gry komputerowe nie tylko nawiązują do wiedzy z dziedziny nauk historycznych, lecz także wyrosły na narracjach i skonstruowanych obrazach przeszłości. Tym samym wspomniany zarzut o braku potrzeby refleksji nad zawartością gier, postulowanie, że mają one jedynie charakter ludyczny, są kreowane „na niby», «dla przyjemności»”, wydaje się sformułowany bezrefleksyjnie. Fundament przedstawień świata gier jest wszak oparty na faktach i nic nie stoi na przeszkodzie, by oceniać sposób ich wykorzystania, czyli m.in. wszelkie stereotypizacje i uproszczenia wynikłe z komercyjnych przesłanek, których celem jest trafienie w gusta masowego użytkownika.

O ile bowiem należy od razu założyć, że gry komputerowe nawiązujące do wydarzeń z przeszłości raczej nie nauczą historii, gdyż trudno w nich o rzeczywistą zgodność z ustaleniami badaczy, to jednak są one w stanie zaprezentować mechanizmy historyczne i historiograficzne. Zwraca się

uwagę na trzy sfery, jakie obejmuje przekaz wizualny gier komputerowych opartych na historii świata:

- kontekst przedmiotów, przestrzeni oraz reprezentacje historyczne rzeczywiście istniejących grup, plemion, narodów i państw – przedstawienia filmowe i multimedialne oraz umiejscowienie na tle historycznym największych wynalazków, ważnych wydarzeń i ludzi. Dodatkowo, choćby w grach typu *Civilization*, gracz może wirtualnie „sprawdzić” działanie danego przedmiotu lub idei (jak broń, udogodnienia techniczne, systemy polityczne itd.). Nie bez znaczenia jest też *Civilopedia* – encyklopedia wyświetlana podczas gry, przedstawiająca wykorzystane w niej pojęcia, wynalazki i osiągnięcia w rodzaju siedmiu cudów świata;
- subiektywność działania wybitnych jednostek w historii, podejmujących decyzje w zależności od kontekstu dziejowego – tylko gry są w stanie tak plastycznie uświadomić wszelkie ewentualne uwarunkowania owych decyzji. Użytkownik, widząc następstwa swoich akcji w grach strategicznych, uświadamia sobie złożoność procesów historycznych, a jego subiektywne wybory nie zawsze są optymalne lub przystające do świata gry. Własne błędy uświadamiają graczowi częsty brak racjonalizmu i personalny charakter takich wyborów (np. wroga, sojuszników, pewnego rodzaju obszarów przy lekceważeniu innych itd.).
- sposoby opisu i wyjaśnienia wydarzeń historycznych – na wirtualnych przykładach użytkownik produkcji typu *Civilization* „uczy się” o słabościach i zaletach systemów społecznych, o trudnościach i stopniu trwałości rozwiązań technicznych oraz o problemach administracyjnych. Żadna książka nie zdoła tak obrazowo pokazać, jakie są następstwa wyboru danego systemu politycznego (Peterson i in., 2013).

Szczególnie ta pierwsza sfera ma dużo wspólnego z naszym stanem wiedzy. Większość przedmiotów i wynalazków wykorzystanych w *Civilization*, zwłaszcza tych pochodzących z odległej przeszłości, jest oparta na badaniach archeologicznych dotyczących pierwszego pojawienia się tychże. Gra owa przekazuje więc zasób informacji preferowany przez twórców, a tym samym stanowi głos w dyskusji o rozwoju technologicznym świata. Podobnie tworzy hipotetyczną wizję wykorzystania różnych

wynalazków jako oręża. Wszystko to pokazuje zaś w kontekście geograficznym: dużą rolę odgrywa zasobność terenu, dostęp do surowców i żywności. Kontekst ów jest wpisany w samą mechanikę gry – choćby położenie nad rzeką lub innym akwenem wspomaga możliwości handlowe danego obszaru. Nie można zanegować, że *Civilization* przedstawia paradygmat świata, waloryzując różnorodne uwarunkowania przyrodniczo-społeczne, tworząc system, w którym decyzje gracza podjęte w ramach tych reguł pozwalają „jego” cywilizacji rozwijać się lub upaść.

Bezspornie też wszystkie owe sfery mają – jeśli można użyć takiego sformułowania – charakter edukacyjny, jakkolwiek byśmy temu nie zaprzeczali lub nie zwracali uwagi na uproszczenia wpisane w tego rodzaju stwierdzenie. Dla zwykłego człowieka przedstawienia takie są lekcją tego, jak działają teokracja, komunizm, merkantylizm i do jakich zniszczeń doprowadzają konflikty zbrojne. Oczywiście, następuje infantylizacja tych pojęć, ale nie zmienia to faktu, że gry pełnią funkcję masowego mechanizmu wyjaśniania świata odbiorcy, a biorąc pod uwagę perswazyjność przedstawień w nich zawartych (wynikającą z ich multimedialnej atrakcyjności), okazują się bardzo ważnym elementem budowania stanu wiedzy historycznej w dzisiejszych społeczeństwach.

Niestety, w grach wyraźnie widać również mediewalizmy czy wręcz neomediewalizmy. Korzysta się w tego rodzaju produkcjach z wizerunków symbolicznych, cechujących wyobrażenia masowe. Przykładem może być choćby obraz rycerza jako postaci w ciężkiej zbroi. Jest on ugruntowany przez tradycję romantyczną, która stworzyła mit kultury rycerskiej, opartej na wzorcach z legend arturiańskich. Nikt nie wyobraża sobie rycerza bez pancerza. To, że ogólna wiedza przekazuje, iż ciężkie zbroje, jakie nam się kojarzą z tą warstwą społeczną, zostały wprowadzone dopiero pod koniec średniowiecza, nie odgrywa ważnej roli. Kwestia symboliki rycerskiej stanowi zaś jeden z najbardziej klarownych przykładów neomediewalizmu, bo jest to rzeczywiście symbol tej epoki zapożyczony z utworów i stylistyki późniejszej, a więc podwójnie zapośredniczony – raz przez literaturę romantyczną, jako obowiązkowy składnik toposu średniowiecznego, a potem jako „społecznie uznawany” element charakterystyczny dla wyobrażeń o średniowieczu.

Podobnie rzecz się ma z przedstawieniami stylu życia w średniowieczu – tworzy się je zgodnie nie ze stanem wiedzy, ale z wyobrażeniami

masowymi. Informacje archeologiczne zazwyczaj służą stylizacji na średniowiecze, a nie konstruowaniu obrazu zgodnego z faktami.

6. Wnioski

Wydaje się, że rozwiązaniem problemu braku merytorycznej analizy zawartości danych historycznych w grach (przynajmniej na wspomnianym wcześniej polu historii kultury materialnej i stylu życia w dawnych czasach) jest wykorzystanie tzw. archeologii drugiego stopnia, która działa w ramach „historiografii drugiego stopnia” jako płaszczyzna oceny zastosowania wiedzy historycznej w dzisiejszej rzeczywistości – nie tylko w kulturze masowej. Archeologia rozumiana w ten sposób odwołuje się do przedmiotów (artefaktów) celem wytłumaczenia, jak mają się one do tworzenia paradygmatu społecznego (pamięci społecznej) na temat przeszłości. Uznaje je za swoisty środek komunikacji przeszłości z teraźniejszością, objaśniany wstępnie przez archeologów, ale jednak zwrotnie waloryzowany już przez współczesne społeczeństwo. Jest to więc badanie archeologicznych przedmiotów zapośredniczonych i odczytanych przez świadomość masową, a nie tylko przez specjalistów dla specjalistów (Zalewska, 2009). Archeolodzy jako jedyni mają właściwe kompetencje, by wydawać taką ocenę, gdyż potrafią pokazać różnicę pomiędzy wiedzą uznaną powszechnie a tą opartą na najnowszych badaniach.

Niestety, owa dokonywana przez specjalistów ewaluacja merytoryczna wykorzystania dorobku historiografii w świadomości społecznej napotyka opór tradycji naukowej, która w ramach pozytywistycznego postrzegania i propagowania potrzeby przyrostu nowych źródeł, przyczyniającego się do rozwoju nauki oraz do obrony jej przed utratą tożsamości, spowodowaną „rozmyciem w interdyscyplinarności”, nie waloryzuje zbyt wysoko autorefleksji nad formą swojego funkcjonowania w świadomości zbiorowej. Tym zawsze zajmowały się nauki społeczne i – zgodnie z owym tradycyjnym poglądem – to one powinny badać, jak społeczeństwo eksploruje archeologię; archeolodzy mają zaś badać przeszłość.

Jest to, moim zdaniem, zaniedbanie, gdyż brak głosu specjalistów w dyskursie publicznym prowadzi do wspomnianych wcześniej licznych

stereotypizacji, podyktowanych jedynie komercyjną rolą wykorzystanych wątków. Zapomina się również, że jest to prosta droga do utraty znaczenia i do zamknięcia się nauki we własnych ramach. Gry są elementem propagowania obrazu świata. Historiografia zaś zajmuje się badaniem przeszłego obrazu świata, który jest konstruktem przeznaczonym dla społeczeństwa, a nie „sztuką dla sztuki”. Jeśli wykorzystuje się i komentuje w grach elementy realnie istniejącego świata i jego historii, to nie można zlekceważyć ich roli jako nowej formy objaśniania przeszłości. Współczesna historiografia musi się tego nauczyć, jeśli chce, by jej głos był uznawanym komentarzem do rzeczywistości, a nie tylko doraźnie i często w sposób wybiórczy albo wręcz opacznie stosowaną „pożywką” dla anonimowych wyjaśnień rodzących się w Internecie. Wydaje się, że musi niedługo nastąpić zmiana w myśleniu akademików, gdyż po tym, jak nauki społeczne odkryły gry, czas na historiografię. Inaczej rozdźwięk pomiędzy obrazem przeszłości opartym na badaniach a tym przedstawionym i zapośredniczonym w grach będzie rósł. Trzeba się pogodzić, że tak jak telewizja, książki, sztuka, tak również gry są tworamami wyrosłymi w kulturze i odzwierciedlającymi paradygmaty, przekonania oraz mity tej kultury. Autorefleksja i racjonalna dyskusja nad stylem funkcjonowania nauk historycznych w społeczeństwie postpiśmiennym wydaje się nieodzowna i oby nadeszła jak najszybciej.

Literatura

- Bogucka, M. (2014). Wpływ zwycięstwa kultury masowej i postmodernizmu na uprawianie badań historycznych. W: E. Domańska, R. Stobiecki, T. Wiślicz (red.), *Historia – Dziś. Teoretyczne problemy wiedzy o przeszłości* (s. 187–205). Kraków: Universitas.
- Dąbrówka, A., Michalski, M. (2013). Wstęp. W: A. Dąbrówka, M. Michalski (red.), *Oblicza mediewalizmu* (s. 9–20). Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk. Online: <<http://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/9875/1/D%C4%85br%C3%B3wka,%20Michalski,%20Oblicza%20mediewalizmu-wstep.pdf>>.
- Fugelso, K. (2010). Editorial Note. W: K. Fugelso (red.), *Defining Neomedievalism(s)* (s. xi–xiii), Cambridge: D. S. Brewer.

- Eco, U. (1996). *Semiologia życia codziennego* (tłum. J. Ugniewska, P. Salwa). Warszawa: Czytelnik.
- Kapell, M. W., Elliott, A. B. R. (2013). Introduction: To Build a Past That Will „Stand the Test of Time”: Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. W: M. W. Kapell, A. B. R. Elliott (red.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* (s. 1–30). New York: Bloomsbury Academic.
- Kaufman, A. S. (2010). Medieval Unmoored. W: K. Fugelso (red.), *Defining Neomedievalism(s)* (s. 1–12). Cambridge: D. S. Brewer.
- Kobyliński, Z. (2003). Quo vadis archaeologia? O przyszłości badań nad przeszłością. *Archeologia Polski*, 48(1/2), 223–234.
- Kobyliński, Z. (2015). Which archaeology does the modern world need? W: J. Turek, K. Kristiansen, L. Šmejda (red.), *Paradigm Found: Archaeological Theory Past, Present and Future. Essays in Honour of Evžen Neustupný* (s. 156–166). Oxford: Oxbow Books.
- Le Goff, J. (2015). *Historia i pamięć* (tłum. A. Gronowska, J. Stryczyk). Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Michalski, M. (2013). O kilku sposobach przywoływania słowiańskiej przeszłości Polaków w pierwszej połowie XIX wieku. W: A. Dąbrówka, M. Michalski (red.), *Oblicza mediewalizmu* (s. 81–101). Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk. Online: <<http://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/9891/1/Michalski%2c%20Oblicza%20mediewalizmu.pdf>>.
- Nora, P. (1989). Between Memory and History: „Les Lieux de Mémoire”. *Representations*, 7(2), 7–24.
- Olechnicki, K. (1997). Ruch Nowej Ery (New Age). Próba konceptualizacji teoretycznej. *Kultura i Społeczeństwo*, 41(3), 69–90.
- Peterson, R. D., Miller, A. J., Fedorko, S. J. (2013). The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the „Total War”, „Civilization”, and „Patrician” Franchises. W: M. W. Kapell, A. B. R. Elliott (red.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* (s. 33–48). New York: Bloomsbury Academic.
- Polets, I. (2013). Medieval Elements in the Movies and their Allure of Unknown World. W: A. Dąbrówka, M. Michalski (red.), *Oblicza mediewalizmu* (s. 193–205). Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.

- Regiewicz, A. (2013). Sposoby uobecniania średniowiecza w muzyce popularnej – przypadek rocka i heavy metalu. W: A. Dąbrówka, M. Michalski (red.), *Oblicza mediewalizmu* (s. 173–192). Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.
- Szacka, B. (2014). Stosunek do przeszłości i jej przeżywanie w ponowoczesnym świecie popkultury. W: E. Domańska, R. Stobiecki, T. Wiślicz (red.), *Historia – Dziś. Teoretyczne problemy wiedzy o przeszłości* (s. 173–185). Kraków: Universitas.
- Sołtysiak, M. (2015). Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier. *Homo Ludens*, 7(1), 191–210. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/198/Micha%C5%82%20SO%C5%81TYSIAK%20-%20Rogate%20he%C5%82my%20sprzedaj%C4%85%20osi%C4%99%20lepiej%20%20O%20nieprzystawalno%C5%9Bci%20wsp%C3%B3wczesnego%20stanu%20wiedzy%20historycznej%20do%20potrzeb%20projektant%C3%B3w%20gier.pdf>>.
- Szpeciński, A. (2014). Pamięć przeszłości i strategie legitymizacyjne. W: E. Domańska, R. Stobiecki, T. Wiślicz (red.), *Historia – Dziś. Teoretyczne problemy wiedzy o przeszłości* (s. 207–216). Kraków: Universitas.
- Zalewska, A. (2009). Archeologia jako element współczesnych wyobrażeń kulturowych. *Analecta Archaeologica Ressoviensia*, 4(1), 139–154. Online: <http://www.archeologia.univ.rzeszow.pl/wp-content/uploads/2013/05/analecta_4/ANALECTA_tom_4_05_Zalewska.pdf>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
13 kwietnia 2017.

Ludografia

- Bethesda Game Studios (2011). *Skyrim* [PC]. Bethesda Softworks, USA.
- Blizzard Entertainment (2012). *Diablo III* [PC]. Blizzard Entertainment, USA.
- Blizzard North (1996). *Diablo* [PC]. Blizzard Entertainment, USA.
- Blizzard North (2000). *Diablo II* [PC]. Blizzard Entertainment, USA.
- CD Projekt RED (2007). *Wiedźmin* [PC]. Atari, USA.
- CD Projekt RED (2011). *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* [PC]. CD Projekt RED, Polska.
- CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [PC]. CD Projekt RED, Polska.

Creative Assembly (2002). *Medieval: Total War* [PC]. Activision, USA.
Creative Assembly (2006). *Medieval II: Total War* [PC]. Sega, Japonia.
Firaxis Games (2001). *Civilization III* [PC]. Atari, USA.
Firaxis Games (2005). *Civilization IV* [PC]. Take-Two Interactive, USA.
Firaxis Games (2010). *Civilization V* [PC]. Take-Two Interactive, USA.
MicroProse (1991). *Civilization* [PC]. MicroProse, USA.
MicroProse (1996). *Civilization II* [PC]. MicroProse, USA.
Naughty Dog (2007). *Uncharted: Drake's Fortune* [PS3, PS4]. Sony Computer Entertainment, Japonia.
Naughty Dog (2009). *Uncharted 2: Among Thieves* [PS3, PS4]. Sony Computer Entertainment, Japonia.
Naughty Dog (2011). *Uncharted: Drake's Deception* [PS3, PS4]. Sony Computer Entertainment, Japonia.

dr Michał Sołtysiak – 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

Mediewalizm, neomediewalizm i rola archeologii w badaniu gier

Abstrakt: Tematem artykułu jest analiza możliwości i ocena potrzeby wykorzystania dorobku nauk historycznych (w szczególności archeologii) w badaniu gier. W dotychczasowej dyskusji na ten temat dominuje przeświadczenie, że gry jako element ludyczny są zjawiskiem nastawionym na przyjemność i jako takie nie podlegają ewaluacji jako element kulturotwórczy. Wszelkie zaś wątki w grach z zasady stanowią rezultat niezobowiązującej kreacji. Nawet te wykorzystujące wiedzę historyczną, przedstawiające obraz dawnych czasów nie są rozpatrywane jako głos w dyskusji o promowanym wizerunku naszej rzeczywistej przeszłości. Pojawia się jednak pytanie, czy takie podejście nie jest wynikiem zle rozumianego postmodernizmu, gdzie w ramach problemów z „wielością prawd” częściej ocenia się stronę formalną niż merytoryczną. Tym samym legitymizuje się dowolne rekonstrukcje treści i propagowanie przestarzałych teorii, uznając je za jedną z wielu prawd, jakkolwiek by była ona już zdezaktualizowana.

Słowa kluczowe: historyczne gry komputerowe, mediewalizm, neomediewalizm, przeszłość przedstawiana w grach komputerowych
