

Tropem Wajdy. Polskie gry cyfrowe o II wojnie światowej między centrum a peryferiami

Tracing Wajda. Polish digital games about World War II between center and periphery

Filip Jankowski

Uniwersytet Jagielloński

filip.jankowski@uj.edu.pl | ORCID: 0000-0001-5178-2549

Abstract: This article aims to synthesize the phenomenon of World War II digital games created in Poland in the past decade. Although the World War II themes had appeared in Polish digital games much earlier, it was not until the 2010s that it was presented as a traumatic experience rather than an adventurous period. Three games created between 2011 and 2021 serve as examples: *Ashes and Diamonds*, *Warsaw*, and *My Memory of Us*. The research shows that these titles reproduce national martyrdom present in Andrzej Wajda's films.

Keywords: Andrzej Wajda, digital games, World War II, Poland

Homo Ludens 1(15)/2022 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2022

DOI: 10.14746/HL.2022.15.3 | received: 31.12.2021 | revision: 26.05.2022 | accepted: 22.09.2022

1. Wprowadzenie

Czasy, kiedy polscy deweloperzy gier cyfrowych opowiadali o II wojnie światowej z przymrużeniem oka, już minęły. Wykorzystujący motyw podróży w czasie *Mortyr 2093-1944* (Corwin Software Studios, 1999), humorystyczna i awanturnicza gra fabularna *Another War* (Alien Artefact, 2002), a nawet gorzej przyjęta adaptacja filmu *Jak rozpętałem II wojnę światową* (Alien Artefact, 2003; Chmielewski, 1969) – wszystkie wydane przez Mirage Interactive – dalekie były od martyrologii¹. Tymczasem zwłaszcza w ostatniej dekadzie (2011–2021) zarysował się trend wręcz odwrotny. Już Piotr Sterczewski (2016) na przykładzie dwóch gier osadzonych w realiach powstania warszawskiego: *Uprising44: The Silent Shadows* (DMD Enterprise, 2012) oraz *Enemy Front* (CI Games, 2014), dowiódł, że przemyślały one wątki martyrologiczno-heroiczne. Ostatnie lata przyniosły kolejne gry osadzone w polskich realiach wojennych i tużpowojennych: *Popiół i diament* (Słodownik, Danielewicz, Szota, 2014) na podstawie powieści Jerzego Andrzejewskiego (1948); *Warsaw* (w realiach powstania warszawskiego; Pixelated Milk, 2019); a nawet pozornie polemiczną wobec wspomnianych programów, antywojenną *My Memory of Us* (Juggler Games, 2018).

Wspomniane utwory z ostatniej dekady wiąże wspólny czynnik: niemożność ucieczki od męczeńskiej retoryki trylogii wojennej Andrzeja Wajdy. Reżyser powiązany ze Szkołą Polską zyskał międzynarodową sławę przede wszystkim filmami *Pokolenie* (1954), *Kanał* (1956) oraz *Popiół i diament* (1958), które były poświęcone kolejno okresowi okupacji, powstaniu warszawskiemu oraz tużpowojennej działalności podziemia antykomunistycznego. Choć po transformacji ustrojowej spotykały się one z zarzutami fałszowania historii – zwłaszcza w sposobie portretowania żołnierzy Armii Krajowej (por. Werner, 1987; Lubelski, 1992, 2007; Witek, 2013; Kornacki, 2018) – ukształtowały wyobrażenia zbiorowe o podziemiu okupacyjnym wśród widzów zarówno polskich, jak i zagranicznych. Nieprzypadkowo o *Popiele i diamencie* można było powiedzieć, że „Wajda zrobił

¹ Mam tu oczywiście świadomość, że pomijam symulatory pojazdów wojskowych w rodzaju *Combat Wings* (City Interactive, 2005), a także liczne inne budżetowe gry zręcznościowe wytwórni City Interactive poprzedzające *Enemy Front*. Stąd też prezentowane tu studium siłą rzeczy jest ograniczone.

najlepszy film o żołnierzach »wyklętych« wtedy, kiedy tego słowa nie używano dla określenia powojennego podziemia” (Luter, 2018). Natomiast w *Kanale* – na tle dawniejszych polskich filmów powojennych, czyniących z żołnierzy Armii Krajowej wrogów ideowych – reżyser okazywał wręcz sympatię do akowców, przy jednoczesnej krytyce etosu romantycznego II Rzeczypospolitej (Adamczak, 2013, s. 83–84).

Wzmożenie produkcji gier o wojennej Polsce mających wymowę martyrologiczną przypadło na moment powstania filmu Jana Komasy *Miasto 44* (2014) oraz innych obrazów upamiętniających rocznicę powstania warszawskiego, nazywanych „nowym kinem powstańczym” (Szczekała, 2014). Zarówno takie kino, jak i polskie gry cyfrowe o II wojnie światowej wiele zawdzięczają Wajdzie². Ową inspirację chciałbym wykazać na przykładzie trzech gier cyfrowych: *My Memory of Us*, *Warsaw* oraz – *nomen omen* – *Popiołu i diamentu*. Te trzy przypadki ilustrują różne postawy twórców gier wobec centrum kulturowego (w branży growej tożsamego ze Stanami Zjednoczonymi): od prób zawarcia odniesień do traumatycznego dziedzictwa historycznego Polski i jednoczesnego dotarcia do zagranicznych odbiorców (*Warsaw*, *My Memory of Us*) po ograniczenie się do grona polskojęzycznych graczy (*Popiół i diament*). Gry wojenne polskich deweloperów, choć obciążone bagażem rodzimej martyrologii, w praktyce odbiorczej Zachodu były bagatelizowane jako naśladownictwo centrum kulturowego. Przykładowo, *Warsaw* odczytywano pod względem mechaniki jako powstańczą imitację znanej gry *dark fantasy Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016; zob. Vasile, 2019), podczas gdy *My Memory of Us* porównywano (na niekorzyść) z francuską grą *Valiant Hearts: The Great War*, osadzoną w realiach I wojny światowej (Ubisoft Montpellier, 2013; zob. Keeley, 2018).

Sęk w tym, że wspomniane zarzuty padały ze strony zachodnich recenzentów, którzy na sektor gier produkowanych w Polsce patrzyli z uprzywilejowanej perspektywy centrum kulturowego, z reguły amerykańskiego. Świetnie ujmuje ten stan rzeczy Bartłomiej Schweiger: „Odbiorca amerykański nie wie, że medium, którego teraz doświadcza, nie pochodzi z jego własnej kultury i że wyprodukowane ono zostało

.....

² Wajda w sierpniu 2013 złożył nawet wizytę Komasi na planie filmowym *Miasta 44* (jp, mrt, ura, 2013).

w innej rzeczywistości kulturowej” (Schweiger, 2015, s. 105). Deweloperzy gier często próbują przystosować ich mechanikę oraz zarys fabularny do gustów odbiorców ze Stanów Zjednoczonych, co obrazuje dalsza wypowiedź w artykule Schweigera: „Nasza gra reprezentuje cudzą historię, my pozostajemy niemi i niewidzialni” (tamże). Przypadek *Enemy Front*, gdzie perspektywa amerykańskiego reportera przeważała nad punktem widzenia powstańców warszawskich³, dowiódł fiaska próby zaspokojenia potrzeb zarówno growego centrum, jak i peryferii. W nowszych grach wojennych osadzonych w Polsce lokalność będzie już akcentowana dobitniej.

2. Studia przypadków

2.1. *My Memory of Us: Pokolenie bliżej centrum*

Głównym projektantem *Enemy Front* był Łukasz Jańczuk. Być może ze względu na fakt, że produkcja ta zawiodła oczekiwania zarówno polskich graczy, jak i zachodnich recenzentów, Jańczuk zamiast kolejnej gry o tematyce militarnej zaprojektował – w ramach studia Juggler Games – utwór utrzymany w radykalnie odmiennej optyce. Dyrektor kreatywny studia, Jakub Jabłoński, który opracował ilustracje, nakierował *My Memory of Us* na tory „baśni bez przemocy” (Ziegler, 2018). Teoretycznie za główne źródło inspiracji służyła tu amerykańska *Lista Schindlera* (Spielberg, 1993); co więcej, narracja w przerywnikach filmowych prowadzona jest ciepłym głosem brytyjskiego aktora Patricka Stewarta. Istnieje jednak w tej grze przewrotne nawiązanie do twórczości Wajdy, o czym zaświadczą dalsza analiza.

Początek *My Memory of Us* ukazuje bezimienną młodą Polkę, która wraca do domu swojego dziadka we współczesnej Warszawie. Sterując tą postacią kobietą, gracz odnajduje ukryty na strychu zakurzony album przedstawiający dwójkę dzieci. Kiedy Polka przynosi go dziadkowi, ten opowiada jej o swojej przyjaźni z żydowską dziewczyną, poznaną jeszcze przed II wojną światową. Gdy Niemcy (zaprezentowani jako

.....

³ Do tego stopnia, że w kuriozalnej scenie finałowej *Enemy Front* wspomniany reporter sam zostaje uwieczniony na zdjęciu – jako bohater – przez polskiego dziennikarza.

zdehumanizowane roboty) wkraczają do Polski, tylko ścisła współpraca między dwojgiem dzieci może pomóc im przetrwać wojnę, nawet gdy żydowska dziewczynka, szykanowana ze względu na swoje pochodzenie, zostaje zamknięta w getcie.

My Memory of Us jest grą liniową o ściśle określonej narracji, opartej na mieszanii zagadek logicznych z sekwencjami zręcznościowymi. Gracz może przełączać się pomiędzy obiema grywalnymi postaciami o różnych umiejętnościach; podczas gdy chłopak potrafi skradać się za patrolami i oślepiac wrogów swoim lusterkiem, dziewczyna umie biec szybciej odeń i korzystać z procy. Protagonisci mogą, a niekiedy muszą działać osobno (gdy zostaną rozdzieleni z powodu wydarzeń w grze), ale w wielu momentach mają szansę złapać się za ręce, co wpływa na ich standardowe zdolności. Przykładowo, jeśli chłopak prowadzi dziewczynę, oboje są w stanie skradać się za antagonistami bez czynienia hałasu. I odwrotnie: oboje szybciej uciekają przed wrogami, jeśli dziewczyna prowadzi chłopca.

My Memory of Us – przy całej swej konwencji baśniowej – zawiera elementy edukacyjne, nieoczekiwanie łączące ów utwór z filmami Wajdowskimi. Przytułkiem, w którym gromadzą się żydowskie dzieci jeszcze przed wybuchem wojny (w tym sterowana dziewczynka), zarządza Janusz Korczak⁴, tytułowy bohater *Korczaka* (Wajda, 1990). W końcowej partii gry protagonisci zostają zamknięci w wagonie pociągu, który ma ich przetransportować do obozu zagłady. Ostateczna ucieczka dzieci z transportu okazuje się jednak nawiązaniem do wspomnianego obrazu: w jego kontrowersyjnym zakończeniu transport do obozu zagłady w Treblince zatrzymuje się w szczerym polu, a Korczak wraz z dziećmi rozplywają się we mgle. Tymczasem w *My Memory of Us* dzieciom (wprawdzie już bez pomocy Korczaka) udaje się uniknąć tragicznego losu dzięki temu, że po prostu wyskakują z pociągu.

Podobieństwo zakończeń *Korczaka* i *My Memory of Us* może nie być wystarczające do wychwycenia inspiracji Wajdą, ale kolejnego dowodu dostarcza dalsza część finałowej partii gry. Gdy chłopiec i dziewczynka przemierzają spustoszony krajobraz, w pewnym momencie gracz

.....

⁴ Postaci historycznych jest w grze więcej, np. gracz może napotkać Irenę Sendlerową oraz Władysława Szpilmana (Mucharzewski, 2018).

przeprowadza ich obok dostrzegalnego na pierwszym planie zniszczonego pnia drzewa z wrytym sercem. Widziane przez ową dziurę twarze bohaterów stanowią odwołanie do filmu *Pokolenie*, w którym protagoniści, grani przez Tadeusza Łomnickiego oraz Urszulę Modrzyńską, zostali uchwyceni przez kamerę w serduszku parawanu fotograficznego (Lubelski, 2015, s. 199). Zarówno *Pokolenie*, jak i *My Memory of Us* traktują o inicjacji miłosnej w trakcie zawieruchy wojennej, przy czym postacie z gry mają więcej szczęścia, gdyż przeżywają walki i spotykają się po wojnie – nie bez pomocy warszawskiej dziewczynki znanej z początku opowieści.



Ilustracja 1. Sylwetki bohaterów ujęte w kształt serca; zrzut ekranu z gry *My Memory of Us*

2.2. Warsaw: Kanał pomiędzy centrum a peryferiami

Ostatni rozdział *My Memory of Us* – jeszcze przed epilogiem po latach – zawiera mroczne starcie z mechanicznym monstrem w warszawskim kanale, co może przywołać na myśl *Kanał* Wajdy. Tematykę gehenny powstania warszawskiego porusza też gra *Warsaw*. O ile *My Memory of Us* było przeznaczone głównie do międzynarodowej dystrybucji, o tyle

tutowa taktyczna gra fabularna *Warsaw* powstawała bez presji umiędzynarodowienia. Produkcja, zrealizowana według projektu Bartosza Łojewskiego, zaczyna się podobnie jak *Kanał* Wajdy, albowiem już na starcie zapowiada śmierć głównych bohaterów. Inwersja czasowa pojawia się w *Kanał* za sprawą komentatora, a jej odpowiednikiem w grze jest animacja wprowadzająca. Jadwiga, sanitariuszka biorąca udział w powstaniu, wbiega do zrujnowanego hotelu Prudential (jednego z ikonicznych budynków przedwojennej Warszawy), w którym znajduje umierającego męża, Krzysztofa, z ich zakrwawionym portretem ślubnym. Jadwiga tuli zwłoki Krzysztofa, a niemiecki oficer wypuszcza swojego psa, by ją odnalazł i zamordował. Opis ten nosi znamiona ludonarracyjnego dysonansu – bo przecież w trakcie rozgrywki można uratować te postaci – ale jest zgodny z typowo polską martyrologiczną pamięcią o powstaniu.

Warsaw rozpoczyna się 1 sierpnia 1944 w tytułowym mieście, podzielonym symbolicznie na sześć dzielnic. Zadanie gracza sprowadza się do obrony przynajmniej jednej dzielnicy przed 2 października 1944 (historyczny koniec powstania). Mając do dyspozycji kilka postaci, gracz musi zarządzać dostępnymi zasobami (np. bronią, amunicją, zestawami medycznymi), rekrutować nowych żołnierzy i realizować misje w wybranych dzielnicach. Wykonywanie zadań jest niezbędne, aby utrzymać morale i zapobiec wyczerpaniu wojennemu powstańców. W trakcie misji gracz może przemieszczać swoją drużynę w poszukiwaniu zapasów, odnajdować kryjówki, a także np. niszczyć patrole wroga. Ten ostatni element rozgrywki przypomina *Darkest Dungeon*; postacie sojuszników i wrogów pojawiają się na ośmiu możliwych strefach dla każdej ze stron, co wpływa na zasięg ataku, jego celność czy specjalne ruchy, takie jak leczenie. Strefy walki są generowane losowo, dzięki czemu gracz nie ma pewności, jakie siły wroga napotka. Niemniej jednak możliwe jest zasadzanie się na nie przy użyciu trybu maskowania, co daje więcej akcji dostępnych podczas każdej tury.

Warsaw, mimo swego martyrologicznego tonu, stanowi fascynujący przykład gry pozwalającej na sterowanie postaciami nie do końca pasującymi do inteligenckiej, postszlacheckiej polskości. Wśród tych bohaterów znajdujemy przemytnika Kazimierza oraz prosocjalistycznego proletariusza Mariana. Można uzasadnić ich obecność w grze tym, że proletariusze i socjaliści konstituowali sporą część uczestników powstania warszawskiego (Tabor, 2018; Tycner, Tycner, 2018; Żuczkowski, 2019).

Z kolei wśród wrogów – oczywiście oprócz Niemców – gracz ma szansę napotkać członków Rosyjskiej Wyzwoleńczej Armii Ludowej, która była kolaboracyjną formacją Waffen SS złożoną z Rosjan i innych sowieckich nacjonalistów. Oddziały RONA brały czynny udział w masowych mordach Polaków na Ochocie (Marszałec, 2010, s. 365).

Co ciekawe, choć jedną z opanowanych dzielnic jest Praga (historycznie zdobyta w trakcie sowieckiej ofensywy zatrzymanej na wschód od Wisły), to w grze Związek Radziecki ani nie wspiera, ani nie utrudnia powstania. Tu pojawia się kolejne subtelne – acz ahistoryczne – odwołanie do filmu Wajdy, w którym bierność Sowietów została zaznaczona (ze względów cenzuralnych) żelazną kratą u wylotu kanału, przez którą widać odległy drugi brzeg rzeki, zdobyty już przez Armię Czerwoną (Bojarski, 2016). Co więcej, w grze członek 1 Dywizji Piechoty im. Tadeusza Kościuszki (sformowanej w Związku Radzieckim) może przyłączyć się do dostępnej drużyny. Na większą uwagę zasługują również losowo generowane wydarzenia. W jednym z nich występuje duchowny, który „puka do waszych drzwi, twierdząc, że sam doznał objawienia Matki Boskiej”. Jeśli gracz podzieli entuzjazm duchownego i zaatakuje niemiecką placówkę, skończy się to dla Polaków katastrofalnie. Końcowe partie *Warsaw* również podają w wątpliwość heroiczną narrację o powstaniu (choć nie negują jej całkowicie). Jeśli graczowi nie udaje się obronić dzielnic, w wydarzeniach z późnego okresu powstania Krzysztof wykazuje oznaki frustracji, Jadwiga mówi, że „zginie całe pokolenie”, a zdemoralizowany Kazimierz zabawia się zdobytymi rolkami filmu zawierającymi obrazy brutalnej przemocy.

Mimo zniuansowanego ujęcia gra *Pixelated Milk* nie pozwala na powstrzymanie regresu powstania. Niezależnie od osiągnięć gracza wskaźnik impetu wysiłku zbrojnego spada w postępie geometrycznym. Nawet jeśli gracz zgromadzi znaczną ilość zapasów potrzebnych do utrzymania dzielnic i zbierze dużą grupę dobrze uzbrojonych bohaterów, powstanie zawsze upadnie 2 października. Podobnie jak w filmie Wajdy, protagoniści są pogrążeni w beznadziei. Jediną możliwą nagrodą dla gracza jest garść plansz podsumowujących, jak ocaleni poradziliby sobie po powstaniu.

2.3. *Popiół i diament*: bliżej peryferii

Najmniej znana z analizowanych trzech gier – *Popiół i diament* – stanowi parafrazę i utworu Andrzejewskiego, i filmu Wajdy. Nie osiągnęła rozgłosu

na ich miarę; nie była przekładana na język angielski; przyjęła konwencję niekomercyjnej gry przeglądarkowej, dlatego też oddziaływała głównie na peryferiach. *Popiół i diament* zaprogramował trzyosobowy zespół złożony z Agnieszki Słodownik, Michała Danielewicza i Michała Szoty. Osadzona tuż przed końcem II wojny światowej w Europie growa adaptacja utworu – choć pod względem literackim sporo zapożycza z pierwowzoru Andrzejewskiego – podąża raczej tropem Wajdowskim. Powieściowy Maciek Chełmicki pojawia się w tle jako marginalny szwarczarakter z podziemia niepodległościowego, przygotowujący zamach na lokalnego sekretarza Polskiej Partii Robotniczej, Szczukę. Tymczasem filmowa kreacja Zbigniewa Cybulskiego przesuwiała akcenty, pozwalając widzom utożsamić się z Chełmickim (Lubelski, 2015, s. 225–226). Hipertekstowa narracja gry, tak jak w filmie Wajdy, podporządkowana jest postaci Maćka. Akcja rozpoczyna się nieprzypadkowo od słów: „Halo... Maciek?”, które wypowiada przy kapliczce Andrzej Kossecki do Chełmickiego, czemu towarzyszy niemal oślepiające gracza wideo symulujące punkt widzenia protagonisty.

Jeśli jednak growy *Popiół i diament* przyjmuje punkt widzenia Maćka, to tylko po to, aby twórcy mogli wdać się w polemikę z Wajdowską ekspresjonistyczną wizją artystyczną. W grze nie ma słynnej sceny z kieliszkami ani pełnego tragizmu, szaleńczego śmiechu Chełmickiego. Ponadto, choć gracz ma szansę dokonywać wyborów wpływających na los bohatera, w niewielkim stopniu modyfikują one tok akcji. Jeśli Maciek na początku gry nie zastrzeli spotkanych przypadkowo członków PPR, to zrobi to Andrzej; bez znaczenia też pozostaje, czy po wykonaniu wyroku na Szczuce protagonista ucieknie w ciasną uliczkę, czy pobiegnie zygzakiem. Jeśli gracz zdecyduje się wykonać wyrok, wybory prowadzą do podobnego zakończenia, brutalniejszego niż w pierwowzorach: „Huk. Silne uderzenie w plecy ścina cię z nóg i pozbawia oddechu. Chciałbyś się ruszyć, ale zwijasz się w drgawkach. Świat zachodzi mgłą” (Słodownik i in., 2014). W grze nie ma literackiej puenty żołnierzy Ludowego Wojska Polskiego: „Po coś uciekał, człowieku?” (Andrzejewski, 1948, s. 335), ale też brakuje filmowej szamotaniny Maćka na wysypisku śmieci.

W drugim wariantcie zakończenia los Maćka jest inny. Jeśli gracz nie zdecyduje się zabić Szczuki, tak czy inaczej dopadają go funkcjonariusze Urzędu Bezpieczeństwa, którzy poddają go torturom. W tym przypadku, wyszedłszy z więzienia po amnestii z 1956 roku, Maciek umiera na raka

płuc w 1974 roku. Jest to najbardziej jaskrawe odstępstwo od poprzednich wersji *Popiołu i diamentu*, które ze względu na uwikłania polityczne pomijały istotną prawdę o losach byłych akowców: przeważnie to nie oni zabijali komunistów, wręcz odwrotnie. Mimo to w growym *Popiele i diamentie* widać podobny dylemat, jak w filmie Wajdy: czy warto umierać młodo za straconą sprawę, czy też lepiej żyć przez lata z poczuciem winy? Czy w okresie powojennym akowcy mieli możliwość wyboru? Niezależnie od odpowiedzi, Wajdowska narracja heroiczna w grze Słodownik, Danielewicz i Szoty ulega zakwestionowaniu lub też – jeśli użyć terminologii Lacanowskiej (1991) – sprowadzeniu z Symbolicznego (śmierć na „śmietniku historii”) na poziom pełnego brzydoty Realnego (natychmiastowa śmierć lub pozbawiony heroizmu koniec życia).

3. Wnioski

Krótko przed swoją śmiercią w 2016 roku Andrzej Wajda twierdził:

Moim obowiązkiem jako reżysera filmowego jest mówić – nie rezygnując z polskiego języka – tak, żeby zainteresować naszymi sprawami świat. To my mamy rozmawiać o naszych sprawach, a nie wynajmować jakiegoś fachowca z Hollywood. Rzecz w tym, żeby szła za tym jakaś poważniejsza treść i prawda, w wyrażeniu których nikt nas nie wyręczy [...] (cyt. za: Wróblewski, 2016).

Przedstawione trzy przykłady gier wojennych wyprodukowanych w Polsce zdają się potwierdzać, że w obliczu klęski „hollywoodzkiego” *Enemy Front* polscy deweloperzy biorą słowa reżysera pod uwagę. Growy *Popiół i diament*, jakkolwiek stanowi twórczą polemikę z Wajdowskim filmem, paradoksalnie – ze względu na barierę językową – znajduje się na kulturowych peryferiach. Tymczasem *Warsaw* oraz *My Memory of Us* są przykładami zachowania równowagi pomiędzy centrum a peryferiami kulturowymi. Takie wojenne „gry środka” nie każdemu muszą się podobać; *Warsaw* cechuje fatalizm, podczas gdy *My Memory of Us* – eufemistyczne ujęcie Zagłady (Majkowski, Suszkiewicz, 2021). Obie gry zawierają jednak także elementy uniwersalne (perspektywa dziecięcych cywili w *My Memory of Us*, nieoczywista wspólnotowość ruchu oporu przeciwko nazistom w *Warsaw*).

Pochodzące z ostatniej dekady gry wojenne polskiej produkcji mimo wszystko wciąż są zabarwione retoryką bojową. Nawet dzieci z *My Memory of Us* ostatecznie stają do zażartej walki z robotami-nazistami, kulminującej w starciu ze wspomnianym monstrem w warszawskich kanałach. Heroiczność bohaterów z growego *Popiołu i diamentu* oraz *Warsaw* jest problematyzowana, ale nie całkowicie zanegowana. Polskiemu polu gier cyfrowych, które podąża tropem Wajdy, brakuje jednak urozmaicenia owej retoryki, np. wprowadzenia ironicznego tonu typowego dla filmów Andrzeja Munka. Powstały w Czechach *Attentat 1942* (Charles University, Czech Academy of Sciences, 2017), który dowodzi zwyczajności czasów okupacji, w tym przypadków kolaboracji zwykłych ludzi z nazistami, może być tu punktem odniesienia.

Literatura

- Adamczak, M. (2013). Między poetyką kulturową a kulturą produkcji. Społeczny kontekst realizacji pierwszych filmów Andrzeja Wajdy. *Images*, 13(22), 73–90. Online: <<https://pressto.amu.edu.pl/index.php/i/article/view/3662>>. Data dostępu: 23 października 2021.
- Andrzejewski, J. (1948). *Popiół i diament: powieść*. Warszawa: Spółdzielnia Wydawnicza „Czytelnik”.
- Bojarski, P. (15 października 2016). Jak Wajda znalazł „Kanał”. *Gazeta Wyborcza*. Online: <<https://wyborcza.pl/7,75410,20838915,jak-wajda-znalazl-kanal.html>>. Data dostępu: 3 czerwca 2022.
- jp, mrt, ura (1 sierpnia 2013). Wajda i Komasa spotkali się na planie filmu o powstaniu „Miasto 44”. *Dzieje.pl*. Online: <<https://dzieje.pl/film/wajda-i-komasa-spotkali-sie-na-planie-filmu-o-powstaniu-miasto44>>. Data dostępu: 23 maja 2022.
- Keeley, J. (19 października 2018). „My Memory of Us” review. *Adventure Gamers*. Online: <<https://adventuregamers.com/articles/view/36223>>. Data dostępu: 24 października 2021.
- Kornacki, K. (2018). „Popiół i diament” w ogniu. Krytyka filmu po 13 grudnia 1981 roku. *Studia Filmoznawcze*, 39, 27–51. Online: <<https://wuwr.pl/sf/article/view/1612>>. Data dostępu: 5 września 2022.

- Lacan, J. (1991). *The Ego in Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis, 1954-1955* (tłum. S. Tomaselli, notes J. Forrester). New York: W. W. Norton & Company.
- Lubelski, T. (1992). *Strategie autorskie w polskim filmie fabularnym lat 1945-1961*. Kraków: Uniwersytet Jagielloński.
- Lubelski, T. (2007). „Kanał” 50 lat temu: paradoks odbioru. *Kino*, 41(5), 58-60.
- Lubelski, T. (2015). *Historia kina polskiego 1895-2014*. Kraków: Universitas.
- Luter, A. (3 października 2018). But na ołtarzu, czyli „Popiół i diament”. *Więź*. Online: <<https://wiesz.pl/2018/10/03/but-na-oltarzu-popiol-i-diament>>. Data dostępu: 23 października 2021.
- Majkowski, T. Z., Suszkiewicz, K. (2021). Radecznicza memory game. An educational workshop. *International Journal of Heritage, Memory and Conflict*, 1(1), 85-93. Online: <<https://ijhmc.arphahub.com/article/63349>>. Data dostępu: 18 maja 2022.
- Marszałec, J. (2010). Powstanie Warszawskie: Wojna, polityka, życie społeczne i mit. W: K. Persak, P. Machcewicz (red.), *II wojna światowa* (s. 339-375). Warszawa: Muzeum Historii Polski - Bellona. Online: <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/13659/marszalec_powstanie_warszawskie.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Data dostępu: 5 września 2022.
- Mucharzewski, M. (13 października 2018). Gdy „Valiant Hearts” spotyka powstanie warszawskie - recenzja „My Memory of Us”. *Graczpospolita.pl*. Online: <<https://graczpospolita.pl/recenzja-my-memory-of-us>>. Data dostępu: 18 maja 2022.
- Schweiger, B. (2015). Relacje władzy w polu wytwórstwa gier komputerowych. *Czas Kultury*, 31(2), 104-110. Online: <<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=424917>>. Data dostępu: 24 października 2021.
- Sterczewski, P. (2016). This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games. *Game Studies*, 16(2). Online: <<http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski>>. Data dostępu: 23 października 2021.
- Szczekała, B. (2014). Nowe kino powstańcze? *EKRANY*, 5(21), 46-49.
- Tabor, N. (28 sierpnia 2018). Żołnierze zapomniani? *Przegląd*. Online: <<https://www.tygodnikprzeгляд.pl/zolnierze-zapomniani>>. Data dostępu: 26 października 2021.

- Tycner, M., Tycner, A. (wybór, wstęp, oprac.) (24 września 2018). Komuna warszawska 1944. *Kontakt*. Online: <<https://magazynkontakt.pl/komuna-warszawska-1944>>. Data dostępu: 26 października 2021.
- Vasile, C. (5 października 2019). WARSAW Review (PC). *Softpedia News*. Online: <<https://www.softpedia.com/reviews/games/pc/warsaw-review-527714.shtml>>. Data dostępu: 24 października 2021.
- Werner, A. (1987). *Polskie, arcypolskie...* London: Polonia.
- Witek, P. (2013). Andrzej Wajda as Historian. W: R. A. Rosenstone, C. Parvulescu (red.), *A Companion to the Historical Film* (s. 154–175). Malden: Wiley-Blackwell. Online: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781118322673.ch8>>. Data dostępu: 23 października 2021.
- Wróblewski, J. (2016). Wajda: „Najpiękniejsze jest to, czego się nie zrobiło”. *Polityka*, 60(10), 74. Online: <<https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1652282,1,wajda-najpiekniejsze-jest-to-czego-sie-nie-zrobilo.read>>. Data dostępu: 20 grudnia 2021.
- Ziegler, T. (23 sierpnia 2018). Developer Interview: Juggler Games. *Game Pilgrim*. Online: <<https://gamepilgrim.com/2018/08/23/developer-interview-juggler-games>>. Data dostępu: 24 października 2021.
- Żuczkowski, M. (9 września 2019). Socjaliści polscy w „wojnie o całe jutro świata”. *Przystanek Historia*. Online: <<https://przystanekhistoria.pl/paz/tematy/ruch-socjalistyczny/53683,Socjalisci-polscy-w-wojnie-o-cale-jutro-swiata.html>>. Data dostępu: 26 października 2021.

Filmografia

- Chmielewski, T. (1969). *Jak rozpętałem II wojnę światową* [DVD]. Przedsiębiorstwo Realizacji Filmów „Zespoły Filmowe”.
- Komasa, J. (2014). *Miasto 44* [DVD]. Akson Studio.
- Spielberg, S. (1993). *Lista Schindlera* [DVD]. Warner Bros.
- Wajda, A. (1954). *Pokolenie* [DVD]. Wytwórnia Filmów Fabularnych.
- Wajda, A. (1956). *Kanał* [DVD]. Zespół Filmowy „Kadr”.
- Wajda, A. (1958). *Popiół i diament* [DVD]. Zespół Filmowy „Kadr”.
- Wajda, A. (1990). *Korczak* [DVD]. Film Studio „TiM”.

Ludografia

- Alien Artefact (2002). *Another War* [PC]. Mirage Interactive, Polska.
- Alien Artefact (2003). *Jak rozpętałem II wojnę światową* [PC]. Mirage Interactive, Polska.
- Charles University, Czech Academy of Sciences (2017). *Attentat 1942* [PC]. Charles University, Czech Academy of Sciences, Czechy.
- CI Games (2014). *Enemy Front* [PC]. CI Games, Polska.
- City Interactive (2005). *Combat Wings* [PC]. City Interactive, Polska.
- Corwin Software Studios (1999). *Mortyr 2093-1944* [PC]. Mirage Interactive, Polska.
- DMD Enterprise (2012). *Uprising44: The Silent Shadows* [PC]. Play Publishing, Polska.
- Juggler Games (2018). *My Memory of Us* [PC]. IMG.N.PRO, Polska.
- Pixelated Milk (2019). *Warsaw* [PC]. Pixelated Milk, Polska.
- Red Hook Studios (2016). *Darkest Dungeon* [PC]. Red Hook Studios, Polska.
- Słodownik, A., Danielewicz, M., Szota, M. (2014). *Popiół i diament* [gra przeglądarkowa]. B.w., Polska. Online: <<https://web.archive.org/web/20140208130948/http://popioldiamant.pl>>. Data dostępu: 20 grudnia 2021.
- Ubisoft Montpellier (2013). *Valiant Hearts: The Great War* [PC]. Ubisoft, Francja.

mgr Filip Jankowski – groznawca, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Uniwersytet Jagielloński, Kraków.

Tropem Wajdy. Polskie gry cyfrowe o II wojnie światowej między centrum a peryferiami

Abstrakt: Celem artykułu jest syntetyczne ujęcie zjawiska gier cyfrowych o II wojnie światowej powstałych w ubiegłym dziesięcioleciu na terenie Polski. Jakkolwiek tematyka ta pojawiała się w polskich grach cyfrowych już wcześniej, dopiero w drugiej dekadzie XXI wieku została przedstawiona bardziej jako traumatyczne doświadczenie aniżeli awanturicza przygoda.

Za przykłady służą trzy gry z lat 2011–2021: *Popiół i diament*, *Warsaw*, *My Memory of Us*. Badanie wykazuje, iż wspomniane tytuły odtwarzają narodową martyrologię w manierze filmów Andrzeja Wajdy.

Słowa kluczowe: Andrzej Wajda, gry cyfrowe, II wojna światowa, Polska
