

# Tomasz Michalik

---

## Pop-pamięć : edukacja o Holocauście a gry komputerowe – od puzzli po "serious games"

---

Acta Humana nr 5, 127-138

---

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Mgr **Tomasz Michalik**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

e-mail: t.h.michalik@gmail.com

## **Pop-pamięć. Edukacja o Holocauście a gry komputerowe – od puzzli po *serious games***

### **Wprowadzenie**

W sierpniu 2009 roku na niezależnym forum publicystów „Salon 24” umieszczono informację o pojawieniu się gry komputerowej, w której użytkownicy mają za zadanie wcielić się w kierownika obozu koncentracyjnego w celu zbudowania jak najbardziej efektywnej maszyny śmierci. Wpis o *Auschwitz The Game* – tak nazwano wspomnianą produkcję – wywołał ze strony fanów gier strategicznych lawinę komentarzy – od oburzenia po wyrazy zadowolenia. Jak się okazało niebawem, całe wydarzenie było rodzajem prowokacji i w rzeczywistości *Auschwitz The Game* nigdy nie zostało stworzone. Dyskusja jednak pozostała, a w jej ramach ważny dla całej debaty wpis twórcy postu:

[Choć – T. M.] każdego roku ukazują się setki gier o II wojnie światowej, [...] [to – T. M.] tworzą [one – T. M.] złudny obraz tego konfliktu: bez Holocaustu, bez mordowania cywili, bez Katynia. Zamiast tego jest tylko szlachetna walka dzielnych niemieckich czołgistów lub szlachetnych czerwonoarmistów<sup>1</sup>.

Odnosząc się do wspomnianej dyskusji, chciałbym w niniejszym tekście podjąć refleksję nad niejednoznaczną i kontrowersyjną rolą gier komputerowych w edukacji o Holocauście. Pytania, które wyznaczają główny tok pracy, są następujące: 1) dlaczego można stworzyć film o Zagładzie, w którym główni bohaterowie udają, że Holocaust jest formą zabawy<sup>2</sup>, a nie można – jak dotąd – stworzyć po-

---

<sup>1</sup> Omawiany wpis wraz z dyskusją można odnaleźć na stronie <http://rybitzky.salon24.pl/122099,the-game-na-pc-juz-w-sklepach-za-99-90> (data dostępu: 10.03.2014).

<sup>2</sup> Mowa tu o nagrodzonym trzema Oscarami filmie *Życie jest piękne* w reżyserii Roberta Benigniego. Innym interesującym przykładem obrazu filmowego, który prezentuje Holocaust w komediowej formie, może być film *Pociąg życia* nakręcony przez Radu Mihaleanu. Choć

wszechnie dystrybuowanej gry edukacyjnej dotyczącej eksterminacji? 2) dlaczego istnieje obawa, by przekazywać wiedzę o Shoah za pomocą gier komputerowych w sytuacji, gdy tradycyjna forma jej prezentacji – książka – może służyć popularyzacji tez negacjonistów, chociażby Dawida Irvinga? 3) dlaczego gra jako medium wiedzy o Holocauście wydaje się być czymś nieodpowiednim do tak poważnego tematu, a komiks opowiadający o Zagładzie jest już przez nas dopuszczalny?<sup>3</sup>

W obliczu postawionych pytań w niniejszym tekście przedstawię analizę prowokacji odnoszących się do Shoah, wykorzystujących motyw gry komputerowej i trzech projektów – *Auschwitz Birkenau*, *Sonderkommando Revolt* oraz *Learning Game* (zamieszczonej na portalu [www.thechildrenoftheholocaust.com](http://www.thechildrenoftheholocaust.com)), będących różnymi formami gier odwołujących się do problematyki Zagłady. Wspomniane sposoby reprezentacji Holocaustu skonfrontowane zostaną również z nowym nurtem w projektowaniu gier zwanym *serious games*.

### Od zabawy do gry na serio – historia gier komputerowych

Podjmując problematykę reprezentacji Holocaustu w grach komputerowych, chciałbym na samym początku zastanowić się, jaki jest ich status. Wydaje się bowiem, że to właśnie natura omawianego medium stoi na przeszkodzie, by w sposób akceptowalny społecznie przedstawiać za jego pomocą Shoah. Kojarzenie gier komputerowych z zabawą oraz rodzajem alternatywnej rzeczywistości stwarza trudne pytania: czy zdobywanie wiedzy o Holocauście może być zabawą, a tym samym czymś przyjemnym, czy gry komputerowe poruszające tę problematykę byłyby tylko nową formą reprezentacji informacji, czy raczej alternatywną rzeczywistością, w której Zagłada jest odtwarzana. Przypatrując się historii gier komputerowych, możemy wyróżnić kilka nurtów w sposobie ich tworzenia. To właśnie różne ujmowanie relacji pomiędzy zabawą, rzeczywistością i edukacją stanowi o ich odmiennym charakterze oraz rodzi zarówno szanse, jak i obawy, by przekazywać wiedzę o Holocauście przy pomocy tego medium.

Pierwsze projekty gier komputerowych, stworzonych niedługo po zakończeniu II wojny światowej aż do lat 60. XX wieku, cechowało nastawienie na dostarczanie rozrywki oraz odzwierciedlanie gier znanych z życia codziennego – planszowych bądź sportowych. Nie były one zatem alternatywnymi rzeczywistościami, a raczej symulacjami lub reprezentacjami rzeczywistości. Stworzona w 1948 roku przez Thomasa Goldshmita oraz Estle'a Raya Manna *Cathode Ray-Tube Amusement*

---

wspomniane produkcje wywołały kontrowersje dotyczące stosowności różnych form reprezentacji Zagłady, w przeciwieństwie do gier komputerowych zdecydowano się na ich powszechne udostępnienie.

<sup>3</sup> Przykładowo komiks *Maus. Opowieść ocalałego* Arta Spiegelmana czy *Poszukiwani* Liesa Schippersa i Ruuda van der Rola.

*Device*, polegająca na wystrzeliwaniu pocisków raketowych, a także symulacja gry w warcaby autorstwa Christophera Stracheya z 1951 roku, projekty chińskich gier logicznych na maszynie NIMROD, cyfrowa wersja gry w kółko i krzyżyk z 1952 roku czy *Tennis for Two* Willy'ego Higinbothama stanowiły pionierskie ujęcia w filozofii gier komputerowych<sup>4</sup>.

Wraz z powstaniem *Spacewar* Steve'a Russella w 1962 roku gry komputerowe stopniowo zaczęły zyskiwać na znaczeniu, wchodząc w skład popkultury. Zarazem stawały się nie tylko symulacjami rzeczywistości, ale także rodzajem alternatywnych światów. Wyprodukowana przez firmę Magnavox w 1972 roku pierwsza konsola o nazwie *Odyssey* pozwoliła cieszyć się graniem nie tylko w salonach gier czy pubach, ale również weszła do codziennego życia w prywatnych domach<sup>5</sup>. Reklamy automatów do gier, wykorzystujące piękne modelki oraz motywy seksualne, dodatkowo przyczyniły się w tym czasie do rozbudzania pożądania i promowania gier w kategoriach przyjemności<sup>6</sup>. Równocześnie stopniowe odrywanie się gier od rzeczywistości pozwoliło na powstanie w latach 80. XX wieku słynnych projektów labiryntowych, takich jak *Pac-Man* czy *Mario*, gier przygodowych, a także na pierwsze przenoszenie motywów filmowych w świat wirtualny<sup>7</sup>.

Lata 90. przyniosły narodziny gatunku *good game* oraz powstanie pionierskiej gry 3D – *Castle Wolfenstein*, której fabuła nawiązywała do walki aliantów z nazistami podczas II wojny światowej. Nieco później, wraz z upowszechnieniem się Internetu, zapoczątkowano istnienie sieciowych gier zespołowych i – co równie ważne – zjawiska tworzenia przez użytkowników własnych awatarów<sup>8</sup>. W rezultacie znalazło to swoje zwieńczenie w serii gier *second life* z najbardziej znaną grą *The Sims*, wyprodukowaną w 2000 roku<sup>9</sup>.

Silne nacechowanie gier komputerowych rozrywką oraz ich odrealnienie spowodowały, że stały się symbolem zaprzeczenia pracy, a tym samym zaczęto ujmować je w negatywnym kontekście. Gry nie tylko przeciwstawiły się głęboko zakorzenionej w naszym myśleniu metaforze „czas to pieniądź”, zabierając użytkownikom zarówno czas, jak i pieniądze potrzebne do ich kupna, ale również stały się symbolem cynicznej przyjemności. Gry komputerowe składające obietnice

---

<sup>4</sup> Zob. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010, s. 11–62.

<sup>5</sup> M. Filiciak, *Wybrane fakty z historii gier komputerowych*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 458–459.

<sup>6</sup> P. Mańkowski, op. cit., s. 17–18.

<sup>7</sup> Już w 1976 roku stworzono inspirowaną filmem Teda Bartela grę komputerową *Death Race*, w której zadaniem gracza było rozjechanie jak największej liczby gremlinów.

<sup>8</sup> Termin „awatar” w odniesieniu do gier komputerowych oznacza wizerunek/reprezentację gracza w świecie wirtualnym. Zob. <http://techterms.com/definition/avatar> (data dostępu: 02.01.2015).

<sup>9</sup> M. Filiciak, op. cit., s. 463–464.

ekscytacji i przygód oraz poczucia mistrzostwa w najbardziej barwnych sceneriach w rezultacie były formą samooszukiwania się graczy. Ich zwycięzcy byli bowiem *de facto* mistrzami w podporządkowywaniu się algorytmom – ich poddanymi<sup>10</sup>.

Pomimo krytyki gier komputerowych, pod koniec lat 90. zaczęto rozwijać alternatywną filozofię gier, która przyjęła jako nazwę termin powstały już w 1970 roku przez Abta Clarka – *serious games*. Ten swoisty oksymoron („poważne gry”) stał się podstawą do tworzenia projektów, których celem stało się zwrócenie uwagi na ważne problemy otaczającego świata, edukację oraz rozwijanie przydatnych w życiu umiejętności. Przywróciły one kontakt gier z rzeczywistością, a ich najprostsza definicja: *serious games* – rozrywkowe gry z użytkowymi celami – stała się sloganem przełamującym negatywny stereotyp grania<sup>11</sup>.

### **Holocaustowe *game over* – prowokacje dotyczące Shoah**

Przytoczona pokrótce historia gier komputerowych wskazuje na różne cele stawiane grom oraz na odmienne techniki ich tworzenia. Owa różnorodność w sytuacji, w której zaczynamy rozważać próbę połączenia medium gry komputerowej z problematyką Holocaustu, staje się jednak w pierwszym odruchu przysłonięta poprzez kontrast pomiędzy poważną tematyką Shoah a rozrywkową formą gry. Samo połączenie zabawy i Holocaustu znalazło już swoje odzwierciedlenie zarówno w literaturze w obrazach bawiących się dzieci w Auschwitz<sup>12</sup>, jak i w działaniach artystycznych, takich jak *Berek* Artura Żmijewskiego czy *Lego* Zbigniewa Libery. Flirt pomiędzy ludycznością a śmiercią, stanowiący podstawę wielu gier komputerowych, wydaje się być jednak zgoła czymś innym. *Game over* w zestawieniu z eksterminacją milionów ludzi staje się sloganem nieunoszącym ciężaru śmierci. Z drugiej strony to właśnie ów dysonans stanowi fundament wielu prowokacji.

Jedną z nich jest pojawiający się na różnych forach internetowych opis gry *Holocauster Tycoon*<sup>13</sup>. Pomysł nawiązuje do serii gier ekonomicznych *Tycoon*, które są wykorzystywane w edukacji dotyczącej marketingu, logistyki czy zarządzania. Reklamująca grę grafika przedstawia widzianą z góry pikselową wersję obozu Auschwitz I (Auschwitz-Birkenau) z wjeżdżającym przez bramę śmierci pociągiem. Zadaniem gracza jest zbudowanie od podstaw obozu śmierci, wyłapanie wrogów

---

<sup>10</sup> Zob. G. Kirkpatrick, *Cynizm gracza komputerowego*, przeł. M. Szota, [w:] *Światy z pikseli...*, s. 161–190.

<sup>11</sup> U. Ritterfeld, M. Cody, P. Vorderer, *Serious Games. Mechanisms and Effects*, New York 2009, s. 3–9.

<sup>12</sup> Motyw bawiących się w Auschwitz dzieci jest jednym z wątków książki Lidii Ostalowskiej *Farby wodne* (Wołowiec 2011).

<sup>13</sup> Szczegółowy opis gry można znaleźć na stronie [http://uncyclopedia.wikia.com/wiki/Holocaust\\_Tycoon](http://uncyclopedia.wikia.com/wiki/Holocaust_Tycoon) (data dostępu: 12.03.2014).

oraz dokonanie ich eksterminacji, co wymaga sprawnego ekonomicznie działania. Twórcy opisu *Holocauster Tycoon* nie tylko posłużyli się kontrastem pomiędzy rozrywką a Zagładą, ale również wzmocnili swoją prowokację poprzez splecenie fabuły gry do serii efektywnych logistycznie i finansowo decyzji, które powinien podjąć gracz.

Drugi równie kontrowersyjny projekt otrzymał nazwę *Holopoly*<sup>14</sup>. Nawiązuje on do znanej gry planszowej *Monopol*. Zamiast tradycyjnych państw oraz miast na planszy zaznaczone są nazwy obozów koncentracyjnych. Pozostałe pola również posiadają swoje zamienniki: wodociągi oznaczone są jako prysznice, linie kolejowe jako deportacje, parking jako miejsce postojów samochodów służących do gazowania ludzi. Prowokacja ta ma formę grafiki. Nie wiadomo, czy wydano do niej karty – tak jak w tradycyjnym *Monopolu* – oraz domki i hotele, które można byłoby stawiać w wykupionych przez siebie obozach koncentracyjnych. Niemniej *Holopoly* już na poziomie samego obrazu oddziałuje na obserwatora poprzez odwołanie się do znanej z dzieciństwa gry, przeradzając wspomnienia niewinnej zabawy w groteskę.

Zarówno *Holocauster Tycoon*, jak i *Holopoly* zaistniały dzięki tradycji mocno zakorzenionej w filozofii tworzenia gier komputerowych, odwołującej się do rozrywki jako naczelnego celu każdej gry. Gdyby były stworzone jako projekty artystyczne, mogłyby stanowić formę refleksji na ekonomię Zagłady, podnoszoną chociażby przez Zygmunta Baumana<sup>15</sup>, czy niewinnością i banalnością zła, by nawiązać do Hannah Arendt<sup>16</sup>. Zamiast tego mamy jednak opisy gier, które nie wymuszają żadnej refleksji, a jedynym, czego można byłoby się po ich powstaniu spodziewać, jest obłaskawienie Zagłady poprzez cyniczną dumę ze zdobycia w nich mistrzostwa. Droga taka – biorąc pod uwagę możliwości poszukiwania edukacji poprzez medium gry – biegnie zatem w przeciwnym do wyznaczonego kierunku. Niemniej mogłaby prowadzić do interesujących efektów w zakresie działań artystycznych.

### **Efemeryczność śmierci – o projekcie Gonzalo Frasca**

Jak wynika z wcześniej przeprowadzonych rozważań, analizując próby reprezentacji Holocaustu za pomocą medium gry, możemy dojść do paradoksalnego wniosku, w którym często bazujące na śmierci gry komputerowe nie są w stanie sprostać zjawisku masowej eksterminacji dokonanej podczas II wojny światowej.

---

<sup>14</sup> Grafikę można obejrzeć na stronie [www.fanpop.com/spots/debate/images/4751081/title/holopoly-photo](http://www.fanpop.com/spots/debate/images/4751081/title/holopoly-photo) (data dostępu: 12.03.2014).

<sup>15</sup> Z. Bauman, *Nowoczesność i Zagłada*, przeł. T. Kunz, Kraków 2009.

<sup>16</sup> H. Arendt, *Eichmann w Jerozolimie. Rzecz o banalności zła*, przeł. A. Szostkiewicz, Kraków 2010.

Główną przeszkodą uniemożliwiającą translację historii na poziom wirtualnej rozgrywki – jak się wydaje – stanowi słynne *game over*, które w świecie gry nie oznacza *de facto* żadnego końca, tak jak śmierć w świecie realnym, a jedynie przymus rozpoczęcia rozgrywki od początku. Co jednak w przypadku, jeśli uczynilibyśmy *game over* autentycznym końcem w ramach rzeczywistości wirtualnej?

Gonzalo Frasca w artykule *Ephemeral games: It is barbaric to design videogames after Auschwitz?*, nawiązującym do sztuki efemerycznej, podjął dyskusję nad projektem, w którym przedstawienie Shoah byłoby możliwe w grze w sytuacji, w której użytkownicy dysponowaliby tylko jednym życiem. Według propozycji autora taka gra powinna działać się w świecie rzeczywistym. Internauci po zalogowaniu się oraz wybraniu postaci nie mieliby możliwości zastopowania rozgrywki. Jednocześnie w przypadku śmierci niemożliwym byłoby wzięcie powtórnego udziału w projekcie. Stąd też śmierć w świecie wirtualnym zyskiwałaby znaczenie podobne do tego w świecie rzeczywistym. Efemeryczność gry polegałaby zaś na tym, że byłaby ona jednorazowym i niepowtarzalnym doświadczeniem w życiu gracza. Tak samo jak projekty z zakresu sztuki efemerycznej są dziełami jednorazowymi i ulotnymi<sup>17</sup>.

Pomysł Gonzalo Frasca, choć stanowi interesujące rozwiązanie w zakresie przedstawiania śmierci w grach komputerowych, może zarazem budzić zastrzeżenia odnośnie sposobu prezentacji Zagłady. Gra w trybie *online* byłaby bowiem jej odtwarzaniem. Jakkolwiek uczestnik mógłby za jej pomocą doświadczyć poczucia straty po śmierci wybranego przez siebie awatara oraz odczuć rodzaj trudu towarzyszącego przeżyciu w obozie koncentracyjnym, nie wydaje się być do końca etycznie usprawiedliwionym tworzenie wirtualnych światów, w których Holocaust znów się dzieje – tyle że dotyczy „cyberpostaci”.

### **Pop-Shoah – gry komputerowe zawierające motyw Holocaustu**

Oprócz prowokacji dotyczących Zagłady wykorzystujących motyw gier komputerowych oraz dyskusji teoretycznych odnoszących się do zagadnienia reprezentacji Holocaustu w wirtualnym świecie, osobnym zjawiskiem są gry, które wykorzystują Shoah jako element swojej fabuły. *Auschwitz Birkenau*, *Sonderkommando Revolt* oraz *Learning Game* to trzy tytuły, które chciałbym omówić. Wszystkie powstały jako inicjatywa oddolna i mogą stanowić zarówno potwierdzenie zapotrzebowania na gry o takiej tematyce, jak i być odzwierciedleniem etapu, na jakim znajduje się dyskurs dotyczący reprezentacji Holocaustu w wirtualnym świecie.

---

<sup>17</sup> G. Frasca, *Ephemeral Game. Is it Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?*, [w:] *Cybertext Yearbook*, eds. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyvässkylä 2000, s. 172–182.



*Auschwitz Birkenau* to oferowane przez portal Jig5aw dwie wersje puzzli internetowych, których głównym motywem jest obóz śmierci Auschwitz<sup>18</sup>. Pierwsza z układanek przedstawia bramę wejściową „Arbeit macht frei”, druga – wizerunek tablicy z trupa czaszką i napisem „Halt/Stój” na tle drutu kolczastego. Głównym zadaniem osoby grającej jest ułożenie obrazka w jak najkrótszym czasie. Po zakończeniu gry istnieje możliwość zapisania swojego wyniku i uzyskania informacji o zajmowanym miejscu w rankingu. Jak można przekonać się, analizując listę zwycięzców, puzzle z motywem Auschwitz są popularne na całym świecie – od USA po Chiny, ze szczególnym udziałem graczy z Polski. Co ciekawe, twórcy portalu, na którym znajduje się również spora liczba różnego rodzaju innych układanek, otagowali puzzle zawierające obrazy z Auschwitz takimi pojęciami, jak: wojna, katolicyzm, cmentarz, śmierć, historia, podróże, Holocaust, co wskazuje na próbę nadawania nowych znaczeń przekazom ikonicznym. Paradoksalnie, choć omawiane puzzle wiernie prezentują miejsce Zagłady – jak zdjęcia – nie przedstawiają żadnej wiedzy na ich temat. Gracz skupiony na jak najszybszym wykonaniu zadania nie ma możliwości przeprowadzenia jakiegokolwiek refleksji. Jakkolwiek pierwsze puzzle powstałe w II połowie XVIII wieku silnie związane były z aspektem edukacyjnym<sup>19</sup>, te proponowane przez portal Jig5aw z pewnością nie posiadają tego aspektu.

W porównaniu z *Auschwitz Birkenau Sonderkommando Revolt* – drugi z omawianych tytułów – posiada zupełnie inny charakter. Jest to nakładka na grę *Wolfenstein 3D* stworzona przez grupę programistów określających się mianem MOOD DB<sup>20</sup>. Fabuła gry nawiązuje do powstania przeciwko hitlerowcom zainicjowanego przez Sonderkommando, które miało miejsce w październiku 1944 roku na terenie obozu Auschwitz-Birkenau. W ramach gry można wcielić się w postać powstańca żydowskiego, który walczy z niemieckimi oprawcami. Ze względu na kontrowersje medialne, ostatecznie prace nad projektem zostały wstrzymane<sup>21</sup>. Niemniej *Sonderkommando Revolt* stanowi interesujący przykład sytuacji, w której chęć nawiązania do wydarzeń historycznych oraz przypomnienia bohaterskiego powstania przerodziła się w zaprzeczenie Zagłady. Oto bowiem ci, którzy byli jej ofiarami – Żydzi – w ramach gry mieli stać się oprawcami mordującymi napotkanych po drodze nazistów. Co równie interesujące, choć w filmach promujących grę była ukazana eksterminacja

---

<sup>18</sup> Puzzle można odnaleźć na stronie <http://jig5aw.com/category/auschwitz.html> (data dostępu: 14.03.2014).

<sup>19</sup> Z historią puzzli można zapoznać się w artykule Daniela Mc Adama, dostępnym na portalu Jigsaw [www.jigsaw-puzzle.org/jigsaw-puzzle-history.html](http://www.jigsaw-puzzle.org/jigsaw-puzzle-history.html) (data dostępu: 14.03.2014).

<sup>20</sup> Opis gry znajduje się na stronie [www.moddb.com/mods/sonderkommando-revolt](http://www.moddb.com/mods/sonderkommando-revolt) (data dostępu: 14.03.2014).

<sup>21</sup> Dyskusja dotycząca *Sonderkommando Revolt* toczona była m.in. w ramach forum udostępnionego przez „Gazetę Wyborczą”/ Zob. P. Płaza, *Moralność wyznacza granice grom*, [http://polygamia.pl/Polygamia/1,129919,10470375,Moralnosc\\_wyznacza\\_grom\\_granice.html](http://polygamia.pl/Polygamia/1,129919,10470375,Moralnosc_wyznacza_grom_granice.html) (data dostępu: 14.03.2014).



poprzez obrazy zmarłych więźniów czy sceny zagryzania ich przez psy, nigdzie nie przedstawiono sytuacji, w której pokazano by śmierć więźnia spowodowaną przez hitlerowskich oprawców. W *Sonderkommando Revolt* to Żydzi są mordercami.

Trzeci z omawianych projektów *Learning Game*, zamieszczony na portalu [www.thechildrenoftheholocaust.com](http://www.thechildrenoftheholocaust.com), w największym stopniu nawiązuje do aspektów edukacyjnych. Gra ma na celu zaznajomienie osób w wieku szkolnym z problematyką tolerancji przy pomocy świadków Holocaustu. Poprzez prezentacje pojęć, krzyżówki do rozwiązania, zadania typu prawda – fałsz, drzewa decyzyjne czy wybór zakończenia historyjek, uczestnicy mają w opinii twórców możliwość zapoznania się z zagadnieniami związanymi z poszanowaniem praw innych osób. Jakkolwiek *Learning Game* kładzie duży nacisk na edukację, wydaje się nie wykorzystywać jednak w pełni możliwości, jakie daje medium gry. Jest raczej formą tradycyjnej lekcji przeniesionej w wirtualny świat. Wiedza prezentowana za pomocą metareprezentacji, głównie pojęć, sprawia, że Zagłady wydaje się być bardziej konstrukcją myślową niż wydarzeniem historycznym. Shoah jako zbiór informacji czy siatka pojęciowa staje się mniej realny.

Choć przedstawione gry są odpowiedzią na zapotrzebowanie pewnej części społeczeństwa, dalece odbiegają od wyobrażenia możliwej do zaakceptowania gry edukacyjnej o Shoah. Stworzone w nich reprezentacje Holocaustu powielają popularne wyobrażenia dotyczące Zagłady, nie wnikając w złożoność zjawiska. Stanowią w większym stopniu tło rozrywki niż centralny punkt gry. Pop-Shoah w kontekście omawianych gier jest zjawiskiem polegającym na przyjemnym podejściu do eksterminacji – poprzez zadowolenie z szybkiego ułożenia puzzli w przypadku *Auschwitz Birkenau*, satysfakcji z wymordowania jak największej liczby nazistowskich oprawców w *Sonderkommando Revolt* lub – jak ma to miejsce w *Learning Game* – prezentowania wiedzy o Zagładzie w kategoriach popularnych sloganów oraz haseł, a nie pogłębionej refleksji.

### **Ku *serious games***

Omówione dotychczas tendencje w sposobie przedstawiania Holocaustu w grach komputerowych ujawniły wiele dylematów natury etycznej związanych z tym zjawiskiem. Jednak zanim całkowicie odrzucę możliwość edukacji o Shoah za pomocą medium gry, przeprowadzę pewien eksperyment myślowy dotyczący zagadnienia reprezentacji. Później zaś zastanowię się, jak mogłaby wyglądać gra dotycząca Zagłady stworzona przez osoby pracujące w zakresie nurtu określanego mianem *serious games*.

Eksperyment myślowy brzmi następująco: wyobraźmy sobie, że patrzymy z nadmorskiego klifu na człowieka kreślącego coś patykiem na piasku. Stworzony przez niego obraz jest intrygujący – przypomina nierealistyczną twarz, jakby autor widział

ją pod wieloma kątami jednocześnie. Wygląda to właściwie niemal jak obraz Picassa. Zaintrygowani tym faktem biegniemy po lornetkę, by przyjrzeć się tajemniczemu plażowiczowi. Ku naszemu zdumieniu odkrywamy, że jest to Picasso! Z biciem serca biegniemy na plażę, wiemy bowiem, że już niedługo przyplływ zmyje obraz mistrza. Musimy spróbować jakoś go ocalić. Ale jak? Nie powstrzymamy przecież przyplwywu. Nie mamy też możliwości, by zrobić jego odlew na piasku. Możemy pobiec po aparat, ale w ten sposób zachowamy tylko obraz dzieła, a nie samo dzieło. W końcu nie wiemy już, czy cieszyć się, czy płakać w sytuacji, która nas spotkała<sup>22</sup>.

Wydarzenia historyczne, podobnie jak dzieło Picassa na piasku, z natury są czymś nietrwałym. Istota przeszłości – jako nieobecność w teraźniejszości – niejako *ex definitione* prowadzi do problemu niedoskonałości jej reprezentacji. Z tego też względu nasze próby upamiętnienia mogą w najlepszym wypadku prowadzić do odtworzenia jakiejś wersji obrazu wydarzenia historycznego, ale nie jego samego. Problem pomiędzy tradycyjnymi a nowymi formami przedstawiania wiedzy historycznej przypomina decyzję, którą podjął Picasso. Nie wybrał płótna jako medium swojego obrazu, ale piasek, co – jak się wydaje – przysparza wielu kłopotów. Z drugiej strony samo płótno również nie jest wolne od uszczerbków i zniszczenia. Obojętnie jednak, czy Picasso wybrałby płótno, czy piasek, jest ono nadal nośnikiem jego dzieła. Problem z grami komputerowymi może nie tyle wynikać z faktu, że jest to wyjątkowo niewdzięczne medium do przekazywania wiedzy o Holocauście – jak piasek do tworzenia obrazów – ale bardziej z naszych oczekiwań i przyzwyczajęń. Wspomniane wcześniej prowokacje i gry pokazują, że w medium gry można podjąć problematykę Shoah. Niemożliwość pogodzenia niektórych form reprezentacji z tematem Zagłady wynika bardziej z charakteru naszych umysłów (przyzwyczajęń), a nie medium jako takiego. Rosnące zapotrzebowanie i zainteresowanie grami o Holocauście świadczy równocześnie, że nie dla wszystkich owa mentalna bariera jest nie do przejścia. To chyba ten fakt jest najbardziej dręczący i nie pozostawia chwili spokoju. Zatem to, co nas interesuje, to nie tyle stwierdzenie, że jak dotąd nie stworzono porządných gier edukacyjnych o Shoah, ale pytanie, dlaczego nie miałyby zostać stworzone?

### **Zakończenie – *Serious-Shoah***

Wbrew wrażeniom, jakie można odnieść po analizie zaprezentowanych projektów, gry komputerowe nie tylko gloryfikują rozrywkę jako swój prymarny cel. Nurt *serious games*, który obecnie rozwija się bardzo dynamicznie, nie ucieka od trudnych

---

<sup>22</sup> J. Baggini, *Żuk w pudełku oraz 99 innych eksperymentów myślowych*, przeł. D. Cieśla-Szymańska, Warszawa 2012, s. 47–49.

i często wzbudzających spore kontrowersje problemów<sup>23</sup>. Przykładem może być chociażby gra dotycząca wydarzeń z 11 września 2001 roku, w której użytkownicy mają na celu uratowanie jak największej liczby cywilów przed terrorystami, co nie jest jednak możliwe bez mniejszych lub większych strat<sup>24</sup>. Uzmysławia ona zatem, że każda wojna rodzi ofiary i powoduje wewnętrzną frustrację wynikającą z niemożności uniknięcia śmierci niewinnych. Równie ważne kwestie są podejmowane w projektach wykorzystywanych na oddziałach onkologicznych. Poprzez gry mali pacjenci są zapoznawani ze swoją chorobą i jej skutkami<sup>25</sup>. Również konflikt palestyńsko-izraelski znalazł swoją wirtualną postać w grze, w której gracz wciela się w postać mediatora mającego zapobiec nieustannemu rozlewowi krwi<sup>26</sup>. Śmierć może być zatem traktowana w grach z powagą i szacunkiem.

Gra, której elementy mogłyby być wykorzystane podczas tworzenia projektu edukacyjnego o Shoah, to *Super Columbine Massacre RPG*<sup>27</sup>. Powstała ona po zamachu dokonany w kwietniu 1999 roku przez dwóch uczniów szkoły średniej na swoich kolegach. W ramach gry wcielamy się w postać zabójców i przechodzimy razem z nimi dzień, w którym dokonali masakry. Gra jednak jest skonstruowana w taki sposób, by wywoływać niepokój oraz dyskomfort. O rozrywce można zapomnieć. Użytkownik zapoznaje się z filozofią wyznawaną przez młodych zabójców poprzez piosenki Marilyna Mansona, czyta fragmenty listów pożegnalnych, a gdy zaczyna dokonywać zabójstwa pikselowych postaci, tło gry zmienia się na zdjęcia z oryginalnych miejsc, w których dokonano zbrodni. Świat rzeczywisty przeplata się z wirtualnym, nie dając zapomnieć o prawdziwości zbrodni. Kończące grę lista ofiar, zdjęcia z próby reanimacji i epilog, w którym widzimy Erica i Dylana (tak nazywali się uczniowie, którzy dokonali morderstwa) w piekle, poruszających we wzajemnej rozmowie problem relacji między dobrem a złem, sprawia, że gracz podejmuje trud zrozumienia tej strasznej sytuacji i – co najważniejsze – skłania się do refleksji. Możliwy do pomyślenia projekt edukacyjny o Holocauście mógłby zatem być rodzajem gry, w której to co wirtualne przechodzi płynnie w realne obrazy niepozwalające zapomnieć o autentyczności eksterminacji. Fragmenty wspomnień byłych więźniów w połączeniu z wypracowaną refleksją humanistyczną dotyczącą Shoah mogłyby stanowić główną oś fabuły gry. Wcielanie się w różne postaci umożliwiłoby zapoznanie się z historią ich życia, zaś możliwości, jakie daje medium gry, pozwalałyby w większym stopniu na praktyczne zdobywanie wiedzy o Zgładzie, w przeciwieństwie do takich metareprezentacji, jak tekst. Droga

<sup>23</sup> U. Ritterfeld, M. Cody, P. Vorderer, op. cit., s. 3–9.

<sup>24</sup> Mowa tu o grze *September 12*.

<sup>25</sup> Przykładem może być gra *Re-Mission*.

<sup>26</sup> Mowa tu o grze *PaceMaker*.

<sup>27</sup> Z grą można zapoznać się na stronie [www.columbinegame.com](http://www.columbinegame.com) (data dostępu: 16.03.2014).

upamiętnienia byłyby zatem rzeczywistość rozszerzona przypominająca poprzez to co wirtualne o tym, co realne.

W żydowskiej teologii czynienie czegoś na pamiątkę oznaczało nie tyle przypominanie wydarzeń z historii narodu wybranego, co mistyczne dzieanie się owego wydarzenia. Sensem pamiątki nie była zatem pamięć rozumiana w kategoriach wspomnienia, co rytuał uobecniający przeszłe wydarzenie<sup>28</sup>. Być może gra jako dziejąca się, a zarazem przywołująca wydarzenia historyczne, miałaby szansę stać się medium, przy użyciu którego byłaby możliwa zupełnie nowa forma czynienia pamięci rozpiętej pomiędzy przypominaniem a czynieniem zdarzeń, utkanej nie tylko ze wspomnień, ale i z zaangażowania.

### Summary

#### **Pop-Memory. Education on the Holocaust and Computer Games – from Puzzles to Serious Games**

The use of computer games in education is a practice that has become an important element in the process of transferring knowledge across different disciplines. Projects such as: “Playing History. Your source for historical games”, education through games program run by the Institute of National Remembrance or online platform [www.edugames.pl](http://www.edugames.pl) are good examples of successful uses of this form of teaching by historical sciences as well. In relation to this trend, any attempt at using games for teaching about the Holocaust still leads to many ethical dilemmas. This article concerns the attempts at presenting Shoah through the medium of game (in the context of artistic provocation and commercial projects). It also refers to the possibilities of showing the events related to the extermination of population during World War II through the so-called serious games approach. The paper is also concerned with the issue of the philosophy of computer games, representations of the past and new forms of transferring knowledge.

**Keywords:** historical education, computer games, Holocaust, representations of the past, new media

---

<sup>28</sup> L. Bouyer, *Eucharist. Theology and Spirituality of the Eucharistic Prayer*, Paris 1968, s. 84–85.

## Streszczenie

Wykorzystywanie gier komputerowych w edukacji jest praktyką, która stała się ważnym elementem procesu przekazywania wiedzy w ramach różnych dyscyplin. Projekty, takie jak „Playing History. Your source for historical games”, program edukacji za pomocą gier prowadzony przez IPN czy platforma [www.edugames.pl](http://www.edugames.pl) są dobrym przykładem tego, że również nauki historyczne z powodzeniem korzystają z tej formy nauczania. W odniesieniu do tej tendencji wykorzystywanie gier komputerowych w nauczaniu o Holocauście prowadzi wciąż do wielu dylematów etycznych. Niniejszy artykuł zawiera zarówno prezentację dotychczasowych prób przedstawiania Shoah za pomocą medium gry (w ramach prowokacji artystycznych oraz projektów komercyjnych), jak i możliwości prezentowania wydarzeń związanych z eksterminacją ludności podczas II wojny światowej w ramach nurtu określanego mianem *serious games*. W pracy podjęta została również problematyka filozofii gier komputerowych, reprezentacji przeszłości oraz nowych form przekazywania wiedzy.

**Słowa kluczowe:** edukacja historyczna, gry komputerowe, Holocaust, reprezentacje przeszłości, nowe media

## Bibliografia

- Arendt H., *Eichmann w Jerozolimie. Rzecz o banalności zła*, przeł. A. Szostkiewicz, Kraków 2010.
- Baggini J., *Żuk w pudełku oraz 99 innych eksperymentów myślowych*, przeł. D. Cieśla-Szymańska, Warszawa 2012.
- Bauman Z., *Nowoczesność i Zagłada*, przeł. T. Kunz, Kraków 2009.
- Bouyer L., *Eucharist. Theology and Spirituality of the Eucharistic Prayer*, Paris 1968.
- Filiciak M., *Wybrane fakty z historii gier komputerowych*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Frasca G., *Ephemeral Game. Is it Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?*, [w:] *Cybertext Yearbook*, eds. M. Eskelinen, R. Koskimaa, Jyväskylä 2000.
- Kirkpatrick G., *Cynizm gracza komputerowego*, przeł. M. Szota, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010.
- Ritterfeld U., Cody M., Vorderer P., *Serious Games. Mechanisms and Effects*, New York 2009.