

Narratywizowanie przeszłości w cyfrowym ego-dokumentcie na przykładzie gry autobiograficznej Cosmic Top Secret

ABSTRACT. Pigulak Marcin, *Narratywizowanie przeszłości w cyfrowym ego-dokumentcie na przykładzie gry autobiograficznej Cosmic Top Secret* [Narrativising the Past in a Digital Ego-documentary Based on the Example of the Autobiographical Game *Cosmic Top Secret*]. "Images" vol. XXXVIII, no. 47. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 129–153. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.38.47.8>.

The article addresses the problem of narrativizing the past in a digital ego-documentary using the example of the game *Cosmic Top Secret* (Klassefilm, 2018), directed by Trine Laier. The analysis combines a game studies perspective with the methodology of history, focusing on how an autobiographical game can serve as a vehicle for reflection on memory, identity, and historical experience. The central focus of the text is the game as a form of digital ego-document that emphasizes the subjective dimension of individual history (closely based on Laier's personal experiences), situated within the broader context of the Cold War and historical culture (analysed in relation to Danish collective memory). The author analyses Laier's design and narrative strategy, highlighting the use of historical sources, gameplay structures, and collage aesthetics. *Cosmic Top Secret* is presented as an example of a new form of autobiographical storytelling, in which interactivity fosters both personal engagement with the past and critical reflections on history.

KEYWORDS: historical games, autobiographical games, ego-document, historical narrative, historical culture, Cold War

Znaczenie tematyki historycznej w grach cyfrowych ulegało przemianom wraz z rozwojem medium w ciągu dekad. Począwszy od wczesnych eksperymentów edukacyjnych, takich jak *The Sumerian Game* (M. Addis, 1964–1966) i *The Oregon Trail* (D. Rawitsch, B. Heine-mann, P. Dillenberger, 1971), poprzez gry strategiczne (*The Seven Cities of Gold*, Ozark Softscape, 1984; *Civilization*, MicroProse, 1991) i *first-person shooter* (*Medal of Honor*, DreamWorks Interactive, 1999; *Call of Duty*, Infinity Ward, 2003), aż do reprezentantów przygodowych gier akcji (*Assassin's Creed*, Ubisoft, 2007) – treści historyczne odgrywały zauważalną rolę, jednak ich intencjonalne przeznaczenie w znacznej mierze sprowadzało się do realizacji funkcji rozrywkowych.

Zasadniczy przełom w tej kwestii nastąpił w ostatniej dekadzie wraz z rozwojem gier cyfrowych, które zaczęły postrzegać historię nie tylko w kontekście ludycznym, lecz także jako narzędzie refleksji nad pamięcią zbiorową, traumami historycznymi i dziedzictwem przeszłości. Tytuły takie jak *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014), *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Stories, 2016) czy *Attentat*

Wstęp

1942 (Charles Games, 2017) w większym niż dotychczas stopniu wykorzystywały różnorodne konwencje narracyjne, odwołujące się m.in. do kina dokumentalnego, historiografii i reportażu, aby poprzez gameplay eksplorować historię zarówno na poziomie jednostkowym, jak i społecznym[1]. Dotyczy to także warstwy fabularnej, której wydźwięk często koresponduje z pojęciami analizowanymi w naukach historycznych i historiozofii, takimi jak „mikrohistoria”, „pamięć zbiorowa”, „świadectwo historii” czy „doświadczenie historyczne”[2].

Naukowe eksplorowanie przemian zachodzących w obrębie gier o tematyce historycznej zachęca do podejmowania analiz w formule *case study* w odniesieniu do tych pozycji, które w równej mierze wpisują się w dokonywane eksperymenty narracyjne, co świadomie poszerzają zakres genologicznego horyzontu. Przykładem takiej tendencji jest wyprodukowana w 2018 roku przez studio Klassefilm gra *Cosmic Top Secret* (CTS), określana według oficjalnego opisu mianem „autobiograficznej gry przygodowej”[3]. Rozgrywka składa się na opowieść o wysiłkach Trine Laier (pomysłodawczyni i reżyserki) w dochodzeniu prawdy na temat przeszłości jej rodziców – agentów duńskiego wywiadu wojskowego z czasów zimnej wojny. Autorka, dorastająca wśród niedomówień, a nawet w atmosferze zinstytucjonalizowanego milczenia związanego z ich pracą, dopiero w dorosłym życiu zdecydowała się poszukać kluczowych odpowiedzi. W ostatecznym rozrachunku gracz przejmuje kontrolę nad postacią „T” – agentem stanowiącym reprezentację rzeczywistej Laier – i inicjuje śledztwo o charakterze faktograficznym (opartym na odkrywaniu faktów z przeszłości rodziców) oraz terapeutycznym (wynikającym z potrzeby nowego otwarcia w relacjach rodzinnych). Całość, co istotne, osadzona została na tle historii Danii drugiej połowy XX w.

Celem poniższych rozważań (odzwierciedlających interdyscyplinarną perspektywę groznawczą i historyczną) jest wykazanie, w jaki sposób wprowadzenie pojęć i narzędzi badawczych właściwych dla metodologii historii może wzbogacić analizę gier cyfrowych jako formy wypowiedzi o przeszłości oraz jako sugestywnego – opartego na wyjątkowych, subiektywnych doświadczeniach – źródła wyobrażeń o historii. W związku z tym w artykule postaram się odpowiedzieć na pytanie, jakie strategie narracyjne Trine Laier wykorzystuje, aby nadać grze autobiograficznej podwójny wymiar: z jednej strony jako opowieści o doświadczeniach uwarunkowanych przeszłością (dorosłej

[1] Więcej na ten temat – w odniesieniu do wybranych gier – pisałem w artykule *Gry pamięci. „Valiant Hearts: The Great War” i „My Memory of Us” w perspektywie kultury historycznej*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2021, nr 29(38), s. 144–160.

[2] W ostatnich latach zagadnienia te stały się przedmiotem zainteresowania badaczy nurtu *historical*

game studies. Klasycznym przykładem popularyzacji związków groznawstwa z naukami historycznymi jest monografia Adama Chapmana pt. *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York–London 2016.

[3] *Cosmic Top Secret* – oficjalna strona WWW gry, <https://www.cosmictopsecretgame.com/> (dostęp: 31.03.2025).

córki konfrontującej się z historią swoich rodziców), z drugiej – jako przestrzeni wielopłaszczyznowej refleksji jednostki nad historią. Analiza obejmuje osadzenie gry w określonym kontekście genologicznym (gra autobiograficzna) i metodologicznym (ego-dokument), rozpatrzenie okoliczności jej powstania w kluczu biograficznym, a także interpretację wiodących aspektów narracji *Cosmic Top Secret* przez pryzmat elementów kształtujących pojęcie kultury historycznej w ujęciu Jörna Rüsen.

Pierwszym krokiem w analizie będzie wprowadzenie dwóch pojęć odnoszących się do subiektywnej, jednostkowej perspektywy, które jednocześnie pełnią funkcję poświadczającą wobec określonej rzeczywistości. Pierwsze, „gra autobiograficzna”, zgodnie z koncepcją Ricka Altmana, stanowi „etykietę gatunkową”[4] stosowaną przez twórców *Cosmic Top Secret* – pojawia się zarówno w oficjalnych opisach gry, jak i w materiałach prasowych. Drugie, „ego-dokument”, odnosi się do szerszej kategorii znaczeniowej, coraz istotniejszej w badaniach nad tzw. historią osobistą[5]. W obu przypadkach kluczowym zagadnieniem będzie wpływ niematerialnego charakteru gier cyfrowych na ich status poświadczeniowy.

Analogicznie względem niezależnych gier o tematyce historycznej, wydawane w zeszłej dekadzie gry o podłożu autobiograficznym – reprezentowane m.in. przez *Dysię* (Anna Anthropy, 2012), *Depression Quest* (The Quinnspracy i Patrick Lindsey, 2013), *Cibele* (Star Maid Games, 2015) czy *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) – przysłużyły się rozwojowi refleksji groźniejszej dotyczącej poznania istoty tego typu gier[6]. Matthew Farber i Karen Schrier definiują gry autobiograficzne jako „grywalne interaktywne narracje, oparte na życiowych doświadczeniach autorów lub projektantów”[7]. Analogiczną ścieżką interpretacyjną podąża również Rob Gallagher, gdy w *Humanising gaming? The politics of posthuman agency in autobiographical videogames* stwierdza:

Podczas gdy komercyjne gry wideo operują na bombastycznych fantazjach, gry autobiograficzne zakorzenione są w codziennej rzeczywistości; podczas gdy pierwsze są bezosobowymi produktami dużych, międzynarodowych zespołów, podporządkowanych grupom fokusowym, inwestorom, zarządom i działom marketingu, drugie oferują unikalne perspektywy

**Pomiędzy grą
autobiograficzną
a cyfrowym
ego-dokumentem**

[4] Rick Altman, *Gatunki filmowe*, tłum. Maria Zawadzka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012, s. 256.

[5] Władysława Szulakiewicz, *Ego-dokumenty i ich znaczenie w badaniach naukowych*, „Przegląd Badań Edukacyjnych” 2013, nr 16, s. 65–66.

[6] Podobnym określeniem wartym wzmianki są tzw. biograficzne gry cyfrowe. Termin ten jest jednak mniej spopularyzowany i odnosi się – zgodnie ze swoim znaczeniem – do tych gier, które koncentrują się na doświadczeniach innych osób niż ich twórca.

Zob. Simon Parkin, *The Biographical Video Games Playing at Real Life*, The Guardian, 2.07.2017, <https://www.theguardian.com/technology/2017/jul/02/biographical-video-games-real-life-simon-parkin> (dostęp: 31.03.2025).

[7] Tytułem przykładu autor przywołuje produkcje powstałe jako forma przetwarzania traum związanych m.in. z zamachami 11 września. Zob. Stefan Werning, *The Persona in Autobiographical Game-Making as a Playful Performance of the Self*, „Persona Studies” 2017, nr 3(1), s. 30.

jednostkowych doświadczeń; podczas gdy pierwsze opierają się na wąskim spektrum emocji (strach, agresja, duma, ekscytacja), drugie obejmują szerszy i głębszy zakres, wywołując empatię, współczucie i radość; podczas gdy pierwsze obiecują poczucie sprawczości, drugie badają jej granice[8].

Postrzeganie genologicznej specyfiki gier autobiograficznych przez pryzmat „pojęć pozatekstowych” (np. deklaratywnej postawy autora oraz treści uwarunkowanej jego życiowymi doświadczeniami) wydaje się zasadne w kontekście niewielkiej liczby odniesień definicyjnych do kwestii formalnych, takich jak mechaniki czy szeroko pojęty gameplay[9]. Czynnikiem konstytuującym ten gatunek – także z perspektywy samych twórców – są intencje stojące za dzieleniem się własnym doświadczeniem; celem jest wyrażenie „poglądu na to, co znaczy być człowiekiem” (Anna Anthropy)[10] lub realizacja potrzeby „opowiedzenia swojej historii, bez względu na to, jak bardzo to boli” (Vander Caballero)[11].

Wskazane powyżej aspekty stanowią podstawę do rozpatrywania *Cosmic Top Secret* w kategoriach dzieła autobiograficznego. Choć świat przedstawiony w grze zawiera elementy fikcyjne (co odzwierciedla abstrakcyjna warstwa wizualna oraz konstrukcja narracyjna oparta na nawiązaniach do konwencji fabuł szpiegowskich), treść rozgrywki z powodzeniem realizuje założenia charakterystyczne dla tego gatunku. Należą do nich (co zostanie przeanalizowane na dalszych stronach):

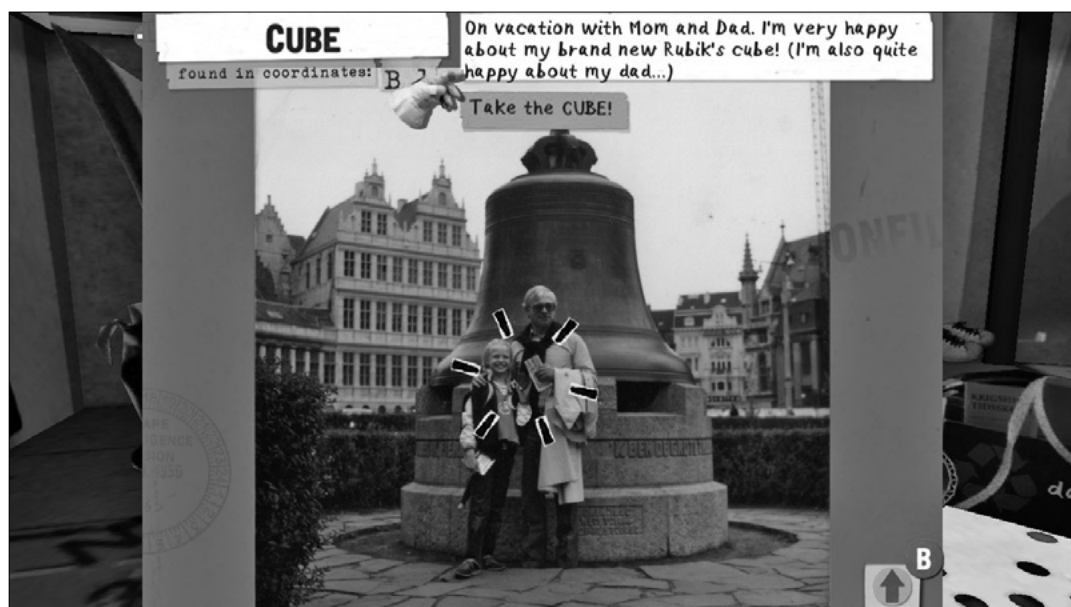
- bezpośrednia kontrola Trine Laier nad koncepcją i całokształtem produkcji, realizowanej w ramach małego, niezależnego zespołu;
- ścisłe odwzorowanie w przebiegu fabuły wewnętrznych przeżyć T. oraz podejmowanych przez nią działań;
- postrzeganie celów rozgrywki w kontekście szerszym niż wyłącznie aspekty ludyczne;

[8] Rob Gallagher, *Humanising Gaming? The Politics of Posthuman Agency in Autobiographical Videogames*, „Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies” 2022, nr 28(2), s. 360 [jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia pochodzą od autora]. Z kolei wspomniany powyżej Stefan Werning zauważa, że sukcesywny rozwój darmowych i intuicyjnych narzędzi programistycznych, takich jak Twine czy Ren’Py, umożliwia tworzenie autobiograficznych, cyfrowych narracji nawet osobom niezwiązanym zawodowo z branżą gier. Praktyka ta – określana, w nawiązaniu do Michela Foucaulta, jako „technika kulturowa” (ang. *cultural technique*) lub „technologia jaźni” (ang. *technology of the self*) – stoi w wyraźnej opozycji do przekonania, że w mainstreamowej rzeczywistości wielomilionowych projektów nie ma miejsca na gry jako formę osobistej czy intymnej ekspresji. Zob. Stefan Werning, op. cit., s. 30.

[9] Takie ujęcie zgodne jest w szerszej perspektywie ze spostrzeżeniami wypracowanymi m.in. przez Jonathana Loesberga na gruncie badań pisarstwa autobiograficznego, w którym również decydujące znaczenie odgrywają pojęcia związane np. z „intencją” bądź ze „szczerością” autora. Stefan Werning, op. cit., s. 31.

[10] Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, New York 2012, s. 3, cyt. za: Rob Gallagher, op. cit., s. 360.

[11] Jorge Albor, *Transformation and „Papo & Yo”*, PopMatters, 11.10.2012, <https://www.popmatters.com/164139-papo-2495807538.html> (dostęp: 31.03.2025), cyt. za: Rob Gallagher, op. cit., s. 360.



Il. 1. Dzieciństwo T. Przykład wykorzystania fotografii rodzinnych jako elementu podkreślającego autobiograficzny charakter gry

– koncentracja na przedstawianiu wydarzeń z poszanowaniem chronologii, uwarunkowanych faktograficznie zgodnych z przygotowanym wcześniej materiałem dokumentalnym.

Znaczenie tych ostatnich dodatkowo pogłębia wykorzystanie sylwetek i głosów autentycznych postaci (w tym głównej bohaterki i jej rodziny) oraz przedstawienie licznych materiałów źródłowych, takich jak fotografie, zapisy audio i wideo (il. 1). Istotnym aspektem pozostaje również fakt, że T. Laier brała czynny udział w promocji gry, podkreślając jej podwójny wymiar: autobiograficzny i historyczny[12].

Odniesienia do pojęć takich jak „doświadczenie” czy „świadectwo” – konstytuujących ontologię dzieła autobiograficznego – skłaniają do propozycji włączenia gier autobiograficznych do obszaru zainteresowań metodologii historii jako cyfrowego wariantu ego-dokumentu. Pojęcie to zostało sformułowane po raz pierwszy w 1958 roku przez holenderskiego historyka Jacoba Pressera w celu wyróżnienia z obszaru biografii (postrzeganej jako gatunek literacki) „różnorodnych źródeł historycznych, w których autor jest także podmiotem opowieści”, a których treść odzwierciedla jednostkowe zainteresowania, lęki, radości czy zmartwienia[13]. Presser, definiując ego-dokumenty jako „źródła, w których autorzy opisują siebie lub są w pełni opisywani w do-

[12] *Cosmic Top Secret* – oficjalny kanał na YouTube, T & „Cosmic Top Secret” @ GDC Flashforward, <https://youtu.be/-Egh6uicoYc?si=qcg7NoW4AoM9ZgMG> (dostęp: 31.03.2025).

[13] Stanisław Roszak, *Ego-documents. Some Remarks about Polish and European Historiographical and Methodological Experience*, „Biuletyn Polskiej Myśli Historycznej” 2013, nr 8, s. 27–29.

kumencie opisowym”, zaproponował ich ujęcie w ramach nowej kategorii, obejmującej zarówno poświadczenia sformułowane w pierwszej osobie (m.in. testamenty, oświadczenia, zeznania sądowe), jak i notatki nanoszone na marginesach książek[14].

Dokonany w drugiej połowie XX w. zwrot ku antropologicznemu wymiarowi historii oraz „nowej historii kulturowej” (obejmującej historię mentalności, historię życia codziennego i mikrohistorię) sprzyjał pogłębianiu znaczenia tego pojęcia. Władysława Szulakiewicz wskazuje, że do tej kategorii przynależą źródła, które „zawierają auto-percepcję i prezentację historycznego wydarzenia, osoby/osób, instytucji bądź obiektu” (w tym autobiografie[15]). Jak zauważa badaczka, do ich wspólnego mianownika (przy założeniu przedstawiania wycinka określonej rzeczywistości) należy:

1. dawanie obrazu postrzegania innych oraz autora w określonej zbiorowości (rodzine, społeczności, kraju itp.),
2. zawieranie informacji odzwierciedlających stosunek autora do systemów wartości i ich ewolucji na przestrzeni czasu,
3. ujawnianie stanu wiedzy i doświadczeń życiowych,
4. uzasadnienie, tłumaczenie, usprawiedliwianie lub przekonywanie o sensie zachowań indywidualnych, ludzkich[16].

Tak sformułowane założenia – nawet jeśli w pierwszej kolejności odnoszą się do pisanych i drukowanych wytworów mediów tradycyjnych – mogą zostać rozszerzone na *Cosmic Top Secret* jako reprezentanta medium gier cyfrowych[17]. Co istotne (jak zamierzam wykazać w poniższej analizie), dzieło Trine Laier spełnia wymienione założenia na poziomie zarówno koncepcyjnym (związanym z intencją stworzenia gry o poświadczeniowym charakterze), jak i realizacyjnym (odzwierciedlonym bezpośrednio w narracji). Jeśli zaś przyjmiemy, że dla badacza ego-dokumentów równie istotna jest i „agencja w strukturze” (badanie aktorów w tym, co sami postrzegają jako swój kontekst), i „struktura w agencji” (analiza sposobów, w jakie aktorzy historyczni są kształtowani przez nadany przez siebie kontekst[18]), wówczas zako-

[14] Ibidem.

[15] Władysława Szulakiewicz, op. cit., s. 68.

[16] Ibidem, s. 67.

[17] Założenie to wydaje się zasadne, gdyż historycy coraz częściej włączają media audiowizualne do kategorii ego-dokumentów. Morten Tinning i Christina Lubinski, analizując 176 artykułów naukowych z „Management & Organizational History” (2013–2022), wskazują na wykorzystanie materiałów wideo i fotografii. Potwierdzają to także najnowsze badania nad funkcjonowaniem ego-dokumentów w rzeczywistości cyfrowej XXI w. Michael Mascuch, Rudolf Dekker i Arianne Baggerman podkreślają, że ich rozumienie ewoluuje wraz z proliferacją danych cyfrowych i powszechnym stosowaniem multimedial-

nych urządzeń rejestrujących. Tym samym kategoria ego-dokumentu obejmuje dziś także pliki mediów cyfrowych, profile w social mediach, programy śledzące ruch ciał w czasie i w przestrzeni oraz różne formy blogów (wizualnych, werbalnych i multimedialnych). Zob. Morten Tinning, Christina Lubinski, *Ego-documents in Management and Organizational History*, „Management & Organizational History” 2022, nr 17(3–4), s. 178–179; Michael Mascuch, Rudolf Dekker, Arianne Baggerman, *Egodocuments and History. A Short Account of the Longue Durée*, „The Historian” 2016, nr 78(1), s. 51–53.

[18] Morten Tinning, Christina Lubinski, op. cit., s. 174.

dowana w grze interaktywność może być traktowana jako dodatkowy czynnik, kształtujący relację pomiędzy autorem a odbiorcą.

Sięganie po tekst kultury stanowiący wypowiedź o rzeczywistości historycznej, a zarazem eksponujący swoją subiektywność, musi prowadzić do badawczego odniesienia do kategorii „prawdy”. Jak podkreślają Morten Tinning i Christina Lubinski, w badaniu ego-dokumentów „celem nie jest dotarcie do «prawdy» ani odzyskanie bardziej autentycznego głosu jednostek”, lecz raczej „zrozumienie, w jaki sposób ludzie funkcjonowali w swoim świecie – z jego normami, wymaganiami, oczekiwaniami dotyczącymi ról oraz relacjami społecznymi specyficznymi dla danej epoki, klasy i płci”[19]. Takie ujęcie podkreśla skrajnie subiektywny status ego-dokumentów, gdyż – jak pisał Jeremy D. Popkin – umożliwiają one autorom przyjmowanie alternatywnych ram czasowych opartych na ich własnym życiu (w przeciwieństwie do historii konwencjonalnej, osadzonej w społecznym, zbiorowym czasie[20]). Tym samym ontologia ego-dokumentu nie pozwala na sprowadzenie go do czystego zapisu faktograficznego bez utraty jego istoty. To z kolei sprawia, że postrzeganie autobiograficznej gry cyfrowej – ściśle ukierunkowanej na przepracowywanie doświadczenia przeszłości – w kategoriach ego-dokumentu staje się zasadne.

Powyższe ujęcia badawcze pozwalają stwierdzić, że subiektywne doświadczanie rzeczywistości (oraz jej przepracowywanie poprzez media) stanowi istotny aspekt narracji historycznej. Co więcej, ukierunkowanie to pozwala osadzić ją w relacji do nadrzędnego modelu kultury historycznej Jörna Rüsen.

Historia, twierdzi metodolog, obejmuje zarówno ponadpokową i ponadkulturową koncepcję „czasowo uporządkowanych dziejów”, jak i „interpretujące przedstawienie przeszłości w kulturowych ramach orientacyjnych teraźniejszości”[21]. To drugie, traktowane przez niemieckiego badacza jako wytwór pamięci historycznej, uobecnia przeszłość w formie narracji poprzez doświadczenie czasu (niem. *Zeiterfahrung*), współtworzone przez mechanizmy pamiętania (niem. *Erinnerung*) i pamięci (niem. *Gedächtnis*). Tym samym historia dla Rüsen jawi się jako „proces tworzenia sensu za pomocą doświadczenia czasu”, manifestujący się w życiu zbiorowości w wymiarze estetycznym, kognitywnym lub politycznym[22].

Z perspektywy gry cyfrowej o charakterze autobiograficznym kluczowe staje się umiejscowienie w centrum doświadczenia, gdyż pozwala ono pogodzić subiektywną perspektywę z potencjałem kształtowania świadomości historycznej. Jak zauważa Rüsen, „siła imaginacji

[19] Ibidem, s. 173.

[20] Ibidem.

[21] *Myślenie historyczne. Część I: Jörn Rüsen, Nadawanie historycznego sensu*, tłum. Rafał Żytyniec, red. Robert Traba, Holger Thünemann, Wydawnictwo Nauka i Innowacje, Poznań 2015, s. 39.

[22] Ibidem, s. 36. W późniejszych pracach J. Rüsen rozwinął koncepcję o dodanie aspektów moralnego i religijnego, jednak nie zmieniają one punktu ciężkości, który spoczywa na trzech wyżej wymienionych aspektach. Zob. Jörn Rüsen, *Evidence and Meaning. A Theory of Historical Studies*, Berghahn Books, New York–Oxford 2019, s. 178.

estetyki jest tylko wtedy i tak długo historyczna, jak długo zмага się z doświadczeniem przeszłości, lub lepiej: jak długo w sobie to doświadczenie przepracowuje”[23]. Z kolei w kontekście badań nad ego-dokumentami tak przyjęta perspektywa jawi się jako prymarna, gdyż w znacznej mierze odzwierciedla esencjonalne warunki sukcesywnego zagłębiania się w ten typ źródeł historycznych. Bez badacza, który podejmie wysiłek zaangażowania w określone tropy narracyjne bądź kontekst społeczno-kulturowy, sam proces „rozumienia” podmiotu tworzącego narrację ego-dokumentu bądź „nadawania” sensu jest nie-
możliwy do przeprowadzenia[24].

Narracja historyczna w cyfrowym ego-dokumentzie jako zapis doświadczenia autora

Cosmic Top Secret zachęca graczy do zainteresowania się rozgrywką za sprawą następującego komunikatu, opublikowanego na oficjalnej stronie gry:

CTS to autobiograficzna przygodowa gra wideo opowiadająca o T. Gracz podąża jej śladem, odkrywając prawdę o pracy jej rodziców w duńskim wywiadzie podczas zimnej wojny. Czym dokładnie się zajmowali? Kierując T., wyruszasz w niepewną podróż ku dorosłości i w realia wojny atomowej, która nigdy się nie wydarzyła, a mimo to naznaczyła rodzinę. Surrealistyczne elementy, relacje międzyludzkie, historia i tajemnice splatają się tu w złożone doświadczenie rozgrywki[25].

Marketingowy opis gry dostarcza graczom kontekstu historycznego (działalność rodziców w duńskim wywiadzie w czasach zimnej wojny), głównego wątku fabularnego (dążenie do odkrycia przeszłości i oswojenia traumy) oraz kluczowych aspektów gatunkowych (gra przygodowa z elementami śledztwa i konwencji szpiegowskiej). Materiały prasowe dodatkowo ugruntowują ten obraz poprzez obietnicę „doświadczenia czegoś unikalnego” (zaangażowania gracza w „głęboko udokumentowaną fabułę”), „poznania ludzi tworzących historię” („szpiegów, liderów armii, geniuszy matematycznych, pilotów myśliwców i innych – z obu stron żelaznej kurtyny”), zetknięcia się z „pierwszymi komputerami i zagrożeniem jądrowym” oraz zanurzenia się w „głęboko osobistej, a jednocześnie relatywnej historii” („poznając mnie i moją rodzinę lepiej”, stwierdza T. Laier, „możesz dostrzec siebie i poczuć chęć do prześledzenia swoich bliskich”)[26].

[23] Ibidem, s. 167.

[24] Za przykład takiej postawy badawczej mogą służyć spostrzeżenia M. Tinninga i Ch. Lubinski: „Historycy, którzy zajmują się dokumentami ego, robią to, aby zrozumieć «subiektywną prawdę» swoich historycznych aktorów, tj. to, co było dla nich autentyczne i znaczące. Można to osiągnąć tylko wtedy, gdy zaangażują się również w tropy narracyjne i kontekst społeczno-kulturowy, aby zrozumieć świat swoich historycznych aktorów i proces nadawania sensu. Zainteresowanie językiem i retoryką było częścią dyskusji na temat kategorii dokumentów ego od

czasu jej powstania przez Pressera, który był również poetą. Oddanie sprawiedliwości retorycznej jakości dokumentów ego może wymagać porównania relacji z innymi zestawami dokumentów ego, aby określić, jak (a)typowe były fabuły i style. Pomocne w tym względzie jest określenie, dlaczego podmioty piszą lub mówią”. Morten Tinning, Christina Lubinski, op. cit., s. 178.

[25] *Cosmic Top Secret* – oficjalna strona WWW gry, op. cit.

[26] *Cosmic Top Secret* – Press Release (materiał z Dysku Google należącego do producenta gry),

Uwzględniając narrację gry i wypowiedzi reżyserki, proces powstawania *Cosmic Top Secret* można analizować przez pryzmat trzech etapów w życiu Trine Laier: odkrycia kontrwywiadowczej przeszłości rodziców, zgłębiania tej wiedzy oraz adaptacji doświadczeń w formie gry. Określam je (przy całej świadomości umowności przedstawionych pojęć) jako **uświadamianie znaczenia historii, dokumentowanie historii i narratywizację historii**. Wszystkie – zgodnie z prawami dzieła autobiograficznego – manifestują się w narracji gry.

Dla Trine Laier – Dunki urodzonej w 1972 roku w rodzinie klasy średniej – pierwszy etap kształtowania świadomości historycznej obejmuje pierwsze trzy dekady jej życia. Chociaż w wywiadach stwierdza, że „podobnie jak miliony innych, jest zwykłym «dzieckiem zimnej wojny»” [27], jej świadomość historyczną kształtował wyjątkowy czynnik: dorastanie w rodzinie, w której rodzice należeli – czego dowie się *post factum* – do Wojskowej Służby Wywiadowczej (Forsvarets Efterretningstjeneste, FE). Przez kilkanaście lat stopniowo uświadamiała sobie niezwykle charakter ich pracy, co budowało aurę tajemnicy i niedopowiedzeń. Z tego okresu pozostały jej wspomnienia o pracy dyplomowej ojca z ekonomii (przedstawianej w grze pod anglojęzycznym tytułem jako *Localization Problems in the Soviet Union*) oraz pobudzające wyobraźnię ówczesnej trzynastolatki wzmianki o „pracy w tajnej fortecy głęboko pod ziemią” [28]. Symboliczny moment „zetknięcia się z historią” przedstawiony jest w grze jako kontakt z fragmentem taśmy perforowanej oznaczonej enigmatycznym skrótem „CST”. Jakkolwiek to przypadkowe odkrycie, dokonane przez dorosłą Laier w rodzinnym domu, również nie przyniosło natychmiastowych odpowiedzi, w szerszym rozrachunku wzbudziło podejrzenia o niecodziennej pracy rodziców, zobowiązanych do milczenia przepisami prawa i wojskową przysięgą [29].

Znaczenie okresu „uświadamiania znaczenia historii” polega na stopniowym przejściu od skupienia na świecie jednostkowym i wewnętrznym (własnych przeżyciach) do rosnącej świadomości procesów niezależnych od nas, lecz mających realny wpływ na nasze życie. Chociaż doświadczenie to wpisuje się w uniwersalny proces socjalizacji i dojrzewania społecznego młodych ludzi, w przypadku Laier nabierze szczególnego znaczenia – podskórnego wyczuwania tajemnicy i cenzury, które czynią teraźniejszość (a później przeszłość) sferą do odkrycia.

<https://docs.google.com/document/d/1mYvFvaOHoikU1uj3UNVlumpoSBD6gnYXYr3p-CjBmo/edit?pli=1&tab=t.o> (dostęp: 31.03.2025).

[27] Ibidem.

[28] Søren Dalager Ditlevsen, *Trines mor og far arbejdede på tophemmelige militære projekter. Nu afslører hun dem – i et computerspil*, DR, 17.11.2018, <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/historie/trines-mor-og-far-arbejdede-paa-tophemmelige-militaere-projekter-nu> (dostęp: 31.03.2025).

[29] Freya Dam, *Espionage and Cutouts*, Det Danske Filminstitut, 8.11.2017, <https://www.dfi.dk/en/english/news/espionage-and-cutouts> (dostęp: 31.03.2025); Joseph Knoop, *This Developer Made a Game about Her Parents' Jobs as Spies*, PC Gamer, 31.08.2022, <https://www.pcgamer.com/this-developer-made-a-game-about-her-parents-jobs-as-spies/> (dostęp: 31.03.2025).

Pragnienie gruntownego wyjaśnienia przeszłości rodziców ujawni się wówczas, gdy jako studentka Duńskiej Szkoły Filmowej (a zarazem osoba z 15-letnim, freelancerskim doświadczeniem w dziedzinie animacji) sięgnie po kamerę wideo. Sprzęt, wykorzystany przez Laier jako narzędzie dokumentowania „scen rodzinnych” w ramach kierunku reżyseria gier i animacji, przybierze rolę katalizatora, który pomoże jej uświadomić jedno z fundamentalnych praw historii: nieuchronną przemijalność czasu i ludzi.

Kiedy podczas nagrywania podążałam za moim tatą i przypadkowo upadł, raniąc się przy rzucaniu granatem [ćwiczebnym – przyp. M.P.], stało się to punktem zwrotnym na poziomie 1. Uświadomiłam sobie wtedy coś ważnego – było to związane z moim wspomnieniem silnego, aktywnego ojca, który zawsze mnie chronił, oraz z przerażającą świadomością, że się starzeje i staje się coraz bardziej kruchy[30].

Podjęty przez Laier swoisty „wyścig z czasem” zaowocował decyzją o zwrócenie się do duńskiego wywiadu z prośbą o dostęp do akt personalnych Bengta i Hanne Laierów. Pozytywny odzew ze strony instytucji przełożył się na przeprowadzenie z obojgiem emerytowanych pracowników tzw. rozmowy odtajnianej oraz formalne wyznaczenie zakresu tematów, o których mogą publicznie się wypowiadać[31].

Uzyskana zgoda zapoczątkowała etap, który można określić mianem „dokumentowania historii”. To, co dotychczas funkcjonowało głównie w sferze pamięci (bądź wyobrażeń podszytych fantazją), przekształciło się w szczegółowe badania dokumentalne i archiwistyczne dotyczące działalności wywiadowczej i dorobku zawodowego małżeństwa Laierów[32]. Obejmowały one zarówno rejestrację rozmów z bliskimi i znajomymi w formie wywiadów audialnych oraz audiowizualnych (nawiązujących do metod „historii mówionej”), jak i pogłębianie wiedzy o danym okresie historycznym poprzez kolekcjonowanie źródeł, lekturę opracowań naukowych i popularyzatorskich oraz konsultacje z historykami.

Doświadczenia tego etapu zostały wiernie odzwierciedlone w narracji gry, w której świat przedstawiony funkcjonuje w perspektywie mikro- i makrohistorycznej. Pierwszy aspekt reprezentują członkowie rodziny Laierów oraz duńskiego wywiadu zimnowojennego – piloci, kryptolodzy, szpiedzy – odgrywający rolę bohatera zbiorowego. Makrohistorię kształtują natomiast powszechnie znane postacie historyczne, takie jak Nikita Chruszczow, księżniczka Małgorzata czy Arne Sejr.

[30] John Harris, „*Cosmic Top Secret*”, and a Path to Autobiographical Game Design, Game Developer, 8.01.2019, <https://www.gamedeveloper.com/design/-i-cosmic-top-secret-i-and-a-path-to-autobiographical-game-design> (dostęp: 31.03.2025).

[31] Freya Dam, op. cit. (dostęp: 31.03.2025).

[32] Istotnym elementem tego procesu jest obrona w 2012 roku krótkometrażowego, animowanego filmu dyplomowego o nazwie *Yderst hemmeligt* (projekt, zakładający wykorzystanie dedykowanej aplikacji

do sterowania postaciami, opierał się na koncepcji tzw. cross-media). Zarejestrowane wówczas materiały – obejmujące ponad sto godzin nagrań – staną się integralnym elementem gry cyfrowej, która znacząco rozwinię większość wątków z życia rodziców (w tym dotyczący przeszłości agenturalnej matki). Zob. Det Danske Filminstitut, *Var far spion?*, 15.06.2012, <https://www.dfi.dk/nyheder/var-far-spion> (dostęp: 31.03.2025).

W efekcie wysiłek Trine Laier w rekonstrukcji przeszłości dostarczył ugruntowanej i uporządkowanej (a może jedynie oswojonej?) wiedzy o kluczowych dokonaniach jej rodziców w latach 50. i 60. XX w. Hanne Laier pracowała m.in. w Kvindeligt Flyverkorps (ośrodku szkolenia cywilnego personelu Sił Powietrznych) oraz Forsvarets Centralradio (stacji nasłuchowej monitorującej przestrzeń powietrzną i dekodującej sygnały)[33]. Z kolei Bengt Laier był analitykiem w biurze ekonomii i statystyki Forsvarets, a także – co miało kluczowe znaczenie dla fabuły CTS – przeprowadzał obliczenia na DASK, pierwszym duńskim komputerze typu *mainframe*[34].

Wiele wypracowanych wówczas postaw przeniknie do narracji CTS, kształtując zarówno gameplay, jak i fabułę. Przykładem jest forma komunikacji między Trine Laier a jej rodzicami, przypominająca swoistą „grę o prawdę”. Bengt Laier, ograniczony klauzulą tajności oraz lukami w pamięci wynikającymi z blisko półwiecznego odstęp czasu, w pierwszych materiałach filmowych w grze (odzwierciedlających początkowy etap „śledztwa”) operuje niedopowiedzeniami, a nawet zawołowanymi żartami (il. 2). Jednocześnie ujawnia się kluczowy aspekt świadectw historii (a szerzej ego-dokumentów): wpływ emocjonalności, subiektywnej perspektywy i wybiórczości pamięci na interpretację przeszłości[35].



Il. 2. T. podejmuje grę o poznanie prawdy o przeszłości ojca. Inkorporowane do *Cosmic Top Secret* fragmenty wywiadów stanowią świadectwo wcześniejszej, dokumentalnej fazy projektu

[33] Søren Dalager Ditlevsen, op. cit.

[34] Ibidem.

[35] Wrażenie to potęguje pozorna niedoskonałość techniczna zawartych w grze materiałów filmowych, w których występujące „sumy informacyjne”

(np. odgłosy spożywania posiłków towarzyszących nagrywanym rozmowom) czy zróżnicowana jakość zapisów dźwiękowych potęgują uczucie wkroczenia gracza w strefę prywatną rodziny Laierów, spontanicznie rejestrowaną przez autorkę.

Sfinalizowany w 2012 roku projekt dyplomowy stanowi zarówno symboliczne ukoronowanie etapu dokumentowania przeszłości – konfrontacji dotychczasowej wiedzy i wyobrażeń ze źródłami historycznymi, historiografią oraz relacjami świadków – jak i kluczowy moment osvajania pamięci: **narratywizowanie jej poprzez medium gier cyfrowych**.

Jak podkreśla sama autorka, decyzja o rozwijaniu projektu w formie narracji interaktywnej wynikała z intencji typowej dla twórców gier autobiograficznych – pragnienia silniejszego zanurzenia odbiorcy w opowiadaną historię[36]. Ponieważ Laier zakładała, że ponad 50% aktywności w grze będzie opcjonalnych i zależnych od wyborów gracza, wielowątkowość fabuły odzwierciedla już na etapie koncepcji emergentny charakter medium gier cyfrowych.

Realizacja projektu przez kolejne sześć lat wpisuje się w doświadczenia wielu twórców gier niezależnych. Obejmowała m.in. udział w game jamach (modelujących i testujących koncepcje gameplayowe), współpracę z zespołem deweloperskim (czyniącą osobiste doświadczenie Laier wartością wspólną), pierwsze nagrody dla rozwijanej produkcji (świadczące o zainteresowaniu taką formą narracji) oraz kształtowanie oficjalnej narracji o grze[37]. Ostatecznie, wraz z premierą 15 listopada 2018 roku, efekt pracy Trine Laier i zespołu Klassefilm wpisuje się w sieć zależności, którą Jörn Rüsen określa mianem kultury historycznej.

Cosmic Top Secret w wymiarze estetycznym kultury historycznej

Zagadnienie narratywizowania przeszłości w obrębie ego-dokumentu, jakim jest *Cosmic Top Secret*, nie może zostać omówione bez analizy samej rozgrywki. Dlatego proponuję rozpatrzenie elementów konstytuujących gameplay w kontekście trzech wymiarów kultury historycznej według Jörna Rüsen: estetycznego, kognitywnego i politycznego[38].

CTS stanowi przykład gry przygodowej, która opiera się na trzech kluczowych założeniach gatunkowych: ukierunkowaniu na fabułę (ang. *story-driven*), rozwiązywaniu zagadek (ang. *puzzle-solving*) oraz manipulacji obiektami (ang. *object manipulation*)[39]. Gracz na

[36] John Harris, op. cit.

[37] Ibidem.

[38] *Myślenie historyczne...*, s. 163. O zasadności przyjętej koncepcji może przekonywać fakt, że dokonany przez Rüseną podział przystaje do zaproponowanych przez Dorotę Skotarczak metod analizy przedstawienia wizualnego w ramach historii wizualnej. Obejmują one metody analizy kompozycyjnej („biorąc pod uwagę filmowe świadki wyrazu, takie jak montaż, dźwięk, kompozycję obrazu, scenografię, kolorystykę i oświetlenie”), semiologicznej („traktującej przekaz filmowy – także spektakl ekspozycji muzealną itp. – jako rodzaj znaku kulturowego”), dyskursywno-tekstologicznej („na jej gruncie bada się, w jaki sposób

budowane są przedstawienia przeszłości w kontekście społecznym; wskazuje to na znaczeniową rolę przedstawień wizualnych”) oraz metodę analizy mediów („zwraca się uwagę na rodzaj medium, za pomocą którego przenoszone są określone treści”). Zob. Dorota Skotarczak, *Kilka uwag o historii wizualnej*, „Klio Polska. Studia i Materiały z Dziejów Historiografii Polskiej” 2016, t. 8, s. 128.

[39] Jak wskazuje w swojej dysertacji Clara Fernández Vara, gry przygodowe to „oparte na fabule gry cyfrowe, które zachęcają do eksploracji i rozwiązywania łamigłówek, a także posiadają przynajmniej jednego gracza. Podstawowa interakcja gier przygodowych opiera się na manipulacji obiektami i nawigacji

początku zapoznaje się ze swoim awatarem (T., będącą alter ego Trine Laier), tłem historycznym (przedstawionym w lekko satyrycznej formie wpisu encyklopedycznego), głównymi postaciami (np. ojcem T.) oraz celem fabularnym – śledztwem, które rozpoczyna pytanie: „Tato, czy byłeś szpiegiem?”. W kolejnych rozdziałach realizuje zarówno zadania związane z główną linią fabularną (zbieranie fragmentów kodu odblokowujących kolejne lokacje), jak i opcjonalne aktywności poboczne (m.in. poszerzające wiedzę o historii Danii w czasie zimnej wojny).

Charakterystyczną cechą *Cosmic Top Secret* jest ściśle powiązanie fabuły z rozgrywką – postęp w grze oznacza jednocześnie postęp w opowieści, nadając znaczenie i strukturę działaniom gracza. Podporządkowanie świata przedstawionego konwencji zimnowojennej „intrygi szpiegowskiej” sprawia, że motyw śledztwa staje się kluczowy dla gameplaya. Akcentowany jest na poziomie całej struktury rozgrywki (gdzie kolejne poziomy nawiązują do klasyfikacji tajności NATO, od *Restricted* do *Cosmic Top Secret*), a także w warstwach tekstowej (krótkie zwroty raportujące kolejne etapy śledztwa), dźwiękowej (notatki głosowe stylizowane na nagrania dyktafonowe) oraz wizualnej (pieczątki „Ścisłe tajne”, artefakty z okresu zimnej wojny). Rozpoznawalność gatunkowa ułatwia graczowi zrozumienie fabuły i zwiększa szansę na emocjonalne utożsamienie się z postacią T. Z kolei zastosowane kody kulturowe – jak wspomniane pieczątki, nagrania czy makiety – korespondują ze sferą szeroko pojętych wyobrażeń historycznych o zimnej wojnie.

Konsekwentną konwencjonalizację świata przedstawionego w CTS determinuje w dużej mierze warstwa wizualna, stylizowana na kolaż z papierowych wycinanek. Zabieg ten, operując kodami kulturowymi związanymi z pamięcią o zimnej wojnie, odnosi się zarówno do przestrzeni gry (gdzie elementy przyjmują formę dwuwymiarowych *sprite’ów* umieszczonych w trójwymiarowym środowisku), jak i do samych postaci. Laier wydobywa nie tylko ikonosferę właściwą dla klasycznych fabuł szpiegowskich, ale także znaczenie źródeł historycznych – dokumentów duńskiego wywiadu, zdjęć rodzinnych i agenturalnych, tajnych schematów czy modeli wojskowych samolotów.

Centralnym elementem tego świata pozostaje postać T., alter ego autorki, będąca jej cyfrową manifestacją. Ta kreskówkowa, ironiczna kreacja wprowadza dystans do opowieści, a jednocześnie podkreśla subiektywny, podmiotowy charakter narracji^[40]. Trine Laier, oddając graczowi swoją reprezentację, nie tyle zachęca do utożsamienia

przestrzennej. Ich wyzwania zwykle manifestują się w postaci połączonych łamigłówek («puzzli»), które stanowią integralną część fikcyjnego świata”. Clara Fernández Vara, *The Tribulations of Adventure Games. Integrating Story into Simulation Through Performance* (praca dyplomowa), Georgia Institute of Technology, Atlanta 2009, s. 13.

[40] „Wszystkie animowane postacie w grze zostały stworzone na podstawie prawdziwych zdjęć, a ich twarze ukryto za komiksowymi oczami. Bohaterowie poruszają się po papierowym świecie – nawiązującym do ogromnej ilości dokumentów, które Trine Laier przejrzała podczas swoich badań”. *Cosmic Top Secret* – Press Release, op. cit.



Il. 3. T. podejmuje próbę uzyskania zgody na odtajnienie akt rodziców. Zaprezentowana scena stanowi przykład autoironicznej gry z konwencją gatunkową, odzwierciedlającej subiektywną perspektywę bohaterki

się z nią, ile do równej partycypacji w rozgrywce. Strategia ironizacji (oddająca specyfikę relacji rodzinnych, jak również samą konwencję) oraz elementy odrealnienia (wynikające z ograniczeń silnika i koniecznych uproszczeń) podkreślają, że perspektywa gry łączy się ze światem wyobraźni, wiedzy i wrażliwości autorki, unikającej nadmiernego patosu (il. 3).

Manifestacja treści historycznych w ramach oprawy wizualnej nabiera szczególnego znaczenia przy uwzględnieniu interaktywnego charakteru rozgrywki, ściśle związanej nawigowaniem przez gracza w trójwymiarowej przestrzeni. Mechanika gry *Cosmic Top Secret* opiera się na eksploracji pięciu różnej wielkości plansz, które – odzwierciedlając podstawową chronologię przeprowadzanego „śledztwa” – przetwarzają na gruncie cyfrowych kolaży miejsca i motywy związane z przeszłością i teraźniejszością bohaterów. Zaprezentowane w grze ściśle splecenie ze sobą różnych porządków czasowych umożliwia sugestywne odzwierciedlenie, jak plastyczna i zindywidualizowana potrafi być sfera pamięci historycznej. Dzięki temu podmiejski las, który jest dla ojca Laier oraz innych oficerów rezerwy miejscem odbywania rekreacyjnych biegów przełajowych, gładko transformuje w swoisty „park pamięci” o zimnej wojnie (wypełniony wieloma postaciami, źródłami i artefaktami historycznymi, il. 4), a droga do biura duńskiego wywiadu wiedzie po teksturze olbrzymiej, lotniczej mapy terenu państw nadbałtyckich (usianej obiektami przeznaczonymi do sfotografowania przez pilotów duńskich samolotów szpiegowskich).

W podobnym duchu – łączącym aspekty ludyczne i kognitywne – funkcjonują dodatkowe mechaniki: rzucanie granatami, marszruta, lot



Il. 4. Kolaż jako strategia artystyczna i narracyjna. Wprowadzanie różnorodnych wątków faktograficznych oraz powiązanych z nimi postaci (reprezentowanych za pomocą źródeł historycznych, w tym fotografii) w formie wycinanek metaforyzuje istotę pamięci osobistej i zbiorowej

samolotem szpiegowskim czy używanie specjalnych negatywowych okularów umożliwiających przemieszczanie się po ścieżkach stworzonych z taśm perforowanych komputera DASK. Elementy naśladujące działalność agenturalną duńskich służb – np. fotografowanie polskich instalacji militarnych w rejonie Szczecina – wzmacniają immersję i mechanizmy utożsamienia gracza z bohaterami (także w momentach porażki). To sprawia, że konstrukcja świata przedstawionego – jakkolwiek przefiltrowana przez liczne zabiegi narracyjne i artystyczne – staje się metaforą doświadczeń jednostkowych i zbiorowych, w których przeszłość i teraźniejszość, rzeczywistość i wyobrażenie, fakt i fikcja współtworzą szeroko pojętą kulturę historyczną.

Ograniczenie analizy wyłącznie do perspektywy autobiograficznej i subiektywnej wizji artystycznej mogłoby prowadzić do błędnego przekonania, że tematyka historyczna pełni jedynie funkcję użytkową (by nie powiedzieć: pretekstową). Tymczasem, zgodnie z intencją autorki – co podkreśla zarówno w swoich wystąpieniach, jak i w narracji marketingowej – fundamentem narracji *CTS* jest wysiłek dokumentacyjny oraz idąca za nim krytyczna analiza źródeł.

Najważniejszym obszarem gromadzenia i podkreślania treści historycznych w grze jest dossier. Z perspektywy rozgrywki jest ono dziennikiem informującym gracza o postępie, ale na poziomie kognitywnym staje się centrum kształtowania wiedzy i wyobrażeń o przeszłości. Odbyna się to poprzez zbieranie rozproszonych w świecie gry źródeł historycznych – przedmiotów, których kolekcjonowanie

Cosmic Top Secret
w wymiarze
kognitywnym
kultury historycznej:
obiektywizująca rola
źródeł historii

i wykorzystywanie jest ściśle powiązane z realizacją głównych i pobocznych zadań. Mechanika ta, powszechna w grach eksploracyjnych (od gier przygodowych pokroju *Valiant Hearts: The Great War* po FPS-y, jak *Wolfenstein: The New Order*), pogłębia immersję i zaangażowanie gracza w świat przedstawiony, także w jego wymiarze historycznym^[41]. W przypadku gry autobiograficznej, inspirowanej praktyką filmu dokumentalnego, zbierane przedmioty zyskują dodatkowe znaczenie – uwypuklają związki opowieści ze sferą faktu, wzmacniając przekonanie o obiektywizującej roli źródeł historycznych^[42].

Źródła historyczne, według definicji zaproponowanej przez Jerzego Topolskiego obejmują „wszelkie źródła poznania historycznego (bezpośredniego i pośredniego), tzn. wszelkie informacje (w rozumieniu teorii informacyjnej) o przeszłości społecznej, gdziekolwiek one się znajdują, wraz z tym, co te informacje przekazuje (kanałem informacyjnym)”^[43]. W *CTS*, gdzie zbieranie i analiza przedmiotów są warunkiem progresji, gracz zapoznaje się z kilkudziesięcioma obiektami, które rzucają światło zarówno na relacje rodzinne Laier (perspektywa mikrohistoryczna), jak i na szerszy kontekst społeczny, polityczny, militarny i technologiczny zimnej wojny (makrohistoria). Ich pierwotne przeznaczenie i kontekst powstania pozwalają sklasyfikować je w następujących kategoriach:

- **źródła pisane narracyjno-relacyjne:** prywatna korespondencja (listy, e-maile), czasopisma (prasa codzienna), ulotki, materiały propagandowe, kartki z kalendarzy itp.;
- **źródła pisane o charakterze aktów normatywnych:** dokumenty, legitymacje członkowskie, raporty, traktaty międzynarodowe itp.;
- **źródła niepisane:** fotografie, mapy, diagramy, znaczki pocztowe, schematy techniczne itp.

Chociaż przetworzenie tych materiałów w formie fotografii, skanów czy modeli 2D pozornie może rodzić wątpliwości co do ich statusu jako „źródeł historycznych”, definicja Topolskiego odzwierciedla kluczową intencję Trine Laier: zapewnienie graczowi możliwości „poznania historycznego”. Źródłowy status materiałów zawartych w *CTS* z powodzeniem wpisuje się w założenia cyfrowej humanistyki, postrzegającej praktyki o charakterze digitalnym (m.in. wizualizację, modelowanie, symulację) jako immanentną część pracy współczesnego badacza przeszłości^[44]. Dotyczy to również – podjętych w ramach pro-

[41] Szczegółowa definicja i przykłady zastosowania *collectibles* w grach cyfrowych przedstawiona została m.in. w artykule Joanny Pigulak, Marcina Pigulaka, *Światotwórcze funkcje rekwizytu. Collectibles w dylogii „The Last of Us” jako źródło wiedzy o przeszłości*, „Przestrzenie Teorii” 2023, nr 40, s. 131–134.

[42] Rozważania na ten temat związków poetyki filmu dokumentalnego i obecnych w nim źródeł historycznych można odnieść m.in. do takich gier jak *Attentat 1942*. Por. Michał Mochocki, *Heritage*,

Authenticity, and the Fiction/Nonfiction Dualism in „Attentat 1942”, [w:] *Games and Narrative. Theory and Practice*, red. Barbaros Bostan, Springer Nature, Berlin 2021, s. 281–298.

[43] Jerzy Topolski, *Metodologia historii*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1984, s. 322.

[44] Danuta Smołucha opisuje digitalizację jako „konwersję sygnału lub kodu analogowego na sygnał lub kod cyfrowy”, a tym samym: zmianę zasobów „z nośnika tradycyjnego, takiego jak papier czy

cesu deweloperskiego gry – działań związanych z digitalizacją zasobów (nie tylko postrzeganych jako sam proces przetworzenia obiektu analogowego na cyfrowy, ale również uwzględniających towarzyszące mu czynności, m.in. poszukiwanie i kompletowanie zasobów, ich selekcję oraz aktywności podejmowane już po uzyskaniu skanów). W perspektywie metodologicznej oznacza to, że umieszczenie źródeł w przestrzeni cyfrowej nie zaprzecza ich pierwotnemu charakterowi, lecz wzmacnia status *Cosmic Top Secret* jako ego-dokumentu, łączącego jednostkową perspektywę z szerszym kontekstem historycznym^[45].

Gra akcentuje kognitywny wymiar narracji, umieszczając źródła w rozbudowanej strukturze narracyjnej. W przeciwieństwie do tytułów, które prezentują pojedyncze wydarzenie lub zjawisko poprzez pojedynczy przedmiot (np. *Valiant Hearts: The Great War* wykorzystuje reprezentację maski przeciwgazowej lub żołnierskiego noża jako katalizator dla konkretnego, popularnonaukowego wpisu^[46]), *Cosmic Top Secret* grupuje kilka obiektów w celu ukazania szerszego kontekstu. Wiedza historyczna jest w grze przyswajana dwuetapowo:

1. **Zbieranie przedmiotów powiązanych z danym zadaniem** – zarówno głównym, jak i pobocznym. Każdy obiekt zawiera komentarz (widoczny w osobnym oknie lub bezpośrednio na przedmiocie), który podkreśla spostrzeżenia T. oraz jego kontekst historyczny.

2. **Łączenie przedmiotów w większą konstrukcję narracyjną** – poprzez automatyczny system lub interakcję gracza. Proces ten pozwala odblokować dodatkowe treści, takie jak fragmenty wywiadów, nowe przedmioty czy ujawnienie zamazanych fragmentów tekstów (il. 5 i 6).

Dzięki tak przyjętej strategii projektanckiej kolekcjonowanie przedmiotów nie tylko podkreśla elementy grywalizacyjne i formułę śledztwa, lecz także przywodzi na myśl metodyczność pracy historyka lub proces dokumentacji, który w ramach pracy archiwalnej faktycznie przeprowadziła Trine Laier. Tworząca się sieć powiązań, ukazana poprzez różnorodne perspektywy i typy źródeł, wzmacnia ciekawość gracza oraz skłania go do wstrzymania osądu do momentu zebrania wystarczającej liczby materiałów.

Paradoks cyfrowej formy ego-dokumentu polega na tym, że pozwala on na większą szczegółowość niż tradycyjny film dokumentalny. Trine Laier, wykorzystując immersyjność gier cyfrowych oraz satysfakcję płynącą z odkrywania kluczowych i opcjonalnych przedmiotów,

plótno, na pole elektromagnetyczne, reprezentowane w postaci binarnego zapisu na komputerze”. Zob. Danuta Smołucha, *Humanistyka cyfrowa w badaniach kulturowych. Analiza zjawisk na wybranych przykładach*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum, Kraków 2021, s. 30–32.

[45] O skali akceptacji procesów ucyfrowienia źródeł historycznych wśród przedstawicieli nauk historycznych świadczy tendencja do zastępowania określenia

„dematerializacja” (tradycyjnie używanego do opisu digitalizacji obiektów analogowych) terminem „rematerializacja”, który uwzględnia fakt, że zapis cyfrowy zachowuje pewne cechy materialności pierwotnego zasobu. Danuta Smołucha, op. cit., s. 31.

[46] Zob. Sky L. Anderson, *The Interactive Museum. Video Games as History Lessons Through Lore and Affective Design*, „E-Learning and Digital Media” 2019, nr 16(3), s. 182–189.



Il. 5 i 6. Interfejs gry z zadaniem odkrycia prawdy o wywiadowczej przeszłości matki T. Widok źródła powiązane-
go z konkretnym zdaniem oraz przykład jego połączenia z innymi elementami w szerszą konstrukcję narracyjną

subtelnie zachęca graczy do aktywnego śledzenia fabuły. Możliwa dzięki temu uważna analiza opisów obiektów, materiałów wideo i dialogów kształtuje u gracza zdolność krytycznego myślenia. Kiedy Laier prostuje informacje – np. wskazując, że jej rodzice błędnie przypisywali pewne wydarzenia innym osobom lub łączyli dwa incydenty w jeden – odbiorca, niczym historyk mierzący się z subiektywnymi wspomnieniami, doświadcza satysfakcji wynikającej z odkrycia prawdy.

Ostatnim analizowanym aspektem, który podkreśla ego-dokumentalny charakter *Cosmic Top Secret*, jest manifestujący się w nim wymiar polityczny. W modelu Jörna Rüsena obejmuje on wszystkie podmioty, które – świadomie lub nie – wpływają na postrzeganie przeszłości i teraźniejszości[47]. W kontekście dzieła autobiograficznego aspekt ten odzwierciedla jedną z kluczowych funkcji myślenia historycznego: organizowanie doświadczenia przeszłości jako doświadczenia władzy i autorytetu[48].

Według Rüsena (czerpiącego z myśli Maxa Webera) zdolność do wydawania rozkazów oraz prawdopodobieństwo ich wykonania nie tylko definiują istotę walki o władzę i jej legitymizację, lecz także kształtują mechanizmy wspólnotowe („łączące subiektywność tych, którzy rozkazują, z tymi, którzy są posłuszni”[49]). Jakkolwiek w jej obrębie pozostaje miejsce na działania społeczne ukierunkowane na bierny opór lub aktywne kształtowanie konkurencyjnych narracji (co odzwierciedlają liczne mechanizmy opisywane w badaniach dotyczących pamięci zbiorowej[50]), w każdej swojej formie niosą one świadectwo akcentowania lub kwestionowania określonego systemu wartości.

Przedstawiane wcześniej motywy powstania *CTS* wskazują, że twórcy postrzegali grę jako dzieło o wielopłaszczyznowym oddziaływaniu. W związku z tym proponuję analizę politycznego wymiaru narracji w dwóch kontekstach: publicznym (odnosi się do ogólnego dyskursu dotyczącego duńskiej pamięci historycznej) i prywatnym (proces rozliczenia z przeszłością w ramach podstawowych więzi społecznych, zwłaszcza w relacji międzypokoleniowej rodzice–dzieci).

Zawarte w grze treści historyczne w dużej mierze korespondują z dominującą w Danii narracją dotyczącą sytuacji kraju w drugiej połowie XX wieku, reprezentowaną przez obecne w dyskursie publicznym i historiografii pojęcie „małego państwa między mocarstwami” (duń. *småstat mellem supermagter*[51]). Należą do nich:

– przedstawienie drugowojennych korzeni „Firmy” (duńskiego wywiadu wojskowego aktywnego podczas zimnej wojny),

Cosmic Top Secret
w wymiarze
politycznym kultury
historycznej:
umiejscowienie
postaci w obrębie
określonego systemu
wartości

[47] Jörn Rösen, op. cit., s. 179.

[48] Ibidem.

[49] Ibidem.

[50] Przykładowo, jak wskazuje Barbara Szacka, jedną z istotnych funkcji pamięci zbiorowej jest jej funkcja legitymizacyjna, związana z ugruntowaniem nie tylko istnienia zbiorowości, ale także jej struktur społecznej dominacji i formy władzy politycznej. Zob. Barbara Szacka, *Czas przeszły – pamięć – mit*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2006, s. 54–58.

[51] Podobny sposób ujmowania zagadnień widoczny jest w publikacjach z pogranicza historiografii i literatury faktu, podejmujących próbę reinterpretacji historii Danii okresu zimnej wojny. Ole Retsbo w książce *Danmark i den kolde krig. De afgørende beslutninger* (DR, København 2008), opierając się na wywiadach

z byłymi ministrami spraw zagranicznych (w tym z Uffem Ellemannem-Jensenem), analizuje powojenną politykę zagraniczną kraju przez pryzmat pięciu decyzji o kluczowym znaczeniu, w tym przystąpienia do NATO. Niels Jensen w monografii *Den hemmelige krig. Truslerne mod Danmark 1949–1990* (Kriminalforlaget, Frederiksberg C 2022) koncentruje się na ukazaniu strategicznego znaczenia Danii w regionie Morza Bałtyckiego, uwzględniając aspekty wywiadowcze i militarne. Natomiast Bent Jensen w *Ulve fâr og vogtere. Den Kolde Krig i Danmark 1945–1991* (Gyldendal, København 2014) rekonstruuje ekonomiczne i polityczne strategie balansowania Danii między blokiem wschodnim a zachodnim w kontekście zimnowojennej rywalizacji.

- przybliżenie sylwetek zapomnianych agentów,
- omówienie tajnych operacji wywiadowczych,
- uzupełnienie biografii znanych postaci duńskiego życia politycznego o mniej znane wątki (np. szpiegowską działalność ministra spraw zagranicznych Uffe Ellemanna-Jensena),
- prezentacja najważniejszych duńskich osiągnięć technologicznych okresu powojennego (m.in. uruchomienie DASK).

Przykładem praktycznego wykorzystania odniesień zawartych w grze w instytucjonalnej edukacji historycznej jest jej zastosowanie na wystawie przygotowanej w 2021 roku przez Muzeum Zimnej Wojny Stevnstfort. Miejsce to, ukazane w grze jako ostatni, piąty poziom, zaproponowało zwiedzającym analogowe rozegranie dodatkowego, szóstego poziomu. Rozgrywka, zaprojektowana przez Iben Bjørnsson we współpracy z Trine Laier, umożliwiała uczestnikom zapoznanie się ze „sprawą Runy” (duń. *Runa-sag*) – aferą szpiegowską z lat 50., w którą zamieszani byli duńscy komuniści działający na rzecz NRD i ZSRR[52].

Uwzględnienie perspektywy krajowej pozwala dostrzec, że poruszane przez Trine Laier motywy (podobnie jak nacisk na analizę źródeł historycznych) odzwierciedlają echa debat publicznych na temat potrzeby pogłębienia wiedzy o wpływie zimnej wojny na ówczesne życie polityczne i społeczne[53]. Dzięki temu ego-dokumentalny charakter narracji CTS ujawnia się nie tylko w prezentowanych faktach, ale także w poczuciu przynależności do określonej wspólnoty (np. wspomnianych wcześniej „dzieci zimnej wojny”). Cyfrowa T. akcentuje ten stan rzeczy poprzez subiektywne odczucia: zadowolenia z przynależności do zwycięskiej strony zimnowojennego konfliktu, podziw dla osiągnięć rodziców (m.in. szkolących członków rodziny królewskiej w strukturach wojskowych i przeprowadzających skomplikowane operacje matematyczne na pierwszych duńskich komputerach) oraz

[52] Wystawa zdobyła Nagrodę Innowacji w plebiscycie Historiske Dages Fornylsespris, wyróżniającym projekty wykorzystujące oryginalne strategie popularyzacji historii i dziedzictwa kulturowego. Jury szczególnie doceniło unikalne połączenie cyfrowej gry z możliwościami tradycyjnej przestrzeni muzealnej. Zob. Historiska Dages – oficjalna strona WWW festiwalu, <https://historiskedage.dk/koldkrigsmuseum-stevnsfort-vinder-historiske-dages-fornylsespris/> (dostęp: 31.03.2025).

[53] Jak zauważa Thorsten B. Olesen, redaktor pracy zbiorowej *The Cold War – and the Nordic Countries*, okres uznawany przez wielu historyków za zamknięty po rozpadzie ZSRR ponownie zyskał na znaczeniu. Stało się to m.in. w kontekście postulatów dotyczących odtajnienia archiwów wywiadowczych i wojskowych oraz rozliczenia ewentualnych aktów zdrady. Autorzy publikacji podkreślają, że potrzeba społeczna

znacząco wpłynęła na jej cele – „przedstawienie całościowego obrazu tego, w jaki sposób historiografia po zakończeniu zimnej wojny wpłynęła na nasze poglądy i rozumienie zimnej wojny w krajach nordyckich oraz je zmieniła” – co koresponduje z politycznym aspektem kultury historycznej. Zob. *The Cold War – and the Nordic Countries. Historiography at a Crossroads*, red. Thorsten B. Olesen, University Press of Southern Denmark, Odense 2004. Podobne wnioski wysunął 14 lat później duński historyk Rasmus Mariager, który na łamach „Journal of Cold War Studies” potwierdził, że otwarcie zimnowojennych archiwów przesunęło punkt ciężkości badań historycznych – z drugiej wojny światowej na kwestie bezpieczeństwa narodowego i polityki zagranicznej Danii w okresie powojennym. Zob. Rasmus Mariager, *Danish Cold War Historiography*, „Journal of Cold War Studies” 2018, nr 20(4), s. 180–211.



Il. 7. Dziecko w masce przeciwgazowej jako stały, powracający motyw gry Cosmic Top Secret

satysfakcja z odkrywania nieznanych faktów dotyczących działalności krajowego wywiadu. W wymiarze politycznym narracja balansująca na granicy przeszłości i teraźniejszości odnosi się szczególnie do tych Duńczyków, którzy byli zbyt młodzi, by w pełni doświadczyć społecznych, gospodarczych i politycznych skutków zimnej wojny, ale na tyle świadomi, by po latach dostrzegać jej wpływ na swoje lęki i wartości (il. 7)[54].

Przyjęty w tytule niniejszego artykułu wątek nakazuje skupić się na potencjale ego-dokumentu w kształtowaniu narracji historycznej. Zasadniczym błędem byłoby jednak pominięcie znaczenia intencji, która w dużej mierze ukształtowała wydźwięk gry: przygotowania emocjonalnego gruntu pod swoistą wymianę sekretów z przeszłości pomiędzy córką a rodzicami.

Ta perspektywa jest dostrzegalna nawet dla gracza, który wchodzi w interakcję z grą głównie na poziomie ludycznym, spełniając kolejne wymogi algorytmiczne. Napotykanne podczas rozgrywki zdjęcia z dzieciństwa T., fragmenty filmów ze spotkań rodzinnych (zbliżające narrację do stylistyki dokumentu *found footage*) czy prezentowane w zdigitalizowanej formie przedmioty związane z jej bliskimi zachęcają do ustawicznego stawiania jej doświadczeń w centrum narracji. Sama autorka świadomie czyni indywidualną perspektywę integralną częścią gry – analogicznie

[54] Na trafność tej interpretacji wskazuje również fakt, że w materiałach prasowych podkreślano osobisty charakter pracy nad grą także w przypadku innych członków zespołu. Jednym z przykładów jest Lise Saxtrup – producentka z Klassefilm – której

rodzice w latach 70. należeli do Komunistycznej Partii Danii. Zob. *Selvbiografisk spiondokumentar. Trine er hovedperson i sit eget spil* (materiał z Dysku Google należącego do producenta gry, op. cit.).

jak w przypadku treści historycznych – wprowadzając swoiste „zadania poboczne” nadawane przez tajemniczą postać w masce izolacyjnej.

Chociaż gracz od samego początku może się domyślać, że pod wspomnianą maską ukrywa się dziecko, pełne zrozumienie tej strategii narracyjnej przynosi dopiero finał gry. Jednocześnie przybliżanie doświadczeń T. z czasów młodości odzwierciedla żywotny dla nurtu autobiograficznego aspekt, jakim jest przepracowywanie przez osobę autorską własnej przeszłości. Tym samym to, co początkowo jawiło się jako nadrzędny cel – odpowiedź na pytanie: „jaką prawdę skrywali przede mną rodzice?” – w ostatnich aktach gry przeistacza się w narzędzie oswojenia z kwestią znacznie bardziej złożoną: „jakie prawdy ukryliśmy przed członkami własnej rodziny?”.

Pierwszym przykładem tego procesu jest przepracowanie zmowy milczenia wokół wcześniejszych związków rodziców: śmiertelnej choroby pierwszego męża matki oraz romansu pomiędzy Bengtem a Hanne, który doprowadził do rozvodu Bengta z jego pierwszą żoną. Okoliczności towarzyszące historycznemu śledztwu T. stały się zarazem okazją do kolejnych, rodzinnych wyznań – tym razem odnoszących się do życia prywatnego. Szczególną rolę odgrywa w tym kontekście także konstrukcja rozgrywki, w której na każdym poziomie T. konfrontuje się z własnymi sekretami, skrzętnie skrywanymi przed najbliższymi. Początkowo dotyczą one drobnych przewinień (np. prowadzenia samochodu bez prawa jazdy czy palenia w nastoletnim wieku), z czasem jednak prowadzą do wyznań naznaczonych traumą (takich jak dokonana aborcja). Kulminacją tego procesu staje się zebranie się na odwagę, aby wyznać bliskim prawdę o ponownym zajściu w ciążę.

Nie oznacza to oczywiście, że warstwa historyczna traci na znaczeniu; przeciwnie, przyświecający jej emocjonalny i psychiczny ciężar szczególnie podkreśla znaczenie „historii prywatnej” jako istotnego elementu narracji.

W stronę „nowej” historii

W mojej analizie *Cosmic Top Secret* ukazuję, w jaki sposób gra autobiograficzna może pełnić funkcję cyfrowego ego-dokumentu, łącząc osobistą narrację z refleksją nad historią. Wychodząc od kontekstu ewolucji tematyki historycznej w grach cyfrowych, wskazuję, że produkcja Trine Laier stanowi istotny przykład łączenia dokumentalnego podejścia do przeszłości z subiektywną, jednostkową perspektywą.

Opierając się na interdyscyplinarnym ujęciu – obejmującym perspektywę *game studies*, metodologię historii oraz koncepcję kultury historycznej Jörna Rüsen – pokazuję, że *Cosmic Top Secret* realizuje kluczowe cechy ego-dokumentu. Gra nie tylko stanowi świadectwo osobistego doświadczenia, lecz także wykorzystuje źródła historyczne oraz mechanizmy interaktywne do odnajdywania i interpretowania znaczeń przeszłości. Istotną rolę odgrywa przy tym odbiorca (gracz), który wciela się w bohaterkę, jednak nie sprawuje pełnej kontroli nad narracją – zamiast tego podąża śladami i świadectwami, rekonstruując historię na własnych warunkach.

Jeżeli przyjmiemy za M. Tinningiem i Ch. Lubinski, że ego-dokumenty nie mają na celu ukazania obiektywnej prawdy, lecz przedstawienie, w jaki sposób jednostki postrzegały swoją rzeczywistość, normy społeczne i relacje międzyludzkie, znaczenie *Cosmic Top Secret* – dzieła ujawniającego procesy pamięci oraz mechanizmy konstruowania i reinterpretowania przeszłości – znacząco wzrasta. Obietnica spojrzenia na przeszłość z perspektywy Trine Laier, jakkolwiek ograniczona formułą dokumentalną i podporządkowana wymogom medium interaktywnego, pozostaje kluczowym aspektem odbioru tej produkcji.

Rob Gallagher, poszukując specyfiki gier autobiograficznych, zauważył, że „podczas gdy pierwsze [gry komercyjne – przyp. M.P.] obiecują poczucie sprawczości, drugie [autobiograficzne – przyp. M.P.] badają jej granice”. W podobnym duchu Ewa Domańska w *Mikrohistoriach. Spotkaniach w międzyświatach* – klasycznej już pozycji dla metodologii historii – definiując współczesne przemiany historiografii i historiozofii, wskazywała:

„Nowa” historia, określana przeze mnie jako „historia alternatywna”, zaproponowała inne (od tradycyjno-modernistycznego) podejścia do przeszłości i inną jej panoramę. Opowiada ona o człowieku, który został „wyrzucony” w świat, o ludzkim byciu w świecie, o ludzkim doświadczaniu świata i o sposobach tego doświadczania. Jest to zatem historia doświadczeń, historia uczuć, prywatnych mikroświatów. Człowieka i jego losy poznajemy za pośrednictwem *cases* (przypadków), „miniatur”, antropologicznych opowieści, które jak sonda pozwalają wnikać w codzienną rzeczywistość[55].

W perspektywie *historical game studies* – stosunkowo młodej dyscypliny badającej granice pomiędzy metodologią historii a specyfiką dzieła interaktywnego – uwzględnienie gier autobiograficznych o charakterze ego-dokumentu otwiera nowe perspektywy w refleksji nad historią: jej odczuwaniem, interpretowaniem oraz postrzeganiem jako cyfrowego narzędzia osławiania rzeczywistości.

Altman Rick, *Gatunki filmowe*, tłum. Maria Zawadzka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.

Anderson Sky LaRell, *The Interactive Museum. Video Games as History Lessons Through Lore and Affective Design*, „E-Learning and Digital Media” 2019, nr 16(3), s. 177–195. <https://doi.org/10.1177/2042753019834957>

Chapman Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York–London 2016.

Cosmic Top Secret – oficjalna strona WWW gry, <https://www.cosmictopsecretgame.com/> (dostęp: 31.03.2025).

BIBLIOGRAFIA

[55] Ewa Domańska, *Mikrohistorie. Spotkania w międzyświatach*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2005, s. 62–63.

- Cosmic Top Secret* – oficjalny kanał na YouTube, T & „Cosmic Top Secret” @ GDC Flashforward, <https://youtu.be/-Egh6uic0Yc?si=qcg7N0W4AoM9ZgMG> (dostęp: 31.03.2025).
- Cosmic Top Secret* – Press Release (materiał z Dysku Google należącego do producenta gry), <https://docs.google.com/document/d/1mYvFvaOH0ikU1uj3UNVlump0SBD6gnYXYr3p-CjBm0/edit?pli=1&tab=t.0> (dostęp: 31.03.2025).
- Dalager Ditlevsen Søren, *Trines mor og far arbejdede på tophemmelige militære projekter. Nu afslører hun dem – i et computerspil*, DR, 17.11.2018, <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/historie/trines-mor-og-far-arbejdede-paa-tophemmelige-militaere-projekter-nu> (dostęp: 31.03.2025).
- Dam Freja, *Espionage and Cutouts*, Det Danske Filminstitut, 8.11.2017, <https://www.dfi.dk/en/news/espionage-and-cutouts> (dostęp: 31.03.2025).
- Det Danske Filminstitut, *Var far spion?*, 15.06.2012, <https://www.dfi.dk/nyheder/var-far-spion> (dostęp: 31.03.2025).
- Domańska Ewa, *Mikrohistorie. Spotkania w międzyświatach*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2005.
- Fernández Vara Clara, *The Tribulations of Adventure Games. Integrating Story into Simulation Through Performance* (praca dyplomowa), Georgia Institute of Technology, Atlanta 2009.
- Gallagher Rob, *Humanising Gaming? The Politics of Posthuman Agency in Autobiographical Videogames*, „Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies” 2022, nr 28(2), s. 359–373. <https://doi.org/10.1177/13548565221083485>
- Harris John, „Cosmic Top Secret” and a Path to Autobiographical Game Design, Game Developer, 8.01.2019, <https://www.gamedeveloper.com/design/-i-cosmic-top-secret-i-and-a-path-to-autobiographical-game-design> (dostęp: 31.03.2025).
- Historiska Dages – oficjalna strona WWW festiwalu, <https://historiskedage.dk/koldkrigsmuseum-stevnsfort-vinder-historiske-dages-fornylsespris/> (dostęp: 31.03.2025).
- Jensen Bent, *Ulve, Får Og Vogtere. Den Kolde Krig i Danmark 1945–1991*, Gyldendal, København 2014.
- Jensen Niels, *Den hemmelige krig. Truslerne mod Danmark 1949–1990*, Kriminalforlaget, Frederiksberg C 2022.
- Knoop Joseph, *This Developer Made a Game about her Parents’ Jobs as Spies*, PC Gamer, 31.08.2022, <https://www.pcgamer.com/this-developer-made-a-game-about-her-parents-jobs-as-spies/> (dostęp: 31.03.2025).
- Mariager Rasmus, *Danish Cold War Historiography*, „Journal of Cold War Studies” 2018, nr 20(4), s. 180–211. https://doi.org/10.1162/jcws_a_00825
- Mascuch Michael, Dekker Rudolf, Baggerman Arianne, *Egodocuments and History. A Short Account of the Longue Durée*, „The Historian” 2016, nr 78(1), s. 11–56. <https://doi.org/10.1111/hisn.12080>
- Mochocki Michał, *Heritage, Authenticity, and the Fiction/Nonfiction Dualism in „Attentat 1942”*, [w:] *Games and Narrative. Theory and Practice*, red. Barbaros Bostan, Springer Nature, Berlin 2021, s. 281–298.
- Myślenie historyczne. Część I: Jörn Rüsen, Nadawanie historycznego sensu*, tłum. Rafał Żytyniec, red. Robert Traba, Holger Thünemann, Wydawnictwo Nauka i Innowacje, Poznań 2015.
- Parkin Simon, *The Biographical Video Games Playing at Real Life*, The Guardian, 2.07.2017, <https://www.theguardian.com/technology/2017/jul/02/biographical-video-games-real-life-simon-parkin> (dostęp: 31.03.2025).
- Pigulak Joanna, Pigulak Marcin, *Światotwórcze funkcje rekwizytu. Collectibles w dylogii „The Last of Us” jako źródło wiedzy o przeszłości*, „Przestrzenie Teorii” 2023, nr 40, s. 129–151. <https://doi.org/10.14746/pt.2023.40.7>

- Pigulak Marcin, *Gry pamięci. „Valiant Hearts: The Great War” i „My Memory of Us” w perspektywie kultury historycznej*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2021, nr 29(38), s. 144–160. <https://doi.org/10.14746/i.2021.38.09>
- Retsbo Ole, *Danmark i den kolde krig. De afgørende beslutninger*, DR, København 2008.
- Roszak Stanisław, *Ego-documents. Some Remarks about Polish and European Historiographical and Methodological Experience*, „Biuletyn Polskiej Myśli Historycznej” 2013, nr 8, s. 27–42. <https://doi.org/10.12775/BPMH.2013.001>
- Rüsen Jörn, *Evidence and Meaning. A Theory of Historical Studies*, Berghahn Books, New York–Oxford 2019.
- Skotarczak Dorota, *Kilka uwag o historii wizualnej*, „Klio Polska. Studia i Materiały z Dziejów Historiografii Polskiej” 2016, t. 8, s. 117–130. <https://doi.org/10.12775/KlioPL.2016.08>
- Smółucha Danuta, *Humanistyka cyfrowa w badaniach kulturowych. Analiza zjawisk na wybranych przykładach*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum, Kraków 2021.
- Szacka Barbara, *Czas przeszły – pamięć – mit*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa 2006.
- Szulakiewicz Władysława, *Ego-dokumenty i ich znaczenie w badaniach naukowych*, „Przegląd Badań Edukacyjnych” 2013, nr 16, s. 65–84. <https://doi.org/10.12775/PBE.2013.006>
- The Cold War – and the Nordic Countries. Historiography at a Crossroads*, red. Thorsten B. Olesen, University Press of Southern Denmark, Odense 2004.
- Tinning Morten, Lubinski Christina, *Ego-documents in Management and Organizational History*, „Management & Organizational History” 2022, nr 17(3–4), s. 166–188. <https://doi.org/10.1080/17449359.2022.2158107>
- Topolski Jerzy, *Metodologia historii*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1984.
- Werning Stefan, *The Persona in Autobiographical Game-Making as a Playful Performance of the Self*, „Persona Studies” 2017, nr 3(1), s. 28–42. <https://doi.org/10.21153/ps2017vol3no1art650>