

Nauczanie historii poprzez gry – wstępne wyniki badań

Teaching history through games – preliminary findings

Maria Lipińska, Jakub Chudzik, Ryszard Niziński

Uniwersytet Warszawski

m.l.lipinska@student.uw.edu.pl | ORCID: 0000-0003-4068-7348

jm.chudzik@student.uw.edu.pl | ORCID: 0009-0008-5407-8790

nizinski.ryszard@gmail.com | ORCID: 0009-0000-4452-5253

Abstract: Video games are an example of such activity, as they allow players to experience history in an interactive way. This article is based on the historical game study as a part of discussion of the role of computer games in history education. Authors created a unique content analysis tool that allows to specify the degree of fidelity to historical realities in each game. Basing on the observations of the video games market, authors have classified 40 computer games in three distinct categories: titles consistent with the historical accuracy, games that partly resemble reality, and the quasi-historical productions.

Keywords: historical games, cultural heritage, authenticity

Homo Ludens 1(16) / 2023 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2023.16.2 | received: 31.12.2022 | revision: 02.08.2023 | accepted: 24.12.2023

1. Wstęp

Jednym z największych problemów nauczania historii jest pozbawianie wydarzeń z przeszłości logicznej przyczynowości, co sprawia, że uczniowie nie są w stanie skutecznie ich sobie wyobrazić oraz porządkować zdobywanych informacji. Co więcej, jak zauważa Joanna Jasitczak (2022), proces nauczania powinien prowadzić do zrozumienia procesów historycznych, nie zaś biernego przyswajania wydarzeń. Autorka na podstawie własnych doświadczeń nauczycielskich stwierdza, że w szkołach brakuje zrozumienia procesów przyczynowo-skutkowych oraz porządkowania wydarzeń w czasie. Wspomniane wcześniej problemy według niektórych badaczy da się rozwiązać poprzez wprowadzenie gier do programu nauczania. Benjamin Hoy (2018) podkreśla ich walor symulacyjny dla lekcji historii. Zauważa on, że symulacje pozwalają na lepsze zrozumienie realiów historycznych danej epoki.

Zdaniem autorów niniejszego artykułu warto zwrócić uwagę na liczbę młodych osób grających w gry komputerowe, ponieważ z tego medium w różnorodnych formach korzysta 75,6% dzieci w wieku 7–15 lat (badanienalogow.pl, 2023), więc można je uznać za posiadające duży potencjał do urozmaicenia nauki historii.

Aby wyrwać naukę ze sztywnego schematu i faktografii, należy sięgać po metody, które zaciekawia uczniów. Obecnie w tym celu organizuje się liczne wycieczki do skansenów, zamków, czy miejsc wydarzeń historycznych. Jednak to właśnie gry komputerowe mogą być nowoczesną metodą edukacji, która w przyjazny sposób trafi do uczniów preferujących taką formę rozrywki. W tym wypadku interaktywność gier komputerowych pozwala na poznawanie historii przez zabawę, szczególnie najmłodszym uczniom.

Szeroko zakrojona cyfryzacja placówek szkolnych ułatwia nauczanie historii za pomocą gier komputerowych. 18 czerwca 2020 roku ogłoszono współpracę Ministerstwa Edukacji Narodowej z firmą 11 bit studios, w celu wprowadzenia do kanonu lektur szkolnych gry *This War of Mine* (Amielińczyk, 2020). Jest to pierwszy przypadek wykorzystania gry komputerowej jako lektury szkolnej w historii polskiej edukacji (Ziemiańczyk, 2022). Ta decyzja stwarza możliwość dodania do programu nauczania większej liczby tytułów, które musiałyby wpięrow zostać odpowiednio zweryfikowane na podstawie specjalnie dostosowanego narzędzia.

W niniejszym artykule badacze przedstawili unikatowy klucz kategoryzacyjny, który umożliwia przeprowadzenie analizy zawartości gier oraz przyporządkowanie im stopnia wierności realiom historycznym. W pierwszej części tekstu przyjęto spójną definicję gry historycznej oraz opisano podział gier historycznych w zależności od poziomu autentyczności. Celem analizy przedstawionej w kolejnej części było wykazanie, że stosując opracowane przez autorów narzędzie, można określić stopień wierności i autentyczności historycznej danej gry i przyporządkować ją do odpowiedniego typu gier historycznych.

Ponadto, jak zauważają Marco R  th i Kai Kaspar (2020), istnieje rozbie  no   mi  dzy za  lo  zeniami nauczycieli a oczekiwaniami uczni  w co do rodzaj  w gier, po kt  re powinno si   si  ga  c w procesie edukacji. R  znice zda  n w tym zakresie wynikaj   z tego,   e z jednej strony gry na lekcjach historii maj   dostarcza  c uczniom wiedzy historycznej, jaka mo  e by  c p   niej omawiana i uzupe  niana przez nauczyciela. Z drugiej za   strony uczniowie oczekuj   od gier warto  ci rozrywkowej, poniewa   por  wnuj   je z grami komercyjnymi, z kt  rych korzystaj   w wolnym czasie. Aby zapewni  c r  wnowag   mi  dzy rozrywk   i edukacj  , niezb  dne jest stworzenie nowego nar  dzia pozwalaj  cego okre  li  c stopie  n warto  ci edukacyjnej gier historycznych.

2. Metoda badania

G  wnym celem badania by  o opisanie gier o r   nym stopniu wierno  ci realiom historycznym, kt  re mog   s  u  y  c edukacji. Do skonstruowania typologii autorzy wybrali metod   analizy zawarto  ci wybranych gier, kt  re zosta  y wy  lonione przy pomocy klucza kategoryzacyjnego. Zbudowali w tym celu w  sne nar  dzie s  u  z  ce kwalifikacji gry do danej kategorii.

Do analizy wybrano 40 tytu  w na zasadzie pr  by celowej (Tabela 1). Kryteriami selekcji gier komputerowych by  o przypor  dkowanie tych tytu  w w serwisie Steam do kategorii „Historyczne”. Ponadto w kluczu kategoryzacyjnym badacze umie  scili kr  tki opis danej gry, gatunek, okres historyczny, w kt  rym umieszczona jest fabu  a, a tak  e stopie  n autentyczno  ci i odwzorowania reali  w historycznych.

W ostatniej kolumnie klucza kategoryzacyjnego brano pod uwag   spos  b przedstawienia fizycznego obrazu   wiata i ludzi, relacji spo  ecznych,

konektywizmu czy dialogu (Mochocki, 2017). W ten sposób autorzy przypisywali każdej grze określoną kategorię według typologii: 1. gra w większości wierna realiom; 2. gra częściowo wierna realiom – z elementami realizmu historycznego; 3. gra luźno nawiązująca do wydarzeń historycznych i realizmu historycznego.

Tytuł gry/serii		Tytuł gry/serii	
1	Wolfenstein (seria)	22	Hellish Quart
2	This War of Mine	23	Kingdom Come: Deliverance
3	Total War (seria)	24	Kozacy: Europejskie boje
4	Prince of Persia	25	War of Rights
5	Assasin's Creed (seria)	26	Rising Storm 2: Vietnam
6	Red Dead Redemption	27	Faraon
8	Wilczy Szaniec	28	Sid Meier's Civilization V
9	Ancestors Legacy	29	Cud nad Wisłą 1920 / Miracle 1920
11	Uprising 44	30	Wojna polsko-bolszewicka
12	World of Tanks	31	Ghost of Tsushima
13	Tunele Stalina	32	A Plague Tale: Innocence
14	Cywilizacja poprzez wieki	33	War Thunder
15	Call of Duty: Black Ops	34	Hearts of Iron IV
16	World of XYZ	35	Europa Universalis IV
17	Battlefield (seria)	36	Age of Empires II
18	Battle for the Pacific	37	Smite
19	Red Orchestra 2	38	Mount & Blade II: Bannerlord
20	Holdfast: Nations At War	39	Crusader Kings III
21	For Honor	40	Medal of Honor: Frontline

Tabela 1. Wykaz analizowanych gier.

3. Definicja gry historycznej

Najważniejszą kwestią dotyczącą kategoryzacji gier jest sformułowanie definicji, na podstawie której byłoby możliwe sklasyfikowanie i odrzucenie tytułów niewystarczająco autentycznych historycznie. Należy

zaznaczyć, że historia jest oparta na narracji, a ta nie zawsze „musi szczegółowo opisywać dokładną sekwencję wydarzeń, które, jak się uważa, miały miejsce w przeszłości, aby była historyczna” (Chapman, 2016, s. 10). Jednak według Adama Chapmana umieszczenie fikcyjnych postaci w historycznych sceneriach może być wykorzystywane do wartościowego opowiedzenia o przeszłości, ponieważ narracja umożliwia eksperymentowanie z wydarzeniami i krytyczną refleksję nad dyskursem historycznym (Potzsch, Sisler, 2019). Chociaż badacz ten definiuje gry historyczne jako gry, które w dowolny sposób (Chapman, 2017) nawiązują do historii, widoczne jest silne akcentowanie roli narracji w grach historycznych jako kluczowej wartości dodanej do tradycyjnego nauczania historii.

Warto zauważyć, że Chapman, formułując swoją definicję gry historycznej, przywołuje prace Rosenstone’a o filmach historycznych. Według Rosenstone’a (2001) film historyczny powinien angażować się we współczesny dyskurs historyczny i podnosić argumenty z toczącej się debaty na temat znaczenia przeszłości.

Tak szeroka definicja stwarza przestrzeń na interpretację autentyczności historycznej oraz walorów edukacyjnych gry komputerowej w sposób, który mógłby wydawać się nieoczywisty na pierwszy rzut oka. Chapman (2016) opisuje swoje pierwsze zetknięcie z grą historyczną przez pryzmat emocji takich jak bezsilność na polu wirtualnej bitwy i ekscytacja związana z „rozgrywaniem” historii, które towarzyszyły mu podczas gry w *Medal of Honor: Frontline*. Jednak mimo że badacz podaje bardzo szeroką definicję gier historycznych, to wśród przykładów, które występują w jego pracach, przeważają gry symulujące przeszłość i odtwarzające autentyczne wydarzenia. Ponadto gry komputerowe od innych dzieł kultury nawiązujących do historii różnią się tym, że są w stanie podtrzymywać historyczne reprezentacje i pozwalają graczowi na uprawianie historii w aktywny sposób (Chapman, 2017).

Na potrzeby niniejszego artykułu autorzy przyjęli, że celem gier historycznych jest nie tylko zapewnienie graczom rozrywki, lecz także przekazanie wiedzy o historii. Według założeń edukacyjnych gry historyczne powinny w jak największym stopniu odwzorowywać dane wydarzenia, stylistykę, architekturę lub realia życia danej epoki. W związku jednak z licznymi ograniczeniami związanymi z tworzeniem gier komputerowych nie każda gra historyczna jest w stanie w pełni spełnić te wymagania.

4. Podział gier historycznych

Bazując na analizie zawartości poszczególnych gier historycznych, badacze zaobserwowali trzy dominujące zależności między stopniem autentyczności a sposobem wykorzystania wydarzeń historycznych przez twórców. Autorzy zauważyli, również na podstawie obserwacji tematyki poszczególnych tytułów, iż można odróżnić gry historyczne od produkcji, które jedynie przypominają te pierwsze i dominuje w nich fikcja – czyli od gier quasi-historycznych.

Gry historyczne w dużym stopniu różnią się od gier quasi-historycznych ze względu na sposób i autentyczność przedstawienia realiów danej epoki. Ponadto gry historyczne w większości – często według deklaracji twórców – mają na celu przybliżyć odbiorcy wiedzę o przedstawianych wydarzeniach.

Z kolei w grach quasi-historycznych historia stanowi tylko jeden z wielu elementów służących do budowania narracji i jest tłem dla fikcyjnych wydarzeń. Gry quasi-historyczne często mogą mylnie wprowadzać gracza w realia epoki i przekazywać ich nieprawdziwy obraz. W przypadku tego rodzaju gier dominuje potrzeba utrzymania dynamiki rozgrywki, w związku z czym dla twórców gry quasi-historycznej aspekt ludyczny przeważa nad edukacyjnym.

W kontekście powyższych rozważań warto przytoczyć rozróżnienie gier na podstawie autentyczności historycznej, które wprowadzono w publikacji *Introduction: What is historical game studies?* (Chapman i in., 2017). Według autorów autentyczność historyczną można określić mianem relacji między grami a dziedzictwem kulturowym.

Z gier takich jak *War Thunder* czy *World of Tanks* możemy dowiedzieć się bardzo dużo na temat pojazdów opancerzonych używanych w historii ludzkości, nawet sobie tego nie uświadamiając. Wraz z rozwojem drzewka technologii, przez mechanikę bitew, gracze mimowolnie kojarzą konkretne linie i modele pojazdów, dzięki czemu nabywają umiejętność identyfikowania ich na wirtualnym polu bitwy, a tym samym zyskują rozpoznanie swojego otoczenia. Świadomość tego, jaki czołg w tym momencie wyjeżdża zza rogu, sprawia, że użytkownik kierujący pojazdem może być w stanie skutecznie ocenić ryzyko, w którym właśnie się znajduje. Ten przykład pokazuje, jak możemy przemycać rzeczywistą wiedzę historyczną za

pomocą mechaniki gry. Warto podkreślić, że *World of Tanks* jest grą pozwalającą na zabawę z historią graczom, którzy posiadają już wiedzę na temat czołgów (Jonckheere i in., 2023). W porównaniu do innych tytułów militarnych bardzo mocno stawia ona na realistyczne przedstawienie maszyn i pola bitwy. Jak jednak zauważają badacze, choć jest to gra historyczna, nie może być uznana jako w pełni realistyczna, ponieważ nie przedstawia przemocy na polu walki, poza tą związaną z niszczeniem czołgów.

5. Gra autentyczna historycznie

Najważniejszą cechą, którą posiadają gry autentyczne historycznie, jest ich potencjał edukacyjny. Gra wpisująca się w tę kategorię powinna dążyć do odtworzenia wybranych realiów w zakresie swoich możliwości technicznych oraz pozwalać na poszerzenie wiedzy z danej epoki.

Tytułem, który najlepiej, zdaniem autorów artykułu, jak i badacza autentyczności historycznej gier Dawna Springa, podchodzi do autentyczności historycznej jest *Rome: Total War*:

Chociaż seria gier „Total War” ostatecznie kładzie nacisk na rozgrywkę kosztem dokładności historycznej, to jednak gry te pokazują różnorodne możliwości tworzenia gier o charakterze naukowym (Kapell i Elliott 2013, s. 382). Poza historią militarną seria „Total War” wykorzystuje również historię polityczną, społeczną, religijną oraz kulturę materialną jako źródło do określenia wyposażenia, bitew, postaci, otoczenia, interakcji, map, zasad, ustawień, zasobów i rozwoju broni. [...] Gry te również dostarczają doskonałych przykładów tego, jak historyk może umieścić swoje notatki i bibliografię w grze o charakterze naukowym, bez zakłócania przebiegu rozgrywki. Gry „Total War” zawierają „encyklopedię” zawierającą historyczne dane dotyczące postaci, wydarzeń i sprzętu wojskowego. Seria ta stanowi wyjątkowy przykład tego, jak opracować grę naukową dotyczącą budowy państwa i imperium, a także pokazuje, jak dokumentować źródła i przedstawiać narrację, gdy sama rozgrywka nie jest w stanie w pełni oddać treści naukowych (Spring, 2015).

Rezygnując z wypełniania luk fikcją, autorzy gry przyjęli odpowiedzialną strategię przyznawania się do uproszczeń historycznych. Dobrym przykładem jest barbarzyńska jednostka pływająca, zwyczajna łódź. Autorzy w opisie tej jednostki otwarcie napisali, że jednostka ta nie jest wierną reprezentacją łodzi hiszpańskich czy galijskich, lecz ogólnym symbolem jednostek pływających dla pewnej części mapy kampanii (Creative Assembly, 2004).

Autentyczne gry wideo można traktować jako element historiografii, ale z pewnymi zastrzeżeniami. Gry wideo o tej tematyce mogą dostarczać cennych informacji i wrażeń związanych z określonym okresem dziejów, co może być użyteczne dla edukacji i badań. Mogą pomóc w lepszym zrozumieniu i wizualizacji określonych wydarzeń, kultur, lub aspektów życia w przeszłości.

Warto jednak zaznaczyć, że gry wideo nie zastępują tradycyjnej historiografii i nie stanowią głównej formy naukowego badania historycznego. Często są oparte na uproszczonych lub sfabrykowanych wydarzeniach i dostosowane do potrzeb rozgrywki, aby zachęcić graczy do zaangażowania. Istnieje ryzyko uproszczenia lub zniekształcenia pełnego obrazu przeszłości, co prowadzi do nieścisłości historycznych.

Historycy nadal polegają przede wszystkim na tradycyjnych źródłach historycznych, takich jak archiwa, dokumenty, relacje świadków, itp., aby prowadzić badania i tworzyć historiografię. Gry wideo mogą być użytecznym uzupełnieniem tego procesu, ale nie zastępują go.

Rzetelne podejście jest najważniejszym elementem projektowania gry autentycznej historycznie. Sama nauka nie posiada odpowiedzi na wszystkie pytania z tej dziedziny i tylko otwarcie przyznając się do braku informacji na poszczególne tematy, bylibyśmy w stanie zaprojektować grę rzeczywiście wierną realiom. Udaje się to wielu twórcom, lecz niektórzy sięgają po fikcję, aby zapełnić luki w faktografii. Tworzy to różne przekłamania oraz fałszywy obraz niektórych faktów historycznych.

Z badania na temat możliwości wdrażania technologii VR w edukacji historycznej (Taranilla i in., 2022) wynika, że aplikacje i gry dostępne w wirtualnej rzeczywistości, które umożliwiają wielozmysłowe doświadczanie historii, pozwalają na bardziej efektywne zapamiętywanie starożytnej architektury. Twórcy gier mają do dyspozycji nowoczesne technologie takie jak skan 3D, fotogrametria i wirtualna rzeczywistość, pozwalające na wierne odwzorowanie historycznych budynków, dzięki czemu można szczegółowo zrekonstruować historyczne miasta, osady i pola bitew.

6. Gra częściowo wierna realiom historycznym

Pomiędzy grami w pełni odwzorowującymi realia historyczne a tytułami wykorzystującymi historię jedynie jako element budowy świata

przedstawionego autorzy artykułu umieścili produkcje, które, pomimo braku pełnej zgodności i daleko idących uproszczeń, powierzchownie oddają obraz minionej rzeczywistości. Ich edukacyjny walor może wynikać na przykład z dokładnego odzwierciedlenia historycznych miast i innych lokalizacji, czy też dużych wewnętrznych zasobów wiedzy dostępnych bezpośrednio z interfejsu gry.

Assassin's Creed to seria gier, które kładą nacisk na zniuansowane przedstawienie konfliktów historycznych, jednakże – jak wskazuje amerykańska badaczka gier Adrienne Shaw (2015) – jest ono znacznie ograniczone selektywnością narracji projektowanej przez twórców. Omawiając *Assasins's Creed III*, odsłone z akcją osadzoną w trakcie wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych, Shaw zauważa, że chociaż wydarzenia historyczne przedstawiono w niej w oparciu o wrażliwy dialog międzykulturowy, to współwystępuje on z powielaniem utartych schematów odpowiadających dominującemu, europocentrycznemu światopoglądowi. W tym miejscu występuje dysonans między kreacją postaci protagonisty, rdzennego Amerykanina, a narracją historyczną dostosowaną do nienatywnego odbiorcy. Badaczka podkreśla, że takie opowiadanie o przeszłości uniemożliwia przekazywanie wiedzy na temat zwyczajów rdzennych Amerykanów. Ich dokładne odwzorowanie nie jest jednak głównym celem tych produkcji, ponieważ oś fabularna serii jest osadzona głęboko w gatunku science fiction. Można mówić w tym miejscu o pewnego rodzaju spiskowej teorii dziejów – kolejne części *Assassin's Creed* opisują odwieczny konflikt o władzę pomiędzy dwoma sekretnymi stowarzyszeniami (Asasynami i Templariuszami), który zawsze odbywa się w cieniu ważnych wydarzeń historycznych. W grach pojawiają się także czysto fantastyczne elementy, takie jak Fragmenty Edenu – artefakty pozostawione przez zaawansowaną technologicznie prehistoryczną cywilizację. Twórcy ze studia Ubisoft wykorzystują realne wydarzenia, przedstawiając ich fikcyjną ukrytą przyczynę (wśród przykładów możemy znaleźć m.in. trzęsienie ziemi w Lizbonie w 1755 roku, które w *Assassin's Creed: Rogue* zostało spowodowane przez działania gracza). Największą edukacyjną wartością dla użytkowników jest wysoki poziom dokładności odwzorowania architektury przedstawianych lokacji, takich jak greckie miasta w okresie wojny peloponeskiej (Politopoulos i in., 2019). Dzięki temu gracze mogą immersyjnie doświadczać historii w odwiedzanym otoczeniu.

Inną grą częściowo wierną realiom swojej epoki jest *Sid Meier's Civilization V*. W jej trakcie gracze wcielają się w wybranego przywódcę z historii całej ludzkości i zarządzają swoją cywilizacją, prowadząc ją przez kolejne epoki – od starożytności do ery informacji. Cywilizacyjny postęp odbywa się poprzez badanie kolejnych technologii wyznaczających cezury czasowe. Jednakże, jak wspomina główny projektant produkcji John Shafer, w *Civilization V* historia jest kontekstem, a nie celem (Bembeneck, 2011). Elementy historyczne pełnią więc funkcję ram, w których osadzono całość rozgrywki. Owe elementy ulegają znacznemu uproszczeniu tak jak na przykład obecny w grze model zarządzania cywilizacją. Stanowi on linearne postrzeganie historii jako prostolinijnego rozwoju od prymitywnych form organizacji społeczeństw do zniuansowanych ustrojów bazujących na ideologiach, z pominięciem korzeni niektórych idei (takich jak na przykład demokracja ateńska, pojawiająca się w grze jest stosunkowo późno). W każdej głównej odsłonie serii *Civilization* obecny jest również oczywisty brak chronologii przejawiający się chociażby w przywódcach cywilizacji stojących na czele swoich narodów przez wszystkie epoki. Pod tym względem pełnią oni funkcję reprezentacyjną danej cywilizacji, stanowiąc jej uosobienie. Biorąc pod uwagę powyższe elementy, można uznać, że historia w *Sid Meier's Civilization V* przyjmuje postać rozproszonych fragmentów w postaci unikalnych dla każdej kultury budynków, idei czy też jednostek bojowych. Edukacyjny przekaz historyczny jest wzbogacony przez obszerną zawartość tzw. *Civilopedia*, czyli wbudowanej w pliki gry encyklopedii dostępnej z poziomu menu. Gracz może w niej dowiedzieć się szczegółów o większości elementów gry, poczynawszy od życiorysu przywódców, a kończąc na niuansach religii, sztuki czy militariów danej cywilizacji (Firaxis Games, 2010). Ten element niezaprzeczalnie posiada duży walor edukacyjny, pomocny w bardziej przystępnym doświadczaniu historii.

Warto wspomnieć także o specjalnych scenariuszach zawartych zarówno w podstawowej wersji gry, jak i dodatkach. Osadzone są one w konkretnym etapie z dziejów ludzkości (takich jak najazdy wikingów, epoka odkryć geograficznych, czy wojna secesyjna) i pomimo ograniczeń wynikających z silnika gry, częściowo odzwierciedlają ich kontekst społeczny. Dzięki sztywnym ramom czasowym i odpowiednim celom taki tryb rozgrywki pozwala graczom wczuć się w poruszany temat, stanowiąc

wiarygodny i interaktywny sposób na przyswajanie wiedzy. Ważną funkcję pełni również liczna społeczność moderska, która wytwarza dziesiątki tysięcy autorskich modyfikacji wzbogacających oryginał o więcej opcji, co przekłada się na większą zgodność z konkretnymi realiami.

7. Gra quasi-historyczna

Gra quasi-historyczna cechuje się przede wszystkim dominacją fikcyjnych wydarzeń nad historycznymi. Tego typu produkcje mogą zawierać szczątkowy opis lub stylizację fabuły na dany okres historyczny, nie są to jednak gry historyczne, ponieważ informacje przekazywane podczas rozgrywki w żaden sposób nie oddają przeszłych realiów, a fabuła nie toczy się zgodnie z autentycznym przebiegiem historii. Bazując na wiedzy płynącej z gry quasi-historycznej, gracz może rozwijać swoją wyobraźnię i różne perspektywy postrzegania historii. Są to głównie tytuły o charakterze rozrywkowym i o bardzo niskiej wartości dydaktycznej.

Model ten realizuje m.in. seria gier *Wolfenstein* opowiadająca o losach B.J. Blazkowicza – polsko-amerykańskiego żołnierza, który walczył po stronie aliantów podczas II wojny światowej. W trzynastu odsłonach *Wolfenstein* fabuła rozgrywa się w alternatywnej wersji rzeczywistości, w której III Rzesza opracowała niezwykle skuteczną broń Wunderwaffe i stopniowo przejęła władzę na całym świecie. Chociaż akcja została osadzona w realiach II wojny światowej, twórcy dodali do nich elementy fantastyczne i science fiction, np. humanoidalne roboty, magiczne stwory i przedmioty. W związku z tym nie ma wątpliwości, że gra przedstawia historię alternatywną.

8. Wnioski

Klucz kategoryzacyjny oraz typologia gier historycznych przedstawione w artykule mogą stanowić wartościowe narzędzie dla nauczycieli oraz graczy. Wyniki badania weryfikują postawioną hipotezę: jest możliwe utworzenie podziału na gry historyczne, częściowo wierne realiom oraz quasi-historyczne na podstawie określonego stopnia autentyczności. O ile gry historyczne i gry częściowo wierne realiom historycznym mają

znaczący walor edukacyjny, o tyle tytuły quasi-historyczne wykorzystują historię jedynie jako element tła fabularnego. Podczas wdrażania gier komputerowych w procesy edukacji historycznej należy zwrócić uwagę na to, w jakiej kategorii znajduje się dany tytuł, aby do sal lekcyjnych trafiły pozycje wartościowe pod względem historycznym.

Wśród wyników analizy poszczególnych gatunków gier dostępnych na platformie Steam przeprowadzonej pod kątem autentyczności historycznej treści zdecydowanie wybijają się trzy spośród nich: FPS-y, gry Akcji oraz Grand Strategy Wargame. Deweloperzy tworzący tego rodzaju tytuły zdecydowanie zwracają najwięcej uwagi na autentyczność historyczną gier. Grand Strategy Wargame wybija się na tle innych gatunków w kontekście wartości edukacyjnej. Materiały, które są dostępne w sklepie Steam w ramach tego gatunku, najczęściej zawierają własną encyklopedię pojęć, wydarzenia historyczne są w nich wprowadzane z opisem oraz kontekstem, a bohaterowie przewijający się w fabule są inspirowani autentycznymi postaciami historycznymi. Szczególnie wartościowa wydaje się gra *Rome: Total War* oferującej szeroki zakres tytułów z wielu epok historycznych oraz trzymającej się powyżej opisanej metody tworzenia baz danych zawierających autentyczne historyczne informacje, które mogą być łatwo przyswajane przez uczniów w formie gry komputerowej.

Literatura

- Amielańczyk, M. (18 czerwca 2020). *This War of Mine*: Już oficjalnie obok „Pana Tadeusza”. Online: <<https://polskigamedev.pl/this-war-of-mine-juz-oficjalnie-obok-pana-tadeusza>>. Data dostępu: 19 listopada 2023.
- Badanienalogow.pl (2 stycznia 2023). Statystyki gier komputerowych w Polsce. Online: <<https://badanienalogow.pl/statystyki-gier-komputerowych-w-polsce>>. Data dostępu: 19 listopada 2023.
- Bembeneck, E. (19 stycznia 2011). *History as Context: Civilization V*. Online: <<https://www.playthepast.org/?p=593>>. Data dostępu: 9 listopada 2023.
- Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: What Is Historical Game Studies? *Rethinking History*, 21(3), 358–71.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.

- Domańska, E. (2006). *Historie niekonwencjonalne: refleksja o przeszłości w nowej humanistyce*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Jasitzczak, J. (2022). Kilka uwag na temat nauczania historii. *Acta Universitatis Lodzensis. Folia Historica*, (110), 417–425.
- Jonckheere, N. et al. (2023). Playing with history in World of Tanks: Negotiated readings, historical realism and cultural memory. *Convergence*, 29(3), 641–657.
- Kapell, M., Elliott A.B.R. (eds.) (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. New York: Bloomsbury Publishing USA.
- Mayring, P. (2014). Qualitative content analysis: Theoretical foundation, basic procedures and software solution, 18–44. Online: <<https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/39517>>. Data dostępu: 28 lutego 2024.
- Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 6(17), 839–842.
- Mochocki, M. (2017). Gry sarmackie w ujęciu anglo-amerykańskich heritage studies. *Homo Ludens*, 10(1), 151–190.
- Mochocki, M. (2021). Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion. *Games and Culture*, 16(8), 951–977.
- Mochocki, M. (2011). Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej Dzikie Pola. *Homo Ludens*, 3(1), 139–154.
- Potzsch, H., Sisler, V. (2019). Playing Cultural Memory: Framing History in *Call of Duty: Black Ops* and *Czechoslovakia 38-89: Assassination*. *Games and Culture*, 14(1), 3–25.
- Politopoulos, A. et al. (2019). „History Is Our Playground”: Action and Authenticity in *Assassin’s Creed: Odyssey*. *Advances in Archaeological Practice*, 7(3), 317–323.
- Rosenstone, R. A. (2001). The historical film: Looking at the past in a postliterate age. W: M. Landy (ed.). *The Historical Film: History and Memory in Media* (s. 50–66). New Brunswick: Rutgers University Press.
- Rüth, M., Kaspar, K. (2021). Commercial video games in school teaching: Two mixed methods case studies on students’ reflection processes. *Frontiers in psychology*, 11, 594013.
- Taranilla, R.V. et al. (2022). Strolling through a City of the Roman Empire: An Analysis of the Potential of Virtual Reality to Teach History in Primary Education. *Interactive Learning Environments*, 30(4), 608–618.

- Shaw, A. (2015). The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in *Assassin's Creed III. Loading...*, 9(14), 4–21.
- Spring, D. (2015). Gaming history: computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207–221. London: Routledge.
- Ziemiańczyk, A. (30 czerwca 2022). *This War of Mine* – gra komputerowa na liście lektur szkolnych. Online: <<https://trojka.polskieradio.pl/artykul/2990811,this-war-of-mine-gra-komputerowa-na-liscie-lektur-szkolnych>>. Data dostępu: 19 listopada 2023.

Ludografia

Creative Assembly (2004). *Rome: Total War* (PC). Licomp, Polska

Firaxis Games (2010). *Sid Meier's Civilization V* (PC). Cenega S.A., Polska.

lic. Jakub Chudzik – absolwent studiów licencjackich na kierunku Dziennikarstwo i medioznawstwo na Wydziale Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii Uniwersytetu Warszawskiego. Student II roku studiów magisterskich na kierunku Socjologia Cyfrowa na Wydziale Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego. Członek Koła Naukowego Analiz Medioznawczych, współpracownik Laboratorium Badań Medioznawczych.

lic. Maria Lipińska – absolwentka studiów licencjackich na kierunku Dziennikarstwo i medioznawstwo na Wydziale Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii Uniwersytetu Warszawskiego. Studentka II roku studiów magisterskich na kierunku Socjologia Cyfrowa oraz Język i Społeczeństwo na Wydziale Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego. Wiceprezesa Koła Naukowego Analiz Medioznawczych, współpracownik Laboratorium Badań Medioznawczych. Laureatka Studenckiego Nobla w kategorii Dziennikarstwo i Literatura.

lic. Ryszard Niziński – absolwent studiów licencjackich na kierunku Dziennikarstwo i medioznawstwo na Wydziale Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii Uniwersytetu Warszawskiego. Student II roku studiów magisterskich na kierunku Socjologia Cyfrowa na Wydziale Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego. Członek Koła Naukowego Analiz Medioznawczych, współpracownik Laboratorium Badań Medioznawczych.

Nauczanie historii poprzez gry – wstępne wyniki badań

Abstrakt: Gry komputerowe są przykładem aktywności, która pozwala na doświadczanie historii w interaktywny sposób. Niniejszy artykuł opiera się na badaniu gier historycznych w ramach dyskusji nad rolą gier

komputerowych w edukacji historycznej. Autorzy stworzyli unikalne narzędzie analizy treści, które pozwala określić stopień wierności realiom historycznym w każdej grze. Na podstawie obserwacji rynku gier wideo autorzy sklasyfikowali 40 gier komputerowych w trzech odrębnych kategoriach: gry autentyczne historycznie, gry częściowo wierne realiom oraz gry quasi-historyczne.

Słowa kluczowe: gry historyczne, dziedzictwo kulturowe, autentyczność

.....