

Dawid Gralik
Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu

Ku nowej pamięci historycznej? Kreowanie wizji przeszłości w popkulturze na przykładzie II wojny światowej

Wprowadzenie

Druga wojna światowa — największy konflikt zbrojny w dziejach świata — z racji swojej skali, charakterystyki oraz znaczenia dla historii świata, od wielu lat jest źródłem inspiracji dla różnego rodzaju twórców — pisarzy, malarzy, reżyserów czy twórców gier wideo, wpływając na postrzeganie wojny przez jednostki, grupy i wspólnoty. Celem niniejszego artykułu jest prezentacja trendów w przedstawianiu II wojny światowej w dziełach kultury popularnej na przykładzie filmów — tzw. blockbustów¹ oraz gier wideo typu AAA² wydanych w latach 2008-2018, a także próba odpowiedzi na pytanie, czy kreowany w filmach i grach wideo obraz konfliktu prowadzi do kreowania nowej pamięci historycznej.

Pamięć historyczna, według definicji Andrzeja Szpocińskiego, to zbiór wizji przeszłości, w tym wydarzeń, postaci i procesów, które wraz z elementami je wartościującymi są podzielane przez członków danej społeczności³. Dzięki swojej charakterystyce nie jest ona stała, zatem jest podatna na różne

¹Blockbuster — wysokobudżetowy film wypuszczany przez duże wytwórnie filmowe bądź film, który odniósł sukces kasowy. *Blockbuster*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Blockbuster> [dostęp 30.11.2018].

²AAA — gry o wysokich budżetach przeznaczonych na produkcję i promocję, od których oczekuje się wysokiej jakości i dobrej sprzedaży, wydawane przede wszystkim przez dużych wydawców. AAA (*gry komputerowe*), [https://pl.wikipedia.org/wiki/AAA_\(gry_komputerowe\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/AAA_(gry_komputerowe)) [dostęp 30.11.2018].

³D. Malczewska-Pawelec, T. Pawelec, *Rewolucja w pamięci historycznej. Porównawcze studia nad praktykami manipulacji zbiorową pamięcią Polaków w czasach stalinowskich*, Universitas, Kraków 2011, s. 13.

wpływy. Dowodzi tego chociażby działalność władz polskich w okresie PRL-u, które swoją politykę chciały one wykreować nową pamięć historyczną Polaków⁴. Czynnikiem umożliwiającym kreowanie pamięci historycznej jest również szeroko pojmowana kultura, w tym szczególnie interesujące nas jej elementy, mianowicie filmy i gry wideo. W stosunku do produkcji filmowych, zdaniem Moniki Piotrowskiej, z powodu swojej powszechności „film awansuje dziś do rangi metafory w funkcji źródła historycznego”⁵. Podobny proces następuje również w stosunku do gier ze względu na ich coraz większą powszechność i obecność w przestrzeni publicznej⁶.

Wojna, film i polityka

II wojna światowa jako okres osadzenia fabuły pojawił się bardzo wcześnie — już w czasie trwania konfliktu wyprodukowano pierwsze filmy fabularne, będące w istocie elementami propagandy. Przykładem takiej produkcji jest amerykański obraz „30 sekund nad Tokio” z 1944 r.⁷ W kolejnych dekadach powstało wiele produkcji odniesionych do II wojny światowej. Trend ten nie zaniknął i w ostatnim dziesięcioleciu na ekranach kin pojawiło się wiele wysokobudżetowych produkcji, które ukazują wydarzenia z lat 1939-1945. Ze względu na konstrukcję rynku filmowego głównym ośrodkiem ich powstawania są Stany Zjednoczone. O amerykańskiej dominacji świadczy 80% udział filmów amerykańskich na rynku europejskim w 2012 r.⁸

Głównym gatunkiem filmów opowiadających o II wojnie światowej są naturalnie filmy wojenne. Warto przy tym zaznaczyć, że generalnie praktyką, jeśli chodzi o przedstawianie wojny, jest eksponowanie militarnych aspektów konfliktu kosztem innych jej wymiarów — jak polityka czy życie codzienne

⁴ O roli państwa w procesie kształtowania pamięci historycznej pisano już w okresie PRL. Patrz: J. Piontek, S. Wojtkowiak, *Rola propagandy w kształtowaniu świadomości historycznej (zarys problematyki)*, Uniwersytet Łódzki, Łódź 1984; J. Topolski, *Rola świadomości historycznej w rozwoju społeczeństwa i budownictwa socjalizmu. Wykład wygłoszony w Urzędzie Rady Ministrów 1985.03.28.*, PAN, Warszawa 1985.

⁵ M. Piotrowska, *Rola i znaczenie filmu w popularyzacji historii a kształtowanie społecznej świadomości historycznej*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ Nauki Humanistyczne”, nr 3/2016, s. 60.

⁶ M. Makowski, *Hitler bez swastyki*, „Do Rzeczy”, nr 49/2017, s. 38.

⁷ *30 sekund nad Tokio (Thirty Seconds Over Tokyo)*, reż. M. LeRoy, USA, 1944.

⁸ *Soft power w polityce Stanów Zjednoczonych w XXI wieku*, <http://stosunki-miedzynarodowe.pl/polityka-zagraniczna/1518-soft-power-w-polityce-stanow-zjednoczonych-w-xxi-wieku> [dostęp 12.12.2018].

w okupowanych częściach Europy czy Azji⁹. Jednym z nielicznych wyjątków jest „Niezlomny”¹⁰, chociaż i tu główny bohater to żołnierz amerykański, który dostał się do japońskiej niewoli.

Dosyć częstym zabiegiem jest przedstawianie historii fikcyjnych bohaterów, działających wprawdzie w realiach II wojny światowej, ale niezwiązanych z żadną faktyczną kampanią czy bitwą. Dzięki temu zabiegowi twórcy uzyskują wolność kreowania świata filmowego, ponadto pozwala to nadać prezentowanej historii wymiar bardziej uniwersalny dla opowiedzenia historii jakiejś armii czy okoliczności prowadzenia walk¹¹. Cechą charakterystyczną, tu przede wszystkim filmów amerykańskich, jest ukazywanie grozy wojny, poprzez zastosowanie licznych efektów specjalnych. W wyniku tego filmy te, być może mimowolnie, nabierają wydźwięku pacyfistycznego, odzierają wojnę z romantyczności, choć często nie uciekają od patosu czy heroizmu. Przykładami takich obrazów są „Furia”¹² oraz „Dunkierka”¹³.

Wymowna jest scena z pierwszego z wymienionych filmów, w której dowódca tytułowego czołgu Don „Wardaddy” Collier (grany przez Brada Pitta) próbuje zmusić nowego członka swojej załogi, Normana Ellisona (Logan Lerman), do wykonania egzekucji na niemieckim jeńcu. Próbuje tym samym zmienić „żółtodzioba” w twardego żołnierza. Scena, nie do pomyślenia w realiach historycznych, ma służyć właśnie ukazaniu brutalności konfliktu¹⁴. Z kolei „Dunkierka” stara się poprzez konstrukcję filmu wywoływać u widza napięcie, choć niekoniecznie przez krwawe sceny walk. Jak stwierdził reżyser Christopher Nolan:

[Dunkierka] To historia o przetrwaniu, a przede wszystkim film o napięciu. Tak więc, chociaż jest w nim dużo intensywności, niekoniecznie zajmuje się krwawymi aspektami walki, które zostały tak dobrze zrobione w tak wielu filmach.¹⁵

⁹ M. Białous, *Spoleczna konstrukcja filmów historycznych. Pamięć zbiorowa i polityka pamięci w kinematografii polskiej lat 1920–2010*, rozprawa doktorska, Uniwersytet w Białymstoku, Białystok 2015, s. 363.

¹⁰ *Niezlomny (Unbroken)*, reż. A. Jolie, USA, 2014.

¹¹ M. Urbańska, *Historia na ekranie: od faktu do fikcji. Sposoby tworzenia reprezentacji przeszłości i konstruowania postaci w polskich filmach o historii najnowszej powstałych po 2010 roku*, „Media, Kultura, Komunikacja Społeczna”, t. 13 nr 2, 2017, s. 15-16.

¹² *Furia (Fury)*, reż. D. Ayer, Chiny/USA/Wielka Brytania, 2014.

¹³ *Dunkierka (Dunkirk)*, reż. Ch. Nolan, Francja/Holandia/USA/Wielka Brytania, 2017.

¹⁴ J. Orłowski, *Furia*, http://portal.strategie.net.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=2204:furia&catid=35:recenzje-filmow&Itemid=114 [dostęp 1.12.2018].

¹⁵ Ch. Agar, *Dunkirk: Christopher Nolan Explains PG-13 Rating*, <https://screenrant.com/christopher-nolan-dunkirk-rating-pg-13/> [dostęp 5.12.2018].

Mocnym segmentem fabuł osadzonych w okresie II wojnie światowej są filmy biograficzne. W przeciągu ostatniego dziesięciolecia na ekrany kin weszły obrazy przedstawiające zarówno postaci ważne dla przebiegu wojny, tj. „Walkiria”¹⁶ oraz „Czas mroku”¹⁷, a także produkcje oparte na życiorysach szeregowych żołnierzy, którzy zainspirowali twórców filmowych swoimi losami w czasie wojny. Do takiej grupy filmów zalicza się „Przełęcz ocalonych”¹⁸ oraz, wspomniany już wyżej, „Niezlomny”.

W przeciwieństwie do żołnierzy alianckich przedstawiciele państw osi są rzadko głównymi bohaterami filmów historycznych, głównie ze względu na charakterystykę krajów wchodzących w skład tego sojuszu, a także masowe zbrodnie dokonane szczególnie przez żołnierzy Wehrmachtu i armii japońskiej. Trzeba jednak zaznaczyć, że nie brakuje udanych filmów podejmujących tematykę walki po „niewłaściwej” stronie frontu, tj. „Żelazny krzyż”¹⁹ czy „Tora! Tora! Tora!”²⁰, choć w latach 2008-2018 nie powstała żadna wysokobudżetowa produkcja filmowa z żołnierzem osi jako głównym bohaterem. Ostatnią tego typu produkcją, jednocześnie uznawaną za niezwykle udaną, są „Listy z Iwo Jimy”²¹ z 2006 r. Mimo wykraczania poza obrane w niniejszym artykule ramy czasowe, warto wspomnieć o tym filmie ze względu na dość pozytywne ukazanie strony japońskiej. Jest to spory ewenement, podobnie jak akcentowanie dobra i zła po obu stronach konfliktu — również amerykańskiej²².

Pomijając tego typu produkcje prezentacja wizerunku przegranej strony II wojny światowej jest często ograniczana do roli „tych złych”, antagonistów. Do ciekawego eksperymentu doszło w filmie „Dunkierka”, w którym poza lotnictwem armia niemiecka praktycznie nie pojawia się na ekranie, zaś słowo „Niemcy” niemalże nie pada w trakcie dialogów, co więcej napis na jednym z początkowych kadrów filmu, szcążkowo zarysowujący fabułę, brzmi „Wróg zepchnął brytyjskie i francuskie siły w stronę morza”²³.

¹⁶ Głównym bohaterem filmu jest płk Claus von Stauffenberg. *Walkiria (Valkyrie)*, reż. B. Singer, Niemcy/USA, 2008.

¹⁷ Film skupiony jest na postaci Winstona Churchilla. *Czas mroku (Darkest Hour)*, reż. J. Wright, USA/Wielka Brytania, 2017.

¹⁸ *Przełęcz ocalonych (Hacksaw Ridge)*, reż. M. Gibson, USA, 2016.

¹⁹ *Żelazny krzyż (Cross of Iron)*, reż. S. Peckinpah, Wielka Brytania/RFN 1977.

²⁰ *Tora! Tora! Tora!*, reż. R. Fleischer, K. Fukasaku, T. Masuda, Japonia/USA 1970.

²¹ *Listy z Iwo Jimy (Letters from Iwo Jima)*, reż. C. Eastwood, USA, 2006.

²² A. Mazanek, *Do krwi ostatniej... II wojna światowa w kinie*, <https://naekranie.pl/artykuly/do-krwi-ostatniej-ii-wojna-swiatowa-w-kinie> [dostęp 7.12.2018].

²³ *Dunkierka. Recenzja filmu Dunkirk Christophera Nolana*, <http://quentin.pl/2017/07/dunkierka-recenzja-filmu-dunkirk.html> [dostęp 11.12.2018].

Ostatnim wartym wspomnienia rodzajem filmów opowiadających o II wojnie światowej są obrazy luźno inspirowane wydarzeniami historycznymi, często przedstawiające alternatywne scenariusze wobec faktycznego przebiegu zdarzeń bądź wizje science-fiction. Przykładami takich produkcji są „Bękart wojny”²⁴ oraz „Kapitan Ameryka: Pierwsze starcie”²⁵.

Mówiąc o problemach związanych z filmami na gruncie historycznym, należy odnotować, że film przedstawia opowiadaną historię w sposób odmienny niż inne dzieła kultury, tj. książki — ma on tendencję chociażby do uproszczeń. Ponadto, jak słusznie zauważa Andrzej Zybertowicz, filmy nie dokumentują faktu czy zjawiska, lecz jedynie prezentują wyobrażenie o nim²⁶. Między innymi dzięki temu powstałe na Zachodzie można uznać za element tzw. soft power²⁷, co w szczególności dotyczy filmów będących z założenia elementem polityki historycznej państw. Z perspektywy produkcji wysokobudżetowych dotyczy to przede wszystkim Rosji i budowy pamięci historycznej Rosjan na zwycięstwie nad Niemcami w czasie II wojny światowej. Widać to np. w „Spalonych słońcem 2”²⁸, a zwłaszcza w „Stalingradzie”²⁹, gdy porówna się je do innych produkcji dotyczących bitwy stalingradzkiej, takich jak „Stalingrad” w reżyserii Josepha Vilsmaiera³⁰ czy „Wróg u bram”³¹.

Ważnym elementem większości filmów wojennych jest pozbawienie akcji kontekstu historycznego, co dla osób nieznających przebiegu wojny może być problemem w odbiorze filmu. Pojawiają się również tendencje do czarno-białej prezentacji historii, np. w „Walkirii” nie dowiemy się, że Claus von

²⁴ *Bękart wojny (Inglourious Basterds)*, reż. Q. Tarantino, Niemcy/USA, 2009.

²⁵ *Kapitan Ameryka: Pierwsze starcie (Captain America: The First Avenger)*, reż. J. Johnston, USA, 2011.

²⁶ M. Piotrowska, *op. cit.*, s. 61, 64; A. Zybertowicz, *Badacz w labiryncie: uwagi o koncepcji Franklina R. Ankersmita*, [w:] *Historia o jeden świat za daleko?*, red. E. Domańska, IH UAM, Poznań 1997, s. 41.

²⁷ *Soft power* — pojęcie stworzone przez amerykańskiego politologa Josepha Nye oznaczające zdolność państwa lub narodu do zdobywania wpływów i pozyskiwania sojuszników dzięki ukazaniu atrakcyjności własnej kultury, polityki czy ideałów politycznych. A. Słodownik, *Soft power — subtelnie i skutecznie*, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/778-soft-power-subtelnie-i-skutecznie.html> [dostęp 13.12.2018]; *Soft power w polityce...*, <http://stosunki-miedzynarodowe.pl/polityka-zagraniczna/1518-soft-power-w-polityce-stanow-jednoczonych-w-xxi-wieku> [dostęp 12.12.2018].

²⁸ *Spaleni słońcem 2 (Utomlyonnye solntsem 2: Predstoyanie)*, reż. N. Michałkow, Francja/Niemcy/Rosja, 2010.

²⁹ *Stalingrad*, reż. F. Bondarchuk, Rosja, 2013.

³⁰ *Stalingrad*, reż. J. Vilsmaier, Niemcy, 1993.

³¹ *Wróg u bram (Enemy at the Gates)*, reż. J.-J. Annaud, Irlandia/Niemcy/USA/Wielka Brytania, 2001.

Stauffenberg, zanim odniósł ciężkie rany w Afryce Północnej i przystąpił do spisku skutkującego zamachem z 20 VII 1944 r., popierał politykę Adolfa Hitlera³².

Osobny wątek rozważań warto poświęcić polskim produkcjom poświęconym okresowi II wojny światowej. Polskie kino znajduje się w swoistej pułapce średniego państwa — z jednej strony z racji na udział naszego kraju w wojnie oraz jej przebieg, powstawanie takich dzieł wydaje się sprawą oczywistą, tym bardziej wobec ignorowania polskiego wysiłku wojennego przez twórców zachodnich³³, aczkolwiek widać wiele różnic pomiędzy produkcjami polskimi a zagranicznymi. Przede wszystkim w przypadku polskiej kinematografii spore znaczenie ma finansowanie i współfinansowanie filmów przez państwo. W stosunku do współczesnych obrazów dzieje się to przede wszystkim dzięki utworzonemu w 2005 r. Polskiemu Instytutowi Sztuki Filmowej³⁴.

Pomimo wsparcia ze strony PISF i innych podmiotów (głównie spółek Skarbu Państwa), budżety polskich filmów opowiadających o II wojnie światowej są znacząco mniejsze niż fundusze wydawane na produkcję filmów zagranicznych, mimo iż wiele interesujących nas obrazów znajduje się na liście z największymi polskimi budżetami filmowymi po 1989 r. — „Miasto 44”³⁵ zajmuje na niej wysokie 6. miejsce (z kwotą 25 mln zł), „W ciemności”³⁶ — 12. (20,5 mln zł), „Wołyń”³⁷ — 14. (20 mln zł), „Kamerdyner”³⁸ — 20. (15

³² W. Wichert, *Prawie zabił Hitlera. Claus von Stauffenberg wobec Polski*, <https://historia.org.pl/2018/03/23/claus-von-stauffenberg-wobec-polski/> [dostęp 3.12.2018].

³³ Jako przykład może tutaj posłużyć film *Gra tajemnic* z 2014 r., który opowiada historię brytyjskiego matematyka Alana Turinga mającego znaczący udział w rozszyfrowaniu kodów niemieckiej maszyny szyfrującej Enigma. Wkład polskich kryptologów, którzy jako pierwsi złamali kod Enigmy, Mariana Rejewskiego, Jerzego Różyckiego i Henryka Zygalskiego został w filmie pominięty. Z kolei za mocno dyskusyjne można uznać postępowanie twórców filmu *Opór* z 2008 r., przedstawiającego historię żydowskiego oddziału braci Bielskich, którzy całkowicie pominięli wątek relacji partyzantów z ludnością polską, wobec której partyzanci wielokrotnie zachowywali się w sposób brutalny. D. Rydzek, *Marek Grajek: „Gra tajemnic” to fałsz. Kto naprawdę złamał Enigmę?*, <https://naekranie.pl/artykuly/marek-grajak-gra-tajemnic-to-falsz-who-naprawde-zlamal-enigme/> [dostęp 2.02.2018]; J. Szczerba, „Opór” — azyl braci Bielskich, <http://wyborcza.pl/7,90535,22061242,opor-azyl-braci-bielskich.html> [dostęp 30.11.2018]. Szerzej o żydowskiej partyzantce w czasie II wojny światowej w: A. Kraus, Śladami „Mściciela” — struktura i działalność żydowskiej partyzantki w Puszczy Rudnickiej, [w:] *Polityka innymi środkami. Studia z dziejów wojskowości polskiej i powszechnej*, red. M. Franz, W. Sługocki, J. Tomczak, K. Ziółkowski, Napoleon V, Oświęcim 2014, s. 169-181.

³⁴ M. Białous, *op. cit.*, s. 167-168.

³⁵ *Miasto 44*, reż. J. Komasa, Polska, 2014.

³⁶ *W ciemności (In Darkness)*, reż. A. Holland, Polska/Niemcy/Kanada, 2011.

³⁷ *Wołyń*, reż. W. Smarzowski, Polska, 2016.

³⁸ *Kamerdyner*, reż. F. Bajon, Polska, 2018.

mln zł), „Dywizjon 303. Historia prawdziwa”³⁹ — 23. (14 mln zł), „Tajemnica Westerplatte”⁴⁰ — 24. (13,5 mln zł), z kolei „Historia Roja”⁴¹ — 30. (10,5 mln zł)⁴². Warto tutaj, dla porównania, przywołać fundusze przeznaczone na filmy „drugowojenne” z trzech różnych państw — niemiecki „Upadek”⁴³ miał budżet na poziomie ponad 18 mln \$, rosyjski „Stalingrad” — 30 mln \$, z kolei amerykańska „Przełęcz ocalonych” — 40 mln \$. Przy porównaniu funduszy przeznaczonych na realizację filmów warto przytoczyć też przykład „Wołynia”, do którego ukończenia w ostatniej fazie produkcji zabrakło nikłej jak na zachodnie standardy kwoty 2,5 mln zł⁴⁴.

Odnosząc się do sposobów przedstawiania wydarzeń z II wojny światowej w polskim kinie można zauważyć dwie dominujące tendencje. Pierwszą z nich jest grupa filmów nastawiona na prezentację historii, mającej wymiar, który można nazwać dydaktycznym⁴⁵. Przykładami takich dzieł są „Historia Roja” czy „Dywizjon 303. Historia prawdziwa”. Pomijając wizualną realizację filmów, wobec tego typu produkcji często padają, zazwyczaj niebezpiepodstawnie, zarzuty dotyczące słabej jakości scenariuszy i przeciętnej gry aktorskiej, mimo angażowania znanych polskich i, znacznie rzadziej, zagranicznych aktorów⁴⁶. Za wyjątek od tej reguły można uznać film „W ciemności” w reżyserii Agnieszki Holland podejmujący zresztą tematykę, rzadko poruszanych w filmach zachodnich, realiów życia w okupowanej Europie⁴⁷.

³⁹ *Dywizjon 303. Historia prawdziwa*, reż. D. Deliń, Polska/Wielka Brytania 2018.

⁴⁰ *Tajemnica Westerplatte*, reż. P. Chochlew, Polska, 2013.

⁴¹ *Historia Roja*, reż. J. Zalewski, Polska, 2016.

⁴² *Lista najdroższych polskich filmów*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_najdro%C5%BCszych_polskich_film%C3%B3w [dostęp 1.12.2018].

⁴³ *Upadek (Der Untergang)*, O. Hirschbiegel, Austria/Niemcy/Włochy, 2004.

⁴⁴ *Przełęcz ocalonych (2016)*, <https://www.filmweb.pl/film/Prze%C5%82%C4%99cz+ocalonych-2016-658802> [dostęp 1.12.2018]; N. Szostak, *Smarzowski: Brakuje 2,5 mln zł na „Wołyń”*. Producent uspokaja: Film gotowy w 95 proc., <http://wyborcza.pl/1,75410,19646141,smarzowski-brakuje-2-5-mln-zl-na-wolyn-producent-uspokaja.html> [dostęp 10.12.2018]; *Stalingrad (2013)*, <https://www.filmweb.pl/film/Stalingrad-2013-559553> [dostęp 1.12.2018]; *Upadek (2004)*, <https://www.filmweb.pl/Upadek> [dostęp 1.12.2018].

⁴⁵ M. Białous, *op. cit.*, s. 367-368.

⁴⁶ Zob. D. Adamek, A. Pisarek, 303. *Bitwa o Anglię, czyli ten z Dorocińskim — Recenzja #403*, <https://www.youtube.com/watch?v=7tW59ecU6IE> [dostęp 8.12.2018]; tychże, *Dywizjon 303, czyli ten z Adamczykiem — Recenzja #407*, <https://www.youtube.com/watch?v=7S4xVdQn0zk> [dostęp 8.12.2018].

⁴⁷ Tego typu obrazy nie są tylko zjawiskiem polskim, lecz europejskim, przy czym wiele filmów poświęca się sytuacji ludności żydowskiej. Wśród innych tego typu produkcji można wymienić holenderski film *Czarna księga* czy wysoko ocenianą węgierską produkcję *Syn Szawła*. Zob. *Czarna księga (Zwartboek)*, reż. P. Verhoeven, Belgia/Holandia/Niemcy/Wielka Brytania, 2006; *Syn Szawła (Saul fia)*, reż. L. Nemes, Węgry, 2015.

Drugim głównym nurtem, reprezentowanym przede wszystkim przez młodszych twórców, jest oparcie fabuły filmu na kontrowersji, próba ukazania wydarzeń w sposób sensacyjny, nowy, niekiedy poprzez dekonstrukcję mitów tkwiących w polskiej świadomości historycznej⁴⁸. Przykłady takich produkcji to „Tajemnica Westerplatte” oraz „Miasto 44”. W przypadku pierwszego z wymienionych filmów tematem szeroko omawianym w przestrzeni publicznej była deheroizacja obrońców Westerplatte, w szczególności postaci dowódcy polskiego garnizonu — mjr. Henryka Sucharskiego, z kolei w przypadku dzieła Jana Komasy szeroko komentowano niektóre sceny, a także szerokie zastosowanie współczesnej muzyki, w tym z gatunków raczej niekojarzonych z filmami historycznymi, tj. dubstep⁴⁹. Bliski tej kategorii filmów jest również „Wołyń”, aczkolwiek w przypadku tej produkcji kontrowersja wynikała bardziej z zaimplementowania brutalnych scen niżli kwestii konstrukcji i przebiegu fabuły. Film ten zresztą trudno zaliczyć do którejkolwiek z wymienionych wyżej grup⁵⁰. Ciekawym zjawiskiem w grupie filmów kontrowersyjnych są produkcje prezentujące wojenne wydarzenia w sposób pośredni, poprzez ukazanie ich w formie retrospekcji bądź konsekwencji po jej zakończeniu. Do tej grupy można zaliczyć filmy „Róża”⁵¹, „Ida”⁵² i „Pokłosie”⁵³. Szeroko komentowane były zwłaszcza dwie ostatnie produkcje, poruszające w budzący niekiedy kontrowersje sposób temat relacji polsko-żydowskich w okresie II wojny światowej, zdobywając zarówno głosy poparcia, jak i krytyki⁵⁴.

Problemem w przypadku polskich produkcji pozostaje ich realny wpływ na pamięć historyczną ze względu na często niskie wyniki *box office*. Najchę-

⁴⁸ M. Białous, *op. cit.*, s. 169.

⁴⁹ „Tajemnica Westerplatte” uderza w godność polskich żołnierzy?, <https://www.polskieradio.pl/5/3/Artykul/781327,Tajemnica-Westerplatte-uderza-w-godnosc-polskich-zolnierzy> [dostęp 5.12.2018]; *Widzowie podzieleni po premierze „Miasta44”. Scena seksu wzbudziła największe kontrowersje*, <https://wiadomosci.wp.pl/widzowie-podzieleni-po-premierze-miasta44-scena-seksu-wzbudzila-najwieksze-kontrowersje-6027721206243969a> [dostęp 5.12.2018]. Zdaniem Marcina Białousa zabieg twórcy *Miasta 44* można wytłumaczyć komercjalizacją powstania warszawskiego, przenikaniem samego tematu powstania do popkultury, a także chęcią dotarcia do osób młodych. M. Białous, *op. cit.*, s. 181.

⁵⁰ Ł. Warzecha, „Wołyń”, czyli *opus magnum Wojciecha Smarzowskiego. To film boleśnie uczciwy*. [Recenzja], <https://wpolityce.pl/kultura/309473-wolyn-czyli-opus-magnum-wojciecha-smarzowskiego-to-film-bolesnie-uczciwy-recenzja> [dostęp 30.11.2018].

⁵¹ *Róża*, reż. W. Smarzowski, Polska, 2011.

⁵² *Ida*, reż. P. Pawlikowski, Polska, 2013.

⁵³ *Pokłosie*, reż. W. Pasikowski, Polska, 2012.

⁵⁴ M. Urbańska, *op. cit.*, s. 19-20. Przykłady odmiennych opinii w dyskursie o *Idzie* m.in. w: J. Majmurek, *Ida*, „Kino”, nr 10, 2013, s. 71; T. Płużański, *Nowe „Pokłosie”*, <http://niezalezna.pl/63018-nowe-poklosie> [dostęp 6.12.2018].

niej oglądane z wymienionych produkcji „Miasto 44” z wynikiem ok. 1,75 mln widzów zajmuje dopiero 46. miejsce na liście najchętniej oglądanych produkcji w Polsce po 1989 roku. W wyniku wymienionych problemów, sami Polacy chętniej sięgają po zazwyczaj lepiej zrealizowane produkcje zagraniczne⁵⁵. Polskie filmy nie znajdują też wielkiego oddźwięku na Zachodzie. Ponownie odwołując się do filmu Jana Komasy — został on w sierpniu 2015 r. wyemitowany o korzystnej porze — w niedzielny wieczór w niemieckiej telewizji ZDF. Obejrzało go zaledwie 1,06 mln widzów z udziałem w rynku na poziomie 5,6% — ponad sześciokrotnie mniej niż emitowany o tej samej godzinie serial kryminalny⁵⁶.

Wojna, gry i polityka

Podobnie jak w przypadku filmów, II wojna światowa jest też popularnym tematem w grach wideo⁵⁷, aczkolwiek w związku z modą na osadzenie fabuły w innych okresach, szczególnie czasach współczesnych lub przyszłości, obecnie produkcji w tej konwencji powstaje zdecydowanie mniej. Z uwagi na charakter konfliktu gry dotyczące problematyki II wojny światowej są reprezentowane przez wszystkie przez cztery typy gier — First-Person Shooter (FPS), Third-Person Shooter (TPS), Real-Time Strategy (RTS) oraz symulatory⁵⁸.

W pierwszym z wymienionych rodzajów gier akcja jest obserwowana z perspektywy pierwszej osoby (widok z *oczu*), a protagonista — postać sterowana przez gracza — posługuje się bronią palną. Przykładami gier poruszających interesującą nas tematykę są wybrane produkcje z serii *Battlefield*⁵⁹

⁵⁵ M. Białous, *op. cit.*, s. 181.

⁵⁶ P. Cywiński, *Totalna klapa powstańczego obrazu „Warschau’44” w niemieckiej ZDF. Przeciętnych Niemców nie interesuje rachunek krzywd*, <https://wpolityce.pl/swiat/261320-totalna-klapa-powstanczego-obrazu-warschau44-w-niemieckiej-zdf-przecietnych-niemcow-nie-interesuje-rachunek-krzywd> [dostęp 2.12.2018]; „*Miasto 44*” w niemieckiej telewizji, <https://film.wp.pl/miasto-44-w-niemieckiej-telewizji-6022474172142721a> [dostęp 2.12.2018].

⁵⁷ Według nadań serwisu 1UP do 2009 r. powstały aż 183 gry osadzone w realiach II wojny światowej. *Niespodzianka: 183 gry z II wojną światową w tle. Ciekawe, czy policzono Mortyra?*, <https://www.cdaction.pl/news-8063/niespodzianka-183-gry-z-ii-wojna-swiatowa-w-tle-ciekawe-czy-policzono-mortyra.html> [dostęp 29.11.2018].

⁵⁸ D. Gralik, *Wpływ gier wideo na wiedzę historyczną i popularyzację historii*, [w:] *Popularyzacja nauk historycznych — teoria i praktyka. Zbiór studiów*, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, T. Sińczak, Toruń 2018, s. 184.

⁵⁹ *Battlefield V*, DICE/Electronic Arts, 2018.

oraz *Call of Duty*⁶⁰. Gry TPS różnią się typem widoku — protagonistę obserwujemy z za pleców. Przykładem serii gier tego rodzaju, osadzonych w realiach II wojny światowej, jest *Sniper Elite*⁶¹. W grach strategicznych gracz wciela się w zarządcę państwa, próbując podbić nowe obszary lub osiągnąć inne cele wyznaczone przez grę. Przykładową serią jest *Hearts of Iron*⁶². Z kolei w symulatorach grach steruje różnego rodzaju pojazdami z okresu II wojny światowej, tj. czołgi, samoloty czy okręty, najczęściej walcząc z innymi pojazdami. Przedstawicielami tego gatunku są gry *World of Tanks*⁶³ oraz *War Thunder*⁶⁴. Warto przy tym zaznaczyć, że tego typu produkcje najczęściej przybierają formę free-to-play, tzn. darmowych gier, których twórcy czerpią zyski z tzw. mikrotransakcji⁶⁵.

Podobnie jak w przypadku filmów, również w przypadku gier wideo mamy do czynienia ze zjawiskiem nadreprezentacji aliantów zachodnich jako protagonistów w kampaniach *single-player*⁶⁶. Ma to miejsce szczególnie w ramach gier fabularnych, w których gracz wciela się w określoną postać. Najczęściej jest to szeregowy żołnierz, który bierze udział w faktycznych bitwach toczących się w czasie wojny. Problem narodowości bohaterów nie występuje w grach strategicznych nastawionych na kontrolę państw, gdyż zazwyczaj gry oferują możliwość zarządzania krajami z obu stron konfliktu, ponadto jak chociażby w przypadku „*Hearts of Iron IV*”, istnieje rozbudowana baza moderów, którzy przygotowują scenariusze bardziej odpowiadające historycznym realiom⁶⁷. Problemu tego nie ma też w trybach sieciowych (*multi-player*)⁶⁸, gdzie naprzeciw siebie stają gracze wcielający się w walczące

⁶⁰ *Call of Duty: World at War*, Treyarch/Activision Blizzard, 2008; *Call of Duty: World War II*, Sledgehammer Games/Activision Blizzard, 2017.

⁶¹ *Sniper Elite III: Afrika*, Rebellion, 2014; *Sniper Elite 4*, Rebellion, 2017; *Sniper Elite V2*, Rebellion/505 Games, 2012.

⁶² *Hearts of Iron III*, Paradox Development Studio/Paradox Interactive, 2009; *Hearts of Iron IV*, Paradox Development Studio/Paradox Interactive, 2016.

⁶³ *World of Tanks*, Wargaming, 2010.

⁶⁴ *War Thunder*, Gaijin Entertainment, 2013.

⁶⁵ D. Gralik, *op. cit.*, s. 183.

⁶⁶ Single-player — tryb gry, w której gracz mierzy się z przeciwnikami kierowanymi przez sztuczną inteligencję.

⁶⁷ Społeczność *Steam Hearts of Iron IV*, <https://steamcommunity.com/app/394360/workshop/?l=polish> [dostęp 30.11.2018].

⁶⁸ Multi-player — tryb gry, w którym gracze rywalizują ze sobą w różnych trybach dzięki połączeniu internetowemu.

ze sobą obozy — państwa osi (Niemcy/Japończycy) oraz aliantów (najczęściej Amerykanie, Brytyjczycy lub Sowieci)⁶⁹.

Dyskutując o obrazie II wojny światowej przedstawianym w grach należy pamiętać, że wnioski na ten temat możemy wyciągać jedynie z gier o podłożu fabularnym. Drugim ważnym uwarunkowaniem jest fakt, iż z uwagi na charakter oferowanej rozgrywki w grach wideo, poruszają one niemal wyłącznie wątki związane z działaniami wojennymi na frontach II wojny światowej. Z powodu wspomnianej dominacji prezentacji aliantów, jest to głównie front zachodni z lat 1944-1945 i front wschodni z lat 1942-1945, rzadziej występują inne teatry działań wojennych, tj. front afrykański czy wojna na Pacyfiku. Warto wspomnieć, że pojawiającym się w tych grach motywem jest wcielanie się w postać walczącą na zapleczu wojsk wroga lub na terenach okupowanej Europy (seria „Sniper Elite”, gry „The Saboteur”⁷⁰ i „Velvet Assassin”⁷¹).

Charakterystyczne jest też to, że fabuły gier, poza grami strategicznymi, rozpoczynają się najwcześniej w 1942 r., czyli w okresie, w którym alianci zaczęli przechylać szalę wojny na swoją korzyść. Tematem niemal nieobecny nie tylko w perspektywie ostatnich 10 lat, ale całej historii gier wideo, jest początkowy okres wojny (1939-1941) naznaczony sukcesami armii niemieckiej. Niemalże znaczenie ma tu fakt produkcji gier przede wszystkim na rynek amerykański, czyli państwa, które weszło do wojny dopiero po ataku na Pearl Harbor w grudniu 1941 r.⁷²

Mówiąc o żołnierzach państw osi, warto zauważyć, że zdecydowana większość gier fabularnych nie oferuje możliwości wcielenia się w nich — wyjątkami są tutaj „Red Orchestra 2”⁷³ oraz „Battlefield V” w przypadku misji „Ostatni Tygrys”. Podobnie jak filmy, gry zazwyczaj w skąpy sposób przedstawiają przeciwników aliantów, często ograniczając się do prezentacji aktów brutalności. Przykładem jest scena otwierająca grę „Call of Duty: World at War”, w której japoński oficer torturuje, a następnie zabija amerykańskiego jeńca, zaś pierwsza scena w kampanii sowieckiej z tej samej gry przedsta-

⁶⁹ Wyjątkiem są tutaj symulatory, gdzie tzw. matchmakingi (algorytmy dzielące graczy na drużyny) pomijają aspekt pochodzenia pojazdów.

⁷⁰ *The Saboteur*, Pandemic Studios/Electronic Arts, 2009.

⁷¹ *Velvet Assassin*, Replay Studios GmbH/dtp AG, 2009.

⁷² G. Bobrek, J. Dębowski, *Czego nie pokazują strzelaniny osadzone w II wojnie światowej?* [tvgr.pl], https://www.youtube.com/watch?v=5ZrvNU5YG4M&index=35&list=PL2bqZuDRyVaq0KgVWIV2p2Va9hrCRGDIJ&ab_channel=TVGRYpl [dostęp 10.12.2018]. Szerzej o prezentacji kampanii polskiej 1939 r. w grach wideo w: tychże, *Pomijana wojna — kampania wrześniowa w grach* [tvgr.pl], https://www.youtube.com/watch?v=sRMkm-h3RVA&ab_channel=TVGRYpl [dostęp 30.11.2018].

⁷³ *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, Tripwire Interactive/1C, 2011.

wia dobijanie przez Niemców rannych żołnierzy sowieckich w Stalingradzie. Wyjątkami są tutaj wymieniona misja z „Battlefield V”, prezentująca zróżnicowane postawy żołnierzy niemieckich w końcowej fazie wojny, a także pierwsza misja z gry „Mafia II”⁷⁴, w której główny bohater bierze udział w walkach na Sycylii, zaś fabuła dość wiernie oddaje postawę Włochów tuż przed ich kapitulacją w 1943 r.⁷⁵

Gry, a zwłaszcza produkcje AAA, nie podejmują również tematów trudnych, niezwiązanych *stricto* z działaniami wojennymi. Przykładem jest tutaj podejście do Holocaustu, który praktycznie się nie pojawia poza wyjątkami takimi, jak wyzwalanie obozu w „Call of Duty: World War II”. Dzieje się tak mimo, iż — chociażby z perspektywy gier strategicznych — funkcjonowanie obozów koncentracyjnych czy obozów zagłady miało niemały wpływ na sytuację III Rzeszy, także w sferze militarnej. Jedną z niewielu gier podejmujących tą tematykę jest niszowa strategia „Decisive Campaigns: Barbarossa”⁷⁶, w której jedną z decyzji jest ustosunkowanie się do działania na zapleczu frontu Einsatzgruppen — formacji SS znanych ze zbrodni na Żydach⁷⁷.

Analogiczna sytuacja ma miejsce w stosunku do zbrodni popełnianych przez Sowietów i nieobecności tematyki gułagów, aczkolwiek warto zaznaczyć obecność jednej z możliwych do podjęcia decyzji w kampanii ZSRR w „Hearts of Iron IV”, związanej z przeprowadzeniem tzw. wielkiej czystki. Opieszałość z jej realizacją doprowadza do wybuchu wojny domowej pomiędzy zwolennikami Józefa Stalina i Lwa Trockiego.

Przy omawianiu zagadnienia przedstawiania ZSRR i Armii Czerwonej w grach nie sposób uciec od bieżącej polityki i faktu budowy rosyjskiej świadomości historycznej na zwycięstwie nad Niemcami w czasie II wojny światowej. Trzymanie się realiów historycznych w tym kontekście może sprawiać

⁷⁴ *Mafia II*, 2K Czech/2K Games, 2010.

⁷⁵ G. Bobrek, *Czy w strzelaninach powinniśmy grać Niemcami?*, https://www.youtube.com/watch?v=3WW27c-eXJw&ab_channel=TVGRYpl [dostęp 9.12.2018]; G. Bobrek, J. Dębowski, *Faszystowskie Włochy w grach wojennych — mity, uproszczenia* [tvgr.pl], https://www.youtube.com/watch?v=Dvg6KYnkjow&ab_channel=TVGRYpl [dostęp 11.12.2018]; *CoD World at War Mission „Vendetta” Opening Scene*, https://www.youtube.com/watch?v=xXMibXrwkDE&ab_channel=rvido20078 [dostęp 5.12.2018]; *Call of Duty: World at War — Pvt. Miller campaign opening*, https://www.youtube.com/watch?v=f0ajo0UtEB4&ab_channel=SpaghettiOhh [dostęp 5.12.2018].

⁷⁶ *Decisive Campaigns: Barbarossa*, VR Designs/Matrix Games, 2015.

⁷⁷ G. Bobrek, A. Kusiak, S. Liebert, *Gra z najtrudniejszymi wyborami — poznaj prawdziwe oblicze wojny*, https://www.youtube.com/watch?v=vhGd7Hls2Cg&ab_channel=TVGRYpl [dostęp 10.12.2018]; E. Olaszek, *Korporacja w niemieckim stylu. Ile Niemcy zarabiali na Auschwitz?*, <https://ciekawostkihistoryczne.pl/2015/10/27/korporacja-w-niemieckim-stylu-ile-niemcy-zarabiali-na-auschwitz/> [dostęp 1.12.2018].

problemy, o czym przekonali się twórcy „Company of Heroes 2”⁷⁸, prezentując w sposób zgodny z realiami historycznymi walki prowadzone przez Armię Czerwoną — gra spotkała się z ostrą krytyką w Rosji ze względu na brak kompatybilności z tamtejszą narracją historyczną, zaś jej sprzedaż została nawet na pewien czas wstrzymana⁷⁹.

Tendencją, którą można zaobserwować szczególnie w grach AAA typu FPS, jest coraz częstsze odchodzenie od realiów historycznych, szczególnie na polu wizualnym. Najbardziej charakterystycznym elementem tej polityki jest usuwanie swastyki. Najdalej w tym zakresie poszli twórcy gry „Battlefield V”, którzy zastąpili całkowicie flagę III Rzeszy flagą Cesarstwa Niemieckiego (1871–1918). Rzeczona polityka może być po części następstwem przepisów obowiązujących m.in. w Niemczech, niemniej w opinii Marcina Makowskiego dochodzi tutaj również do myślenia magicznego, u którego źródeł jest wiara w destrukcyjne działanie symbolu — wymazanie swastyki z przestrzeni publicznej ma rzekomo zapobiegać odrodzeniu się nazizmu. Warto odnotować, że podobnie działania nie są podejmowane w stosunku do sowieckiego sierpa i młota czy japońskiego sztandaru wschodzącego słońca, czyli symboli równie zbrodniczych reżimów⁸⁰.

Inny przykładem odchodzenia od realiów historycznych na polu wizualnym jest implementacja do gier tzw. customizacji, czyli możliwości wyboru przez gracza elementów ubioru, oporządzenia i wyglądu uzbrojenia. Najdalej w tym zakresie poszli twórcy „Call of Duty: World War II”: gracz ma również możliwość wyboru płci i koloru skóry swojej postaci, a także dodania skinnów (kolorowej skórki) na swoją broń. Prowadzi to do kuriozalnych sytuacji, w których po stronie niemieckiej można spotkać czarnoskórych żołnierzy w mundurze Wehrmachtu lub Azjatkę w mundurze armii amerykańskiej z kolorową bronią w rękach. Sytuację w następujący sposób skomentował jeden z deweloperów Michael Condrey: „Multiplayer ma połączyć społeczność, która lubi grać w »Call of Duty«. [...] pozwoliliśmy sobie na pewną swobodę,

⁷⁸ *Company of Heroes 2*, Relic Entertainment/SEGA, 2013.

⁷⁹ *Company of Heroes 2: Rosjanie krytykują błędy historyczne i wstrzymują sprzedaż gry*, <https://www.cdaction.pl/news-34000/company-of-heroes-2-rosjanie-krytykuja-bledy-historyczne-iwstrzymuja-sprzedaz-gry.html> [dostęp 2.12.2018]; G. Bobrek, J. Dębowski, *Czego nie pokazują...*, https://www.youtube.com/watch?v=5ZrvNU5YG4M&index=35&list=PL2bqZuDRyVaq0KgVWIV2p2Va9hrCRGDIJ&ab_channel=TVGRYpl [dostęp 10.12.2018].

⁸⁰ D. Gralik, *op. cit.*, s. 186; M. Makowski, *Hitler bez swastyki*, „Do Rzeczy”, nr 49/2017, s. 39. Odnośnie cenzury w grach dość kuriozalną formę przybrała ona w becie (wersji testowej) gry *Battlefield V*, gdzie w porcie na PC ocenizowano czat poprzez zamazywanie słów, tj. nazizm czy Żydzi. Twórcy gry tłumaczyli sytuację problemami technicznymi. M. Lysoń, *EA tłumaczy cenzurę podczas bety Battlefieldda V*, <https://whatnext.pl/ea-tlumaczy-cenzure-podczas-bety-battlefieldda-v/> [dostęp 14.12.2018].

dzięki czemu doświadczenia powinny spodobać się graczom⁸¹. Warto nadmienić, że podobną drogą zamierzało iść studio DICE ze swoim „Battlefieldem V”. Krytyka, jaka spotkała szwedzkie studio ze strony graczy, zmusiła jednak deweloperów do zmian w pierwotnej koncepcji w kierunku bardziej odpowiadającym realiom historycznym⁸².

Kończąc rozważania na temat II wojny światowej w grach wideo, warto poświęcić chwilę produkcjom polskim. Podobnie jak w przypadku kinematografii udział polskich żołnierzy jest marginalizowany⁸³, stąd też gry opowiadające o polskich wątkach są produkowane w zasadzie tylko przez polskich twórców. Niestety, podobnie jak w przypadku filmów, są to produkcje odstające od analogicznych dzieł zachodnich, na co w dużej mierze składa się fakt, że największe polskie studia deweloperskie nie wykazują zainteresowania produkcją gier o tej tematyce⁸⁴. Wyjątkiem jest tutaj studio CI Games, które w 2014 r. wypuściło na rynek grę „Enemy Front”, w której zdecydowana większość akcji dzieje się podczas powstania warszawskiego. Niestety gra nie zdobyła uznania recenzentów ani graczy — na serwisie Metacritic gra ma ocenę recenzentów na poziomie 52/100, z kolei użytkownicy oceniają ją na poziomie 5.7/10⁸⁵.

W przypadku innych gier są to produkcje tworzone przez mniejsze studia i kierowane niemal wyłącznie na rynek polski. Przykładami takich gier powstałych w latach 2008-2018 są: „Uprising44: The Silent Shadows” z 2012 r., będący połączeniem gry strategicznej i TPS, strategia „Wrzesień ‘39” z 2013 r. oraz „Dywizjon 303: Bitwa o Anglię” z 2018 r., który jest symulatorem lotniczym. Podobnie jak w przypadku „Enemy Front”, wymienione gry są

⁸¹ M. Trela, *Call of Duty: WWII — w multiplayerze nie ma swastyk, są czarni żołnierze po stronie Osi*, <http://www.miastogier.pl/wiadomosc,38156.html> [dostęp 3.12.2018].

⁸² *Gdzie się podziała II wojna światowa? Analiza gry Battlefield V*, <https://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1654> [dostęp 1.12.2018].

⁸³ W grach zachodnich misje z udziałem polskich żołnierzy są wyjątkami np. w *Call of Duty 3* z 2006 r. jedna z misji pozwalała się wcielić w załogę czołgu Sherman z 1 Dywizji Panczernej gen. Stanisława Maczka, z kolei w *Company of Heroes 2* istnieje możliwość kierowania polskimi partyzantami z Armii Krajowej. Zob. G. Bobrek, J. Dębowski, *6 polskich misji z gier opartych na prawdziwych wydarzeniach*, https://www.youtube.com/watch?v=asEYMWgzYeU&index=19&list=PL2bqZuDRyVaq0KgVWV2p2Va9hrCRGDIJ&ab_channel=TVGRYpl [dostęp 10.12.2018]; S. Serafin, *Polskie misje w Company of Heroes 2*, <https://www.gram.pl/artykul/2013/07/05/polskie-misje-w-company-of-heroes-2.shtml> [dostęp 9.12.2018].

⁸⁴ D. Gralik, *op. cit.*, s. 191.

⁸⁵ Rzeczona ocena dotyczy wersji gry na komputery osobiste. *Enemy Front PC*, <https://www.metacritic.com/game/pc/enemy-front> [dostęp 6.12.2018].

oceniane dość słabo przez użytkowników serwisu Gry-Online.pl, uzyskują oceny na poziomie odpowiednio 2.5/10, 3.9/10 i 5.4/10⁸⁶.

Popularność filmów i gier wojennych a pamięć historyczna

Zarówno filmy, jak i gry osadzone w realiach II wojny światowej cieszą się zainteresowaniem ze strony odbiorców — w pierwszej dekadzie najbardziej kasowych filmów, których akcja dzieje się w latach 1939–1945, znajduje się aż siedem produkcji z lat 2008–2018⁸⁷, z kolei jeśli chodzi o gry wideo, warto wspomnieć o zysku w wysokości 500 mln \$ twórców „Call of Duty: World War 2” w pierwszym tygodniu dystrybucji⁸⁸ oraz niesłabnącej popularności gier drugowojennych na platformie Steam⁸⁹.

Wspomniana popularność filmów oraz gier wideo stwarza możliwości, ale także zagrożenia związane z czerpaniem z nich wiedzy na temat II wojny światowej. Zdecydowaną zaletą filmów oraz gier wideo na gruncie wpływania na pamięć historyczną jest ich wpisywanie się w proces rozprzestrzeniania się tzw. kultury obrazkowej, co przynajmniej w teorii umożliwi łatwiejsze zapamiętanie pewnych faktów. Dotyczy to szczególnie gier ze względu na ich większą immersyjność⁹⁰. Dowodem potwierdzającym ten potencjał jest wynik badań przeprowadzonych w Stanach Zjednoczonych, w których 30

⁸⁶ *Dywizjon 303: Bitwa o Anglię*, <https://www.gry-online.pl/gry/303-squadron-battle-of-britain/ze4e0e> [dostęp 1.12.2018]; *Uprising44: The Silent Shadows*, <https://www.gry-online.pl/gry/uprising44-the-silent-shadows/zb2cc3> [dostęp 1.12.2018]; *Wrzesień '39 PC*, <https://www.gry-online.pl/gry/fall-weiss/z034a8> [dostęp 1.12.2018].

⁸⁷ Są to odpowiednio: *Dunkierka* na miejscu 3, *Niezlomny* — 6, *Gra tajemnic* — 8, *Furia* — 9 i *Walkiria* — 10. Do tego dochodzą dwa filmy niehistoryczne: *Kapitan Ameryka: Pierwsze starcie* zajmujący 4. miejsce i znajdujące się miejsce niżej *Bękart wojny. War — World War 2. 1980-Present*, <https://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=worldwar2.htm> [dostęp 8.12.2018].

⁸⁸ *Call of Duty: WWII zarabia ponad pół miliarda dolarów w pierwszy weekend dystrybucji*, <https://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=106490> [dostęp 1.12.2018].

⁸⁹ 3 grudnia 2018 r. w pierwszej setce gier z największą liczbą jednocześnie grających osób znalazły się cztery produkcje przynajmniej częściowo osadzone w okresie II wojny światowej — *Hearts of Iron IV* (28. miejsce — 24,2 tys. osób), *War Thunder* (34. miejsce — 18,2 tys. osób), *World of Tanks Blitz* (41. miejsce — 16,6 tys. osób) oraz *Company of Heroes 2* (90. miejsce — 6,2 tys. osób). Warto przy tym pamiętać, że Steam jest jedną z wielu dostępnych platform. *Statystyki użytkowników i gier*, <https://store.steampowered.com/stats/?l=polish> [dostęp 3.12.2018].

⁹⁰ Szerzej na temat funkcjonowania kultury obrazkowej w kontekście edukacji w: K. Litwic-Kaminska, *Kultura obrazkowa w dydaktyce — szanse i zagrożenia*, „Forum Dydaktyczne”, nr 7-8/2011, s. 177-188; N. Pater-Ejgierd, *Kultura wizualna a edukacja*, Fundacja Tranzyt, Poznań 2010.

losowo wybranych uczniów, mających styczność z grami typu FPS, w większości poprawnie rozpoznała modele pistoletów maszynowych z okresu II wojny światowej tj. MP-40, M1928 Thompson i PPSz-41⁹¹. Nie dziwi zatem, że w ofercie skierowanej do szkół pojawiają się propozycje wykorzystania filmów, zarówno dokumentalnych, jak i fabularnych, w procesie edukacji, co przy obecności nauczyciela przygotowanego do wyłapania nieścisłości bądź przekłamań w fabule może dać pozytywne rezultaty. Proces ten zdaje się dostrzegać polskie Ministerstwo Edukacji Narodowej, które objęło patronat nad premierą jednego z filmów o dywizjonie 303⁹². Z pewnością obydwaj rodzaje dzieł kultury popularnej mogą stać się inspiracją dla dalszych poszukiwań i zgłębiania tematyki historycznej⁹³.

Z drugiej strony zarówno filmy, jak i gry mogą utrzymywać informacje będące często uproszczeniami lub ahistoryzmami. Dla przykładu po premierze gry „*Hearts of Iron IV*” głośna stała się sprawa przedstawienia w niej polskiego polityka i myśliciela politycznego Romana Dmowskiego jak „faszystowskiego demagoga”, co znacznie upraszcza obraz Dmowskiego i jego uznania dla tej ideologii, zwłaszcza w ostatnich latach życia. Podobnie negatywny wpływ można dostrzec w związku z usuwaniem swastyki, a także relatywizowaniem niemieckiej odpowiedzialności za wybuch wojny, w tym unikanie wątków związanych ze zbrodniami wojennymi, m.in. poprzez pomijanie narodowości żołnierzy wojsk nazistowskich⁹⁴.

⁹¹ Ł. Różycki, *Gry komputerowe w procesie edukacji historycznej na poziomie akademickim*, <https://www.infolotnicze.pl/2013/02/22/gry-komputerowe-w-procesie-edukacji-historycznej-na-pozymie-akademickim/> [dostęp 14.12.2018].

⁹² *Bezpłatne materiały edukacyjne o Dywizjonie 303 i II wojnie światowej*, <https://www.kuratorium.lodz.pl/ksztalcenie/bezpłatne-materiały-edukacyjne-o-dywizjonie-303-i-ii-wojnie-swiatowej/> [dostęp 1.12.2018]; D. Gralik, *op. cit.*, s. 190-191; *Propozycje wykorzystania filmu w realizacji podstawy programowej z historii dla klas 4–8 szkoły podstawowej*, <http://edukacjafilmowa.pl/propozycje-wykorzystania-filmu-w-realizacji-podstawy-programowej-z-historii-dla-klas-4-8/> [dostęp 1.12.2018]. Co ciekawe, dostrzegana jest również możliwość wykorzystania gier wideo na zajęciach innych niż historia. Zob. P. Słoma, *Historia po historii — możliwość wykorzystania gier komputerowych w edukacji polonistycznej szkoły średniej na przykładzie What Remains of Edith Pitch oraz Horizon Zero Dawn*, [w:] *Gra w historię, historia w grach*, red. T. Bazylewicz, Ł. Hajdrych, Instytut Historii UAM, Poznań 2018, s. 67-78.

⁹³ Na polu gier przedstawioną tendencję potwierdza Łukasz Różycki, z kolei filmów — Marcin Białous. Zob. M. Białous, *op. cit.*, s. 365; Ł. Różycki, *op. cit.*, <https://www.infolotnicze.pl/2013/02/22/gry-komputerowe-w-procesie-edukacji-historycznej-na-pozymie-akademickim/> [dostęp 14.12.2018].

⁹⁴ D. Gralik, *op. cit.*, s. 185-186; M. Makowski, *Pudrowanie gier*, „Do Rzeczy”, nr 39/2018, s. 34; *Roman Dmowski to „faszystowski demagog”*, <http://www.wykop.pl/ramka/3210359/romandmowski-to-faszystowski-demagog/> [dostęp 10.12.2018].

Przy ocenie wpływu popkultury na pamięć historyczną o II wojnie światowej na polskie społeczeństwo najistotniejszy jest fakt, iż większość dzieł przedstawia wydarzenia z historii powszechnej, która, z racji na potencjalnie mniejszą wiedzę niż w zakresie historii Polski, sprzyja „wchłanianiu” przedstawianej fabuły⁹⁵.

Ciekawych spojrzeń dotyczących problemu wpływu filmów i gier na polskie społeczeństwo dostarczają wyniki badań zogniskowanych, prowadzonych przez Marcina Białousa oraz wyniki ankiety przeprowadzonej przez autora niniejszego artykułu. Rezultaty obu badań są w kilku punktach zbieżne. Przede wszystkim ankietowani wykazują samoświadomość wobec ograniczeń filmów i gier jako źródeł czerpania wiedzy o historii, są świadomi uproszczeń bądź niezgodności z faktami historycznymi. Traktują je zatem przede wszystkim jako rozrywkę, choć z drugiej strony deklarują, w przypadku filmów, że jest to jedno z podstawowych źródeł ich wiedzy o przeszłości⁹⁶. Paradoksalnie, zdając sobie sprawę z zalet i wad dzieł popkultury w kontekście edukacyjnym, badani wykazywali w dużej części poparcie dla powstawania produkcji osadzonych w realiach II wojny światowej przez instytucje państwowe. Tym samym opowiedzieli się za filmem jako częścią polityki historycznej. W szczególności tego typu wsparcie powinno według nich być skierowane do produkcji przeznaczonych dla młodzieży⁹⁷.

Podsumowanie

Podsumowując, dzieła popkultury przyczyniają się do kreowania pamięci historycznej poprzez przedstawianie wizji II wojny światowej będącej często w ograniczonym stopniu zgodnej z faktami historycznymi, w związku z dominacją narracji amerykańskiej. Mimo to, polscy odbiorcy filmów i gier wideo osadzonych w realiach drugowojennych pozostają w dużej mierze samoświadomi ograniczeń filmów czy gier jako źródeł wiedzy. W perspektywie najbliższej przyszłości trudno jednoznacznie określić, jak duży wpływ będzie miała popkultura na kreację pamięci historycznej, choć należy podkreślić zagrożenie ze strony zjawiska nazwanego przez nigeryjską pisarkę Chimamandę Ngozi Adichie „niebezpieczeństwem jednej historii”⁹⁸. Z pewnością w kontekście polskim oddziaływanie narracji prezentowanych przez zagra-

⁹⁵ M. Białous, *op. cit.*, s. 367.

⁹⁶ *Ibidem*, s. 362-365, 379-380; D. Gralik, *op. cit.*, s. 188.

⁹⁷ M. Białous, *op. cit.*, s. 366, 372, 378; D. Gralik, *op. cit.*, s. 189.

⁹⁸ Chimamanda Ngozi Adichie: *The danger of a single story*, https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story#t-23428 [dostęp 16.12.2018].

niczne dzieła będzie w pewnym stopniu ograniczone ze względu na aktywność państwa oraz licznych organizacji pozarządowych skutkującą dużym zainteresowaniem historią⁹⁹. Mam nadzieję, że niniejszy artykuł stanie się przyczynkiem do dalszych badań korelacji między popkulturą, szczególnie grami wideo, a pamięcią historyczną.

Dawid Gralik

Way to New Historical Memory? Creating a Vision of the Past in Pop Culture on the Example of World War II

Abstract

The article raises the problem of the influence of pop culture, in the form of blogbusters and AAA video games, on historical memory related to World War II, especially in the Polish context. The article presents the image of World War II emerging from the opuses of pop culture, listed the opportunities and threats resulting from using films and video games as sources of knowledge, and analyzed their impact on the historical memory of Poles based on research conducted in this area.

Keywords: films, video games, World War 2, historical memory.

⁹⁹ Według badań CBOS-u aż 75% Polaków deklaruje zainteresowanie historią w stopniu co najmniej średnim. M. Bożewicz, Świadomość historyczna Polaków, „Komunikat z badań CBOS”, nr 68/2016, s. 3.