

go dialogu z tymi osobami, a także formacji studentów kierunku praca socjalna w tym zakresie. To niełatwe zadanie, stojące przed służbami socjalnymi, domaga się solidnego przygotowania teoretycznego wraz z praktyką w obszarze pomocy socjalnej i wdrażania adekwatnej do sytuacji strategii działania.

Z wymienionych racji książka ta z powodzeniem może służyć pomocą w refleksji naukowej, a jej adresatami mogą być także pracownicy socjalni, studenci tego kierunku, jak również innych kierunków społecznych i humanistycznych, a także ci wszyscy, którzy są zainteresowani lub obecnie zaangażowani w działalność pomocową, czy organizowanie takiej działalności. Warto zagłębić się w prezentowane przez Autorów treści w celu uzupełnienia wiedzy u tych, którzy podejmują podobną tematykę w swoich publikacjach, prowadzonych badaniach naukowych, jak i u tych, którzy podejmują się tego dzieła w praktyce.

Dariusz Adamczyk

## BIBLIOGRAFIA

*Etyka pracy socjalnej w filozofii spotkania i dialogu*, red. M. Duda, I. Rybka, H. Kaszyński, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Papieskiego Jana Pawła II w Krakowie, Kraków 2017.

*Krakowska szkoła antropologiczna*, red. J. Kupczak, J. Majka, Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej w Krakowie, Kraków 2009.

Tischner J., *Etyka solidarności*, Wydawnictwo Pryzmat, Warszawa 1989.

Tischner J., *Etyka solidarności oraz Homo sovieticus*, Wydawnictwo Znak, Kraków 1992.

Tischner J., *Filozofia dramatu – wprowadzenie*, Wydawnictwo Znak, Kraków 1999.

Tischner J., *Drogi i bezdroża miłosierdzia*, Wydawnictwo AA, Kraków 2001.

Tischner J., *Polski kształt dialogu*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2002.

Tischner J., *Myślenie według wartości*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2011.

TOMASZ BAZYLEWICZ, ŁUKASZ HAJDRYCH (RED.), *Gra w historię, historia w grach*, Instytut Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2018, ss. 161

W 2018 roku ukazała się książka: *Gra w historię, historia w grach* pod redakcją Tomasza Bazylewicza i Łukasza Hajdrycha. Jest ona podzielona na trzy części: *Historia w świecie gier – między zabawą a edukacją*; *Gry jako środek interpretacji przyszłości* oraz *Nie tylko gry, czyli szerszy kontekst kulturowy zabawy*. Składa się z dziesięciu artykułów, a niekiedy nawet szkiców. Publikacja jest pokłosiem konferencji, która odbyła się w 2017 roku oraz wyrazem potrzeby naukowej dyskusji o przenikaniu się historii ze światem gier. Praca ma charakter interdyscyplinarny ze względu na rozproszenie dziedzinowe zawartych w niej artykułów i liczy 161 stron.

Już w swoistym wprowadzeniu do książki wymienieni zostali jej potencjalni odbiorcy. Są nimi: gracze komputerowi, miłośnicy wszelkiego rodzaju gier oraz gracze – badacze.

Redaktorzy piszą o rewolucji cyfrowej gier w Polsce, przedstawiają jej rys historyczny i etapy rozwoju na polskim rynku. Wspominają również o emocjonalnym stosunku społeczeństwa do gier komputerowych. Eksponują oni cel książki, którym z całą pewnością nie jest krytyka oponentów cyfrowej rozrywki. Publikacja ma być przyczynkiem do „(...) konstruktywnej dyskusji nad całokształtem medium uwikłanego w mechanizmy historyczne (...)”.

Pierwszy artykuł, autorstwa Przemysława Jankowskiego, zatytułowany *Rzeź Cintry i Wielkie Rody Redanii historycznymi fundamentami fikcyjnego świata. Gdzie kończy się historia, a zaczyna fikcja w tekstach popkultury?* nawiązuje do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (gra ta osadzona jest w średniowiecznej epoce i czerpie z nordyckiej oraz słowiańskiej mitologii). Jest to tekst otwierający część pierwszą, zatytułowaną *Historia w świecie gier – między zabawą a edukacją*. Autor zastanawia się, czy gra ta jest stworzona na bazie świata fikcyjnego, czy może nawet fantasy. Zaznacza, iż historyczna prawda i historyczna fikcja to równe sobie fantazmaty. Omawia kontekst płynnej nowoczesności, która jest zróżnicowana poprzez nowe technologie. Gry komputerowe pozwalają na indywidualne doświadczenia, kreowanie, zmienianie i naprawianie rzeczywistości, przenoszenie znaczeń i wartości ze świata realnego do wirtualnego. Badacz konstatuje, iż należy być spokojnym, ponieważ gracz potrafi odróżnić świat realny od tego, który widzi na monitorze. Jego rozważania kończą się konkluzją, że nadawanie znaczeń historycznych w cyberprzestrzeni ubogacają dotychczasowe przestrzenie oraz docierają ciągle do nowych.

Drugi artykuł *Gry komputerowe, czyli historia wobec rewolucji przemysłowej 4.0* napisał Tomasz Bazylewicz. Wyjaśnia on, że celem niniejszej publikacji jest swoista eksploracja granic technologii oraz stopień integracji nowoczesnych technologii informacyjnych ze społeczeństwem. Czy założony cel autora został osiągnięty? Jego egzemplifikacje oscylują wokół poglądu redefinicji pojęcia kultury przez postęp technologiczny, który jawi się pod postacią kultury audiowizualnej. Autor wspomina, iż cyberkultura tworzy mozaikę kontekstów indywidualum. To kultura popularna jest miejscem narodzin i śmierci wszelkich ideologii. T. Bazylewicz dokonuje omówienia historii i przewiduje dalsze losy gier komputerowych, uwzględniając czynniki ekonomiczne, filozoficzne i socjologiczne. Autor akcentuje, że brakuje instytucji badających fenomen gier komputerowych – który jest zjawiskiem transdyscyplinarnym. Dalsze omówienie dotyczy przyczyn zainteresowania badaczy cyfrową rozrywką oraz jej znaczenia w edukacji i mediach wizualnych. Publikacja kończy się wnioskiem, iż wątki historyczne przenikają się nawzajem z fantasy i są tak samo ważne. W tekście badacz zastosował termin „idealny towar”. Po lekturze artykułu czytelnik ma wrażenie, że nie został on wystarczająco omówiony w kontekście gier komputerowych. Wracając do postawionego pytania, myślę, że założony cel został zrealizowany.

Kolejny artykuł, napisany przez Paulinę Słomę, nosi tytuł *Historia po historii – możliwość wykorzystania gier komputerowych w edukacji polonistycznej szkoły średniej na przykładzie What Remains of Edith Finch oraz Horizon Zero Dawn*. Zaletą tego tekstu jest merytoryczne zaprezentowanie najważniejszych informacji o grach. Nie każdy wprowadzony gracz lub początkujący miłośnik sięgający po tę książ-

kę zna specyfikę każdej gry. Autorka pokazuje szeroki zakres zastosowań gier komputerowych o różnorodnej tematyce oraz przykładowe rozwiązania, które można dowolnie wykorzystać na zajęciach polonistycznych. Sugeruje, że można wprowadzić temat, który zainteresuje młodzież, ale wymaga to większej pracy ze strony nauczyciela. Jak podaje na przykładzie *Horizon Zero Dawn*, można tę grę zastosować w naukach ścisłych i przyrodniczych w dowolnej klasie na poziomie szkoły średniej. Możliwości wykorzystania gry komputerowej jako materiału dydaktycznego są na tyle szerokie, iż mogą pomóc w dotarciu do mniej aktywnych osób, niezainteresowanych schematycznym programem nauczania, czy wspomóc w przygotowaniu do egzaminu maturalnego. Autorka konstatuje, że zaproponowane gry można zastosować przy rozwijaniu określonych umiejętności, w zależności od tematyki.

Ostatnia z tego cyklu jest publikacja zatytułowana *Gry fabularne w służbie historii*, napisana przez Annę Wojewodę. Na początku przedstawia ona, czym są i na czym polegają gry fabularne. Następnie przechodzi do opisu możliwości efektywnego wprowadzenia gry fabularnej w czasie zajęć, będąc jednocześnie świadomą ograniczeń i trudności z nią związanych. Warto również wspomnieć o wyczerpująco opisanych odmianach gry fabularnej – grze miejskiej oraz teatralnej grze fabularnej. Tekst podejmuje problematykę alternatywnych, rzadko wybieranych form gier (w odniesieniu do gier komputerowych), pokazując ich unikatowość i zalety. Autorka ukazuje zbyt mały przegląd badań nad efektywnością gier fabularnych w edukacji. Temat jest na tyle interesujący, iż można pokusić się (szkoda, że nie wyraziła tego autorka) nad kontynuacją artykułu i prezentacją wyników badań własnych w tej dziedzinie.

Kolejna część: *Gry jako środek interpretacji przyszłości* obejmuje trzy artykuły. Pierwszy *Ubisoft na wojennej ścieżce z tradycją Marco Polo* został napisany przez Mateusza Raszyńskiego. Wprowadzenie stanowi szczegółowy rys historyczny gry z serii *Assassin's Creed*. Jest świetną gratką dla miłośników tej serii – poznać mogą bowiem kilka ciekawostek historycznych, które w grze się nie pojawiły lub zostały przez twórców serii zmienione w fikcję cybernetyczną. Gra balansuje na krawędzi prawdy i fikcji, przeszłości i nowoczesności. Artykuł zdecydowanie docenia osobę, które grały w tę serię oraz historycy i osoby interesujące się wydarzeniami opisanymi przez autora. Mogą oni spojrzeć na historię z nieco innej strony, a nawet audiowizualnie jej doświadczyć.

Michał Szymański w artykule *Gry komputerowe jako zwierciadło historii sztuki. Dawna architektura i malarstwo* porusza problematykę nigdy wcześniej nie opisywaną przez przedstawicieli historii sztuki. Celem artykułu jest weryfikacja sposobu funkcjonowania „opisu nawiązań do znanych konwencji obrazowych, danego stylu” i konstrukcji ich znaczeń. Gry komputerowe należą również do „miejsc wspólnych” – gracz może zobaczyć perły architektury i sztuki lub miejsca z przeszłości, które już nie istnieją. Widać tam wyraźne inspiracje wizualne, czerpiące z różnych miejsc na świecie i tworzące nowe cyberprzestrzenie architektoniczne. Graficy komputerowi tworzą nowe, określone wyobrażenie o danym miejscu, epoce, stylu w sztuce czy kulturze. Szeroki przekrój i omówienie przykładów z gier jako nawiązań do sztuki i architektury wyraźnie implikuje

do wzajemnych korelacji gier i świata sztuki – elementy sztuki są nie tylko tłem, ale znaczącą częścią struktury gry i jej fabuły. Historycy sztuki otrzymują natomiast nowy obszar do poszukiwań i szansę na unikalną, innowacyjną perspektywę.

Ostatni z tego cyklu artykuł, zatytułowany *Ochrona cyfrowego dziedzictwa problematyki gier komputerowych jako dziedzictwa kulturowego*, napisany przez Łukasza Hajdrycha, dotyczy problematyki gier komputerowych jako dziedzictwa kulturowego. Konstatuje on trzy główne problemy: nieuznanie gier komputerowych jako dziedzictwa kulturowego, brak systemu ochrony cyfrowego dziedzictwa kulturowego oraz nietrwałość gier komputerowych, sieciowych i sprzętu/oprogramowania. Autor podkreśla istotność problemów oraz bezpowrotną utratę co najmniej części „ludycznego dziedzictwa”.

Do trzeciej części *Nie tylko gramy, czyli szerszy kontekst kulturowy zabawy* wprowadza praca Łukasza Komorowskiego *Kryptonim „Nemo” III Europejski Kongres Science Fiction w obiektywie SB*. Ukazuje on wątek historyczny III Europejskiego Kongresu Science Fiction, ale z perspektywy służby bezpieczeństwa, jako wydarzenia operacyjnego. Artykuł prezentuje wzniosłość kongresu (był to jedyny zjazd do lat 90. XX w., uczestniczyło w nim około dwustu przedstawicieli fantasy z dwudziestu państw) oraz pomaga zrozumieć schematy działalności aparatu bezpieczeństwa PRL. Największy atut tekstu stanowi bogaty materiał faktograficzny – zdjęcia, skany fragmentów teczek SB.

Kolejną publikacją jest *Charakterystyka wybranych rozrywek w Polsce wczesnośredniowiecznej (X-XIII w.)*, której autorem jest Julia Olejniczak. Opisane zostały takie sposoby średniowiecznego spędzania wolnego czasu, jak: gry, polowanie, śpiew i muzykowanie. Autorka rzetelnie charakteryzuje wymienione sposoby wypoczynku, biorąc pod uwagę kryteria merytoryczne. Dokonuje dostatecznie wyczerpującego opisu, odwołując się do badań, najczęściej atrybutów znalezionych podczas wykopalisk archeologicznych. Omawia historię dawnej aktywności danej grupy społecznej – w jaki sposób spędzała czas wolny oraz jak zmieniały się na przestrzeni wieków sposoby wypoczynku. Poruszone desygnaty wzbogacone są o ryciny, które unaocniają, iż sposób spędzania wolnego czasu nie tylko pokazuje status społeczno-ekonomiczny osoby, ale jest sposobem rozdzielenia „czasu pracy” od „czasu świątecznego”.

Ostatni szkic stanowi *Zamiast zakończenia... Kilka słów na temat wpływu gier wideo na osoby niepełnosprawne*, autorstwa Łukasza Hajdrycha. Zwraca on uwagę na problem niedostosowania gier wideo/komputerowych do potrzeb osób niepełnosprawnych. Praca ta jest bardziej esejem niż artykułem, ze względu na wykształcenie autora (historyk), który ma świadomość niewystarczającej wiedzy i kompetencji do głębszych rozważań. Według autora, ignorowanie osób z niepełnosprawnością fizyczną czy ruchową przez producentów sprzętu do grania i samych gier jest dla nich krzywdzące. Wyraża też pewność, że zyski koncernów pozwalają na stworzenie odpowiedniego sprzętu i oprogramowania dostosowanego do tej, dość licznej, grupy odbiorców.

Podsumowując, książka *Gra w historię, historia w grach* dotyka wielu dyscyplin, których główny wątek jest powiązany z historią i różnego rodzaju grami. Zdecydowanie polecam ją miłośnikom gier, historii oraz pedagogom. Warto byłoby w niektórych artykułach omówić podstawowe informacje dotyczące konkretnych gier komputerowych – ułatwiłoby to odbiór osobom, które nie spotkały się z daną grą lub są dopiero początkującymi graczami/badaczami w tej dziedzinie. Uważam, że jest to interesująca pozycja wydawnicza z innowacyjnymi spojrzeniami, będąca zbiorem różnych głosów, które mają przysłużyć się efektywnej dyskusji współistnienia i korelacji rozrywki wirtualnej/realnej z wątkami historycznymi.

Marlena Kaźmierska

BOŻENA MAJEREK, *Niepewność w społeczeństwie współczesnym. Studium socjopedagogiczne*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2018, ss. 350

Obecne czasy charakteryzują się wysokim stopniem niepewności oraz niestabilności; fragmentaryzacją życia społecznego i tożsamości. Nastąpił upadek wielkich metanarracji oświeceniowych, które odpowiadały na „każde” pytania. Jest to między innymi wynikiem dynamicznego rozwoju społeczeństw, procesów globalizacyjnych i łączących się z nimi, licznych przeobrażeń, z którymi mamy do czynienia niemal na każdym kroku we wszystkich obszarach ludzkiego funkcjonowania. Coraz rzadziej ludzie odczuwają w życiu stabilność czy przewidywalność, a coraz bardziej rozpowszechnia się poczucie „ryzyka”, „zagrożenia” oraz „zmiany”. To one oddają doskonalone istotę egzystencji współczesnych jednostek oraz grup społecznych żyjących w poczuciu permanentnej niepewności i niejednoznaczności. Powołując się na słowa Urlicha Becka, można wskazać, iż obecne społeczeństwo to „społeczeństwo ryzyka”, w którym „zatarciu ulega (...) rozróżnienie pomiędzy obliczalnym ryzykiem a nieobliczalnymi niepewnościami, pomiędzy ryzykiem a jego świadomością”<sup>5</sup>. Kategoria niepewności jest bardzo złożona i niewątpliwie warta badań oraz poszerzonych analiz. Tego niełatwego zadania podjęła się Bożena Majerek, autorka książki *Niepewność w społeczeństwie współczesnym. Studium socjopedagogiczne*, która stanowi przedmiot niniejszej recenzji.

W zakres pracy wchodzi: wprowadzenie, cztery rozdziały, zakończenie, bibliografia, spis schematów, spis tabel, indeks osób oraz indeks rzeczowy. W pierwszym rozdziale przedstawiono niepewność jako kategorię społeczną. Omówione zostały wybrane sposoby definiowania oraz problematyzowania tego pojęcia. Autorka wskazała na dwa różne stanowiska w tym zakresie – negatywne oraz pozytywne. Pierwsze, które częściej można odnaleźć w literaturze przedmiotu, traktuje niepewność jako lęk, niepokój oraz zagrożenie. Drugie

<sup>5</sup> U. Beck, *Społeczeństwo ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2004, s. 348.