

*Marek Woźniak*

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

## Granie w historię

**Zarys treści:** W artykule, zwracając uwagę na metaforyczne uwikłanie pewnych konstrukcji językowych związanych z pojęciem *historii* – takich jak obecne w tytule *granie w historię* – próbuję pokazać, że ukazując polityczne, ideologiczne czy kulturowe uwikłanie obrazów przeszłości, stają się one nie tylko odbiciem odmiennego od tradycyjnego wyobrażenia roli/statusu historii i historyka w społeczeństwie. Staram się pokazać, iż związane z tym zjawisko *demokratyzacji historii* skutkuje nie tyle tym, że dopuszczalne okazują się wszelkie możliwe narracje, których przedmiotem jest przeszłość, ale raczej tym, że wizje te we współczesnej kulturze okazują się być obok – lub nawet zamiast – historiografii akademickiej źródłem mocno zakorzenionych kulturowo obrazów przeszłości.

**The content outline:** In this article, in addition to highlighting the metaphorical character of some language constructions that contain the word *history* – like the title phrase ‘*playing at history*’ – I claim that once different ideological, cultural and political factors are shown to be an inherent part of the visions of the past we create, it becomes clear that these visions are something more than just simply a reflection of the view to be regarded as quite different from what we are traditionally inclined to think of the social role of the historians and the discipline they practice. I try to show that the democratization of history does not exhaust itself in the equal acceptability of different narratives about the past but that it concerns the creation of the visions of the past that become deeply embedded in our culture, supplementing, or even replacing, those created within the professional historiography.

**Słowa kluczowe:** historia, kultura, gra, ideał nauki, demokratyzacja historii, mediatyzacja przeszłości

**Keywords:** history, culture, play, scientific ideal, democratization of history, the past as seen through the prism of mass media

Refleksja nad praktyką badawczą historyków powoływała (i powołuje) do życia szereg metafor, w szerszej perspektywie stosowanych w obszarze humanistyki i nauk społecznych, przy pomocy których próbowało się (i ciągle próbuje) oddać istotę/sens pracy historyków czy samego dziejopisarstwa. Czyniono to np. przy pomocy takich (opisowych) kategorii jak: „historyk nożyc i kleju”, „historyk jako kolekcjoner faktów”, „historyk na tropie prawdy” czy wreszcie „historia jako czysta gra intelektu”. W świetle tej ostatniej uznaje się, że historia jest **opowiadaniem**

o przeszłości wedle przyjętych reguł, ale nie badaniem naukowym. Postulowany w jej ramach ideał nauki – jak zauważył Jan Pomorski – sugeruje, że w praktyce badawczej chodzi o prawdę, natomiast w historiografii o dostarczenie intelektualnej rozrywki. Daje się jednocześnie do zrozumienia, że przedmiot badania (przeszłość) nie istnieje, nie może zatem stać się polem obserwacji naukowej – jest to jedynie **gra**, gdyż nie ma przedmiotu odniesienia dla przedstawianej przez historyka konstrukcji. Przykładowo Leon J. Goldstein twierdził, że wydarzenia historyczne przynależą nie do *real past*, ale do *historical past*, czyli świata kreowanego przez historyków<sup>1</sup>. Hayden White sugerował, że opis przeszłości jest funkcją pewnych lingwistycznych predyspozycji autora – tropów – determinujących sposób wyróżniania podstawowych kategorii ontologicznych i zachodzących między nimi relacji<sup>2</sup>. Z kolei Peter Munz dawał do zrozumienia, że opis historyczny jest funkcją „głębokiej struktury wyobraźni historycznej”<sup>3</sup>, dlatego też badacz powinien tropić aprioryczne kryteria sterujące formą i strukturą narracji<sup>4</sup>.

Johan Huizinga, definiując **zabawę**, wskazywał, że jest to „czynność lub zajęcie, dokonywana w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości i świadomości **odmienności** od zwyczajnego życia”<sup>5</sup>. W jakiej mierze definicja ta nie tylko znakomicie oddaje intencje kryjące się za niektórymi tezami obecnymi we wspomnianym wyżej ideale nauki historycznej, ale stała się także jednym z elementów znacznie dalej idącego zjawiska. Trzeba bowiem zauważyć, że krytyka możliwości poznawczych historiografii, będąca w jakimś stopniu konsekwencją zmian dokonujących się pod wpływem ponowoczesnych trendów w naukach humanistycznych i społecznych, m.in. *linguistic turn* i *narrative turn* czy *rehetorial turn*, pozwoliła na daleko idącą metaforyzację pojęcia „historii” – metafora **gry/grania** stała się jednym z jej nieodłącznych atrybutów. Językowe konstrukcje typu „granie w historię” czy „granie historią” lub też „gra w historię” czy „gra historią” – wraz z całym kontekstem, który się za nimi kryje, ukazującym polityczne, ideologiczne czy wreszcie kulturowe uwikłanie – stały się nie tylko odbiciem nowego spojrzenia na rolę historii i historyka w społeczeństwie, ale pozwoliły także na próby daleko odmiennych od klasycznych sposobów definiowania historii.

<sup>1</sup> L.J. Goldstein, *Historical Knowing*, Austin 1976, s. 15, 38.

<sup>2</sup> H.V. White, *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*, Baltimore [1973].

<sup>3</sup> P. Munz, *The Shapes of Time. A New Look at the Philosophy of History*, Middletown (Conn.) 1977, s. 209 (jeżeli nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia są dziełem autora).

<sup>4</sup> Por. J. Pomorski, *Spór o ideał badania historycznego w metodologii historii*, w: tenże, *Historyk i metodologia*, Lublin 1991, s. 53–77.

<sup>5</sup> J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 55–56.

Pojmowanie historii (dyscypliny) jako swoistej gry kulturowej rozgrywanej się między przeszłością a przyszłością, między kulturą badaną a badającą, między konstytuującymi ją metaforami, światopoglądami czy wreszcie wizjami świata i człowieka, dodajmy: gry określanej poprzez wyznaczające ją reguły i zasady, stało się jednocześnie źródłem nowego spojrzenia na praktykę badawczą historyków oraz otworzyło przed nimi nowe, dotychczas z reguły pomijane, obszary badawcze. Klasyczny model uprawiania historii, w którym – nieco upraszczając problem – celem nadrzędnym było/jest dotarcie do/odkrycie **prawdy historycznej**, okazał się niezwykle podatny na kryjące się za ową metaforą rozstrzygnięcia. Wizerunek historii pojmowanej jako swoista gra toczona między badaczem a przeszłością, z obecnymi w niej regułami **sterującymi** rozgrywką, a której celem/zakończeniem było/jest dotarcie do **prawdy**, nie tylko pozwolił moim zdaniem odświeżyć obecne w kulturze tradycyjne oblicza dyscypliny i samego historyka, ale stał się także punktem wyjścia dla innych, czasem bardziej radykalnych zmian i konsekwencji, przede wszystkim tych o zasięgu wychodzącym poza obecne w środowisku akademickim modele badawcze.

Owe uwikłanie metaforyczne jest tu o tyle zatem istotne, że możliwe do zwerbalizowania intuicje ukryte za tą metaforą związane są m.in. ze zjawiskiem, któremu poświęcę trochę więcej uwagi w dalszej części tekstu, a mianowicie z procesem, któremu nadano etykietę „demokratyzacji historii”.

Już na początku muszę podkreślić, że w moim przekonaniu z określonego w danej kulturze **statusu wiedzy historycznej**<sup>6</sup> wyprowadza się daleko idące wnioski, nie tylko odnoszące się do miejsca historiografii w szeroko rozumianej nauce czy funkcjonowania historyków w społecznej praktyce naukowej, ale przede wszystkim dotyczące wiedzy, która jest efektem tej praktyki. Nieprzypadkowo realizowanie różnorodnych **funkcji społecznych** pełnionych przez historiografię, np. wskazywanych/określanych przez samych historyków<sup>7</sup>, jest konsekwencją takiego, a nie innego statusu wiedzy historycznej. Sytuowanie tej wiedzy w ramach oświeceniowej tradycji filozoficznej, związanej m.in. z określonym pojmowaniem samej nauki, ale także zadań, które ma do spełnienia wobec społeczeństwa, okazuje się być źródłem nie tyle pozycji historyków w ramach kultury/społeczeństwa, ale przede wszystkim gwarantem – choć nie z punktu widzenia jakości narracji historycznej – **realizacji przypisanych historii funkcji poznawczych**.

**Podkreślanie związków/pokrewieństwa historiografii z literaturą** – czy mówiąc inaczej rozmywanie granic między nauką a sztuką – **prowadzi**, przynajmniej

<sup>6</sup> Pojęcie „statusu wiedzy historycznej” – niezależnie od określonej w ramach kultury/kultur treści – mówiąc bardzo ogólnie, w odmiennych sytuacjach komunikacyjnych czy kontekstach znaczeniowych, m.in. tych, które pojawiają się w teście, uzyskuje/posiada lub może posiadać różne sensy oraz pełni odmienne funkcje.

<sup>7</sup> Zob. np. *Společna funkcia historii a współczesność*, red. Z. Mańkowski, J. Pomorski, Lublin 1985.

zdaniem samych historyków, **nie tylko do zmiany pozycji badaczy przeszłości w ramach akademickiej nauki, ale przede wszystkim do utożsamienia funkcji pełnionych przez historiografię z zadaniami realizowanymi przez sztukę/literaturę**. Warto w tym miejscu dodać, że celem tego typu refleksji nad poznaniem historycznym nie jest jakieś ostateczne określenie, być może nie jest ono w ogóle możliwe, ani statusu wiedzy dostarczanej przez historyków, ani tym bardziej wyznaczenie/rozmycie granic między historią/nauką a literaturą/sztuką, ze wszystkimi konsekwencjami kryjącymi się za tego typu rozstrzygnięciami. Refleksja ta może jednak prowadzić nie tylko do ukazania w nowym świetle **kulturowego uwikłania poznania historycznego**, ale przede wszystkim do uzasadnienia **konieczności nie tylko przeformułowania programów badawczych**, co przecież i tak ma miejsce, ale i **form przedstawiania obrazów przeszłości**. Konieczności wynikającej nie tylko z charakterystycznych cech praktyki badawczej – określonych przede wszystkim w ramach krytyki tradycyjnej historiografii przez współczesną, pomodernistyczną refleksję filozoficzną – ale w głównej mierze z **nowego kontekstu kulturowego** – określonego m.in. przez audiowizualność, multimedialność czy intermedialność – w jakim przyszło funkcjonować współczesnej historiografii. To w ramach tego kontekstu możemy obserwować werbalizowanie/wizualizowanie alternatywnych wobec akademickiej historiografii sposobów artykulacji stosunku do przeszłości, które są obecne m.in. w tzw. **historiach kontryfakcyjnych, historiach niekonwencjonalnych** (np. filmowe i literackie opowieści o przeszłości) czy wreszcie w **historiach alternatywnych**<sup>8</sup> (typu portale internetowe, gry historyczne, grupy rekonstrukcyjne, itp.)<sup>9</sup>.

W przekonaniu Pomorskiego zmiana „akcentów w interpretacji historiografii w wyraźny sposób zwraca uwagę na to, iż historia, jako współczesna, ponowoczesna forma społecznej aktywności, utraciła uprzywilejowany status dostarczycielki jakiejś obiektywnej prawdy i rozstała się z iluzją przezroczystości pisanej narracji historycznej”. I dalej – za Michelelem de Certeau – dodaje on: „przeszłość jest fikcją teraźniejszości”. W efekcie – jak sądzi Pomorski – podobnemu typowi myślenia „ulegano na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych powszechnie, niezależnie od wieku, intelektualnej genealogii i akademickiej proweniencji, często wyłącznie na zasadach mody [...]. Rzecz jasna, konstatacja ta odnosi się do środowiska teoretyków historiografii, a nie samych historyków. Ci ostatni, pochłonięci swoją pracą, z rzadka dostrzegali i dostrzegają, że toczy się jakakolwiek dyskusja o ich rzemiośle. Ona od lat, niestety, toczy się nad nimi i poza nimi”<sup>10</sup>.

<sup>8</sup> Alternatywność w tym przypadku odnosi się do stosunku czy relacji tego typu narracji do tradycyjnych badań historycznych – alternatywne zatem wobec klasycznej historiografii.

<sup>9</sup> Por. M. Woźniak, *Przeszłość jako przedmiot konstrukcji. O roli wyobraźni w badaniach historycznych*, Lublin 2010, s. 77–80.

<sup>10</sup> Por. J. Pomorski, *Spór o ideał badania historycznego...*, s. 11–23.

Warto jednak podkreślić w tym miejscu, że proces „demokratyzacji historii”, rozpatrywany jako skutek wspomnianego wyżej nowego kontekstu kulturowego, ujawnia się nie w tym, że dopuszczalne i równoprawne stają się wszelkie możliwe narracje, których przedmiotem jest przeszłość, ale raczej w tym, że wizje te współczesne społeczeństwo/kultura odbiera jako takie (równoprawne), a w tym sensie to nie tylko akademicki obraz przeszłości obecny w narracji historycznej jest źródłem kulturowych (obecnych w kulturze) obrazów przeszłości, a może nawet rola profesjonalnej historiografii w tym obszarze jest coraz mniejsza. To film, gry, Internet czy inne media cyfrowe stają się fundamentem obecnych w kulturze wyobrażeń i związanych z nimi obrazów przeszłości. I nie da się ukryć, że to nie tylko przedstawiciele historii akademickiej stanowią o ich kształcie, gdyż obrazy i wyobrażenia przeszłości, które możemy obserwować m.in. w ramach tzw. historii niekonwencjonalnych czy alternatywnych<sup>11</sup>, są zazwyczaj dziełem ludzi zafascynowanych historią, ale traktujących swoje zainteresowania raczej jako rodzaj intelektualnej rozrywki. Przeszłość pojmowana jako przedmiot konstruowania możliwych jej wizerunków stała się niezwykle atrakcyjnym i inspirującym obiektem, a jej wizerunki powstające obok – czasem przeciw – tych tworzonych w ramach akademickiej historiografii stają się świadectwem potencjału kultury, która je kreuje. W ten sposób jawią się jako „dokumenty” zdające sprawę z tego, jak kultura ta radzi sobie z własną przeszłością. Dopuszczenie do głosu tych, którym do tej pory odbierano prawo tworzenia funkcjonujących w danym społeczeństwie opowieści o przeszłości, to nie tyle zasługa „demokratyzacji”, ile skutek pojawienia się i upowszechnienia – a także łatwego dostępu – odmiennych od tradycyjnych (książka, artykuł, konferencja, debata) kanałów komunikacji dla możliwych obrazów przeszłości (telewizja, Internet, multimedia). Pluralizm obrazów i sposobów przedstawiania przeszłości okazuje się zatem nie tylko cechą wymierzonej w monopol historyka na konstruowanie opowieści o przeszłości demokratyzacji historii, ale przede wszystkim konsekwencją warunków/możliwości, jakie pojawiły się w ramach współczesnej – dla wielu określanej przez jej audiowizualny czy multimedialny charakter – kultury<sup>12</sup>.

Co więcej, kiedy poddamy refleksji rolę i wpływ procesów „demokratyzacji historii” na obrazy przeszłości obecne w społecznej świadomości, to trudno nie zauważyć, że przeszłość nie jest postrzegana przez pryzmat akademickiej

---

<sup>11</sup> Mówiąc bardzo ogólnie, mam tu na myśli przede wszystkim te wyobrażenia/opisy/reprezentacje, które są niekonwencjonalne/alternatywne wobec historiografii akademickiej.

<sup>12</sup> Por. M. Woźniak, dz. cyt., s. 78–79. Jest przy tym oczywiste, że między procesem „demokratyzacji historii” a upowszechnianiem obrazów przeszłości odmiennych od tradycyjnych istnieje swoiste sprzężenie zwrotne. W pewnym sensie można zatem powiedzieć, że demokratyzacja nie byłaby możliwa bez pojawienia się nowych sposobów upowszechniania, choć nie sposób przy tym pominąć faktu, iż nowe kanały komunikacyjne w pewnym sensie wymuszają również określone formy prezentacji treści/obrazów.

historiografii, ale tak jak funkcjonuje w ramach pamięci (indywidualnej i zbiorowej). Przeszłość – jej obrazy – konstytuowana w ramach **dyskursu pamięci** jawi się bowiem jako bardziej zrozumiała, a przez to „bliższa” odbiorcy niż jej ujęcia obecne w **dyskursie historycznym**. „Bliższa”, gdyż odwołanie do dyskursu pamięci ma charakter nie tyle poznawczy, ile raczej egzystencjalny, gwarantujący (lub jedynie dający złudzenie) posiadanie koherentnego i zrozumiałego obrazu świata. Jej (przeszłości) odniesieniem zatem – warunkującym m.in. to, co uznajemy/uznamy za „prawdę” – nie jest jakaś bliżej nieokreślona „przeszła rzeczywistość”, na którą powołuje się historia akademicka, ale zapisany/obecny w dyskursie pamięci jej obraz. Dyskurs pamięci staje się w ten sposób kryterium wiarygodności obrazów przeszłości konstruowanych przez różnorodne „dyskursy historii”. Zależność taką dostrzega, jak się wydaje, także historiografia akademicka, czyniąc przedmiotem swoich zainteresowań różne formy pamięci. Pamięć – jej możliwe postaci – okazuje się zatem przedmiotem badań, źródłem czy świadectwem historii, ale jawi się także jako swego rodzaju substytut przeszłości. Przeszłość z kolei okazuje się być równie mocno przedmiotem pamięci jak historii. W ramach historiografii akademickiej powinna pojawić się – jeśli już się nie pojawiła – świadomość, że współczesne obrazy przeszłości poszukują swego uzasadnienia nie tylko w świadectwach historii, ale także, a może przede wszystkim, w świadectwach pamięci. Narracje pamięci – relacje, wspomnienia, pamiętniki, dzienniki czy wreszcie tzw. *oral history* – stają się jednocześnie alternatywnymi wobec oficjalnej (akademickiej) historiografii źródłami wiedzy o przeszłości, a w ten sposób mają wpływ na zakodowany w społecznej świadomości historycznej jej obraz/obrazy. Rola dyskursów pamięci na konstruowane w ramach kultury obrazy przeszłości okazuje się tym bardziej oczywista, jeśli zwrócimy uwagę na fakt, że świadectwa (narracje) pamięci okazują się być bardziej atrakcyjnym przedmiotem dla dominujących w kulturze współczesnej kanałów komunikacji obrazów przeszłości – takich jak film, literatura czy szeroko rozumiane multimedia – niż sama historiografia.

Podkreślić trzeba wreszcie, że celem/skutkiem (?) „demokratyzacji historii” okazało się nie tylko złamanie **monopolu historiografii akademickiej** na konstruowanie możliwych do zaakceptowania w ramach danej kultury obrazów przeszłości, ale także obnażenie **dogmatu „prawdy historycznej”**, która ten monopol legitymizowała. **Pluralizacja obrazów przeszłości** – zgodna z hasłem: „każdy może pisać własną historię” – **nie oznacza jednocześnie, że wszystkie one jawią się jako równie wiarygodne**. Także jej wpływu na postrzeganie i kondycję historii (nauki) nie powinno się przeceniać, gdyż krytyka „naukowych” wizerunków przeszłości – choćby prowadzona w ramach konstruktywistycznego modelu poznania – znacznie wcześniej pozwoliła dostrzec tkwiące w dyskursie nauki (historycznej) słabości. **Demokratyzacja historii nie musi prowadzić zatem do uznania, że wszelkie możliwe – w ramach danej kultury i środków, którymi dysponuje – do opowiedzenia (skonstruowania) wizje przeszłości są równie**

**wiarygodne i wartościowe.** W jej ramach dopuszcza się jednak możliwość konstruowania niezależnych – można się oczywiście spierać na ile niezależnych – od historiografii akademickiej obrazów przeszłości, których społeczna akceptowalność i popularność nie jest konsekwencją odwołania się do autorytetu nauki, ale raczej zgodności ze światem wartości czy światopoglądem odbiorców. Co więcej, sukces/y „dyskursu pamięci”, jeśli mierzyć je wpływem na obecne/funkcjonujące w danym społeczeństwie wyobrażenia przeszłości, trzeba zatem postrzegać nie tyle jako rezultat słabości historiografii akademickiej, ile raczej jako efekt elastyczności i skuteczności alternatywnych opowieści o przeszłości, opartych w dużej mierze na audiowizualnych/multimedialnych formach kodowania jej obrazów<sup>13</sup>.

### **Historie nieakademickie, czyli o mediatyzowaniu przeszłości**

O tym, że ogromny wkład w pojawianiu się i funkcjonowaniu konkurencyjnych wizji świata i człowieka ma kontekst kulturowy nie trzeba nikogo przekonywać. Dla wielu badaczy to w jego ramach kreowane są **paradygmaty myślenia, które zakorzeniając się w umysłach, wydają się być ich naturalnymi właściwościami.** Co więcej, dostępne w danej kulturze wizje świata i człowieka – w przypadku historiografii: sposoby doświadczania przeszłości – oparte są na tych narzuconych przez kulturę paradygmatach. Nie trzeba już chyba szerzej uzasadniać tezy, że **kultura współczesna ma w znacznym stopniu charakter audiowizualny.** Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, iż dla części badaczy **audiowizualna sfera kultury współczesnej, której wytwory oparte są przede wszystkim na obrazie i dźwięku, zmienia radykalnie sposób odbioru wytworów kultury.**

Media, które zdominowały świat współczesny i współczesną kulturę – jak zauważa Piotr Kawecki – **oddziałują „holistycznie, raczej na zmysły niż na intelekt” jej uczestników.** Kawecki pisze, iż rezygnacja ze słowa pisanego na rzecz obrazu sprawia, że „zanika linearny, spójny dyskurs, charakterystyczny dla druku, którego istotą jest pobudzenie czytelnika do tego, aby własnym wysiłkiem zbudował wyobrażenie **wewnątrz głowy.** Jest to proces odwrotny niż w przypadku percepcji zmysłowej, której przedmiotem jest gotowy obraz stawiany przed oczy widza”<sup>14</sup>. Ales Erjavec zauważa w tym kontekście, że „człowiek musi osiągnąć określony poziom języka, na przykład symbolicznego, aby wkroczyć w intersubiektywny świat innych. W przypadku niepowodzenia pozostaje więźniem Wyobraźni, Sceny Lustra”<sup>15</sup>. Za Ernstem H. Gombrichem można dodać, że choć interpretacja obrazu

<sup>13</sup> Por. M. Woźniak, dz. cyt., s. 80.

<sup>14</sup> P. Kawecki, *Zagadnienie statusu dzieła literackiego we współczesnym otoczeniu ikonicznym*, w: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemiń-Ojak, Białystok 1998, s. 257.

<sup>15</sup> A. Erjavec, *Przygody oka*, w: tamże, s. 9–22, zwł. s. 11.

uzależniona jest od wiedzy i możliwości odbiorcy<sup>16</sup>, to nie zmienia to faktu, iż – nie zajmując się w tym miejscu kwestią poprawności odczytania – kompetencje uczestnika kultury „słowa pisanego” muszą/musiały być dużo większe od uczestnika kultury „audiowizualnej”. Bez umiejętności czytania człowiek skazany był na funkcjonowanie „poza/obok kulturą/y”, tymczasem kultura „audiowizualna” „wciąga” każdego.

Uzupełniając charakterystykę kultury zdominowanej przez obraz, Adam Suchoński zauważa m.in., że „obraz jest w stanie przekazać informacje, które nie są wyrażalne za pomocą słów”<sup>17</sup>. Generalnie trzeba powiedzieć, że badacze potwierdzający wagę obrazów/obrazków we współczesnej kulturze<sup>18</sup> podkreślają, iż stale jesteśmy „bombardowani przez informacje wizualne”, a „badania nad konstruowaniem wiedzy przez dzieci dowodzą ważności poznania wizualnego”<sup>19</sup>. Hertha Sturm twierdzi, że „szybko zmieniające się obrazy osłabiają werbalizację. Pomiędzy nimi znajdują się niezinterpretowane zmiany w kącie widzenia i nieprzewidywalne przeskokki od obrazu do tekstu i od tekstu do obrazu. Przy konfrontacji z szybko zmieniającymi się pokazami i przyspieszoną akcją, widz jest dosłownie prowadzony od obrazu do obrazu. Wymaga to ciągle nowej i niespodziewanej adaptacji do bodźców percepcyjnych. W rezultacie widz nie jest w stanie nadążyć i przestaje nadawać określenia wewnętrzne”<sup>20</sup>.

Andrew Hoskins – śladem innych badaczy<sup>21</sup> – sugeruje jeszcze inne konsekwencje dominacji obrazu w kulturze. Zauważa m.in., że **pamięć publiczna (społeczna) o wojnie w wieku XX była/jest kształtowana i kreowana zasadniczo daleko bardziej przez „wyprodukowaną” przeszłość, jaką zawierają obrazy dokumentalne, fabularne czy programy telewizyjne, niż poprzez samą pamięć o (wojnie) wydarzeniach z przeszłości**<sup>22</sup>. Wynika z tego dość jasna konkluzja odwołująca się

<sup>16</sup> E.H. Gombrich, *Obraz wizualny*, w: *Symbolie i symbolika*, wybór i wstęp M. Głowiński, tłum. G. Borkowska i in., Warszawa 1990, s. 328.

<sup>17</sup> A. Suchoński, *Wdrażanie uczniów do umiejętności analizy obrazu dynamicznego*, w: *Multi-media w edukacji historycznej i społecznej*, red. J. Rulka, B. Tarnowska, Bydgoszcz 2002, s. 23.

<sup>18</sup> E.H. Gombrich, *The Visual Image. Its Place in Communication*, w: *The Essential Gombrich. Selected Writings on Art and Culture*, red. R. Woodfield, London 1996, s. 41–64; *Visual Culture*, red. C. Jenks, London 1995; A.M.S. Barry, *Visual Intelligence. Perception, Image, and Manipulation in Visual Communication*, Albany 1997.

<sup>19</sup> D. Hyerle, *Visual Tools for Constructing Knowledge*, Alexandria (VA) 1997; *The Psychology of Illustration*, t. 1: *Basic Research*, t. 2: *Instructional issues*, red. D.M. Willows, H.A. Houghton, New York 1987, za: U. Kraidy, *Digital Media and Education. Cognitive Impact of Information Visualization*, „Journal of Educational Media” 27, 2002, nr 3, s. 95–106.

<sup>20</sup> Cyt. za: P. Misiak, *Jeśli przeczytasz poniższy tekst do końca, to znaczy, że ciebie on jeszcze nie dotyczy. Ale zapewne dotyczy już twoich dzieci*, [http://www.forumakad.pl/archiwum/2000/04/artykuly/25-pocztak\\_el.htm](http://www.forumakad.pl/archiwum/2000/04/artykuly/25-pocztak_el.htm) (16 IX 2016 r.).

<sup>21</sup> J.Ch. Whiteclay, D. Culbert, *World War II, Film, and History*, Oxford 1996, s. 6.

<sup>22</sup> A. Hoskins, *New Memory. Mediating History*, „Historical Journal of Film, Radio and Television” 21, 2001, nr 4, s. 333–346. Z kolei Ilana Bet-El zauważa, że film (obraz) sam w sobie nie



do przekonania, że historyk/akademicki badacz dziejów – aby pozostać współtwórcą kulturowych/obecnych w kulturze obrazów przeszłości – nie tylko może, ale i powinien kreować własne wizje wirtualnej przestrzeni historycznej, używając do tego obrazu, dźwięku czy animacji. Przy czym kreacje tego typu – postrzegane jako konsekwencja opisanych wyżej zmian kulturowych – powinny uwzględniać fakt, że będące ich konsekwencją wizerunki przeszłości pełnić powinny nie tylko funkcje dydaktyczne czy popularyzatorskie, ale także poznawcze<sup>23</sup>.

## Granie historią

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na szczególny wytwór audiowizualnej/multimedialnej sfery kultury, który do tej pory – poza nielicznymi wyjątkami – nie znalazł, mimo sporego jak się wydaje wpływu na współczesne myślenie historyczne/świadomość historyczną zwłaszcza młodego pokolenia, odzwierciedlenia w praktyce badawczej historyków. **Przeszłość okazała się bowiem znakomitym fundamentem symulowanych światów i konstytuowanych w ich ramach opowieści na gruncie gier historycznych. Przestrzeń historyczna od narodzin gier stanowiła tło dla ich scenariuszy, a obecność postaci, wydarzeń czy symboli historycznych stała się ich nieodłącznym atrybutem. W efekcie gry historyczne – jak sugeruje np. Radosław Bomba – wpływają na kształtowanie „popularnych wyobrażeń na temat danego okresu lub wydarzenia historycznego”<sup>24</sup>, a ostatecznie to one w jakiejś mierze decydują o możliwych wyobrażeniach przeszłości graczy/czytelników, stając się tym samym komponentem wyobraźni historycznej danej kultury, a jako takie wpływają na kreowanie możliwych/alternatywnych wizji przeszłości. Jednocześnie gry tego rodzaju okazują się znakomitym materiałem dla badania kultury, w której powstały oraz obecnych w niej sposobów pojmowania i postrzegania przeszłości.**

Gry historyczne charakteryzują się z jednej strony próbami realistycznego, mimetycznego przedstawienia przeszłości, z drugiej zaś dopuszczając fikcyjną fabułę. Realizm pociąga za sobą konieczność zgodności z wiedzą na temat

---

jest pamięcią, podobnie jak pamięć nie jest zwyczajnie filmem (obrazem). Jednakże dla historyków używających filmu jako źródła badań nad relacjami między filmem a pamięcią wyraża kilka interesujących problemów związanych z taką konceptualizacją. Zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę siłę (rolę) symboliki i wyobraźni, która jest tak ogromna w procesach dokumentowania (*documenting*) oraz upamiętniania/zapamiętywania (*memorializing*) wydarzeń; I. Bet-El, *Memory, Evidence and Film*, „Historical Journal of Film, Radio & Television” 16, 1996, nr 4. Autorka rozważa m.in. kwestie użyteczności filmu jako źródła historycznego (*evidence*) – świadectwa, dowodu – „dowodem jest wszystko: tło wydarzenia, samo wydarzenie oraz jego następstwa”; tamże, s. 577.

<sup>23</sup> Por. M. Woźniak, dz. cyt., s. 238–248.

<sup>24</sup> R. Bomba, *Historia w grach komputerowych*, „Historyka” 37–38, 2007–2008, s. 134.

struktury przedstawianej przeszłości i doświadczeniem graczy. Radosław Bomba, próbując pokazać rolę historii w grach oraz sposoby kreowania przeszłej rzeczywistości i określonej wizji dziejów, dzieli gry oparte na „krajobrazie historycznym” na takie, które „za pomocą pewnych konwencji i technik umiejscawia[ją] wydarzenia gry w kontekście historycznym uznawanym za prawdziwy w danym społeczeństwie” oraz takie, które „korzystają jedynie z historycznej reprezentacji jako pewnego gadżetu, rekwizytu tworzącego określoną atmosferę”<sup>25</sup>. Być może bardziej adekwatnym byłoby mówienie o grach, których **opowiedzenie/wykreowanie historii jest celem samym w sobie** [np. *Comandos*] i takie, w których **przeszłość/historia jest tłem dla scenariuszy kreujących fikcyjne wydarzenia** [np. *Civilization*]. Niezależnie jednak od możliwych podziałów czy klasyfikacji warto wskazać na niektóre przynajmniej cechy charakterystyczne dla tego rodzaju „narracji” o przeszłości<sup>26</sup>.

Po pierwsze zatem zauważyć trzeba, że w grach historycznych można mówić o **zanikaniu rozróżnienia na fikcję i rzeczywistość, świat realny i świat wirtualny. Obraz przeszłości kreowany grze nie jest imitacją, reprezentacją czy przedstawieniem przeszłej rzeczywistości – jest konstruktem o charakterze kulturowym, atrakcyjnym przede wszystkim dlatego, że jego twórcą jest uczestnik gry. Gracz – w ramach wykreowanej przeszłej rzeczywistości – staje się jednocześnie uczestnikiem i twórcą historii, a w niektórych grach może historię – tę opartą na wiedzy akceptowanej przez historiografię – zmieniać. W tym sensie gry historyczne przenoszą graczy w świat (przeszłość) przez nie kreowany – pozwalają uczestniczyć w tym świecie (przeszłości), a jednocześnie świat (przeszłość) przez nie kreowany staje się ekwiwalentem przeszłości (której nie ma). W efekcie sens przeszłości jest nadawany przez gracza, efekt udziału jego samowiedzy (kulturowej), a to oznacza, że możliwe obrazy przeszłości – oraz możliwe jej sensory – ograniczone są do tych akceptowanych i możliwych w danej kulturze.**

Gracz – twórca tego świata (przeszłości) i jego uczestnik – podejmuje decyzje o tym, co umieścić w owym świecie, a jednocześnie stawia się w sytuacji bohaterów, podejmuje decyzje dotyczące ich przyszłości i tego, jaka będzie przyszłość przeszłości. Przeszłość i przyszłość w grach mogą być zmienione i stać się teraźniejszością, natomiast możliwość zapisywania gier sprawia, że gracz potencjalnie może podejmować (wciąż na nowo) odmienne decyzje, gdyż scenariusze niektórych gier historycznych umożliwiają alternatywne warianty osiągnięcia celu. Na ich atrakcyjność wpływa zatem fakt, iż **przeszłość nie jest unieruchomiona, że powstaje ciągle na nowo i może być zmieniana.** W grach fabularnych typu *role play* gracz z kolei może wcielić się w różne postaci: te, które poniosły porażkę, i te, które okazały się zwycięzcami, a czasem – jeśli dopuszcza to scenariusz – może

<sup>25</sup> Tamże, s. 131.

<sup>26</sup> Por. M. Woźniak, dz. cyt., s. 244–245.

zmienić historię (np. Napoleon wygra pod Waterloo), co w jakimś stopniu również stanowi o ich popularności.

Jednocześnie trzeba podkreślić, że gry historyczne nie są wyłącznie narzędziami kreacji, ale wymagają też wiedzy czy znajomości „realiów historycznych”. Część z nich próbuje bowiem pozostać wierna faktografii – gry edukacyjne lub wspomagające edukację<sup>27</sup> – bądź też, umożliwiając alternatywne/kontrfaktyczne wobec obowiązującej wiedzy historycznej rozstrzygnięcia, pozostaje wierna historycznemu wizerunkowi „krajobrazu epoki” (np. strategiczna *Europa Universalis*)<sup>28</sup>.

Podsumowując, podkreślić trzeba, że w pewnym sensie historie niekonwencjonalne czy alternatywne – w podobny sposób jak czynią to źródła historyczne w przypadku historiografii akademickiej – stanowią fundament dla kreowanych w danej kulturze obrazów historii. To za ich pośrednictwem społeczeństwo/a współczesne nie tylko zdobywają „wiedzę” o przeszłości, ale jednocześnie „wiedza” ta dostarcza elementów do konstruowania wyobrażeń zbiorowych odnoszących się do dalszej lub bliższej przeszłości. W konsekwencji można powiedzieć, że kreowana w ich ramach wyobraźnia historyczna – konstytuowana przez odwołanie do indywidualnej i zbiorowej pamięci oraz utrwalonego na gruncie danej kultury światopoglądu, fundująca możliwe do pomyślenia wizje dziejów – jest określana przez obecne w kulturze wzory wizualizacji oraz werbalizacji obrazów przeszłości i jest wyrażana przez dostępne w ramach tej kultury kanały komunikacji<sup>29</sup>. Można w tym miejscu dodać, że kanały te jednocześnie determinują formę przekazu: „kultura obrazkowa” domagająca się wizualizacji jednocześnie wypiera – choć nie znaczy to, że może je zastąpić – werbalne, ucieleśnione w tradycyjnej narracji historycznej obrazy przeszłości. W konsekwencji audiowizualne oraz multimedialne konstrukcje stają się nie tylko alternatywnymi, ale i równoprawnymi – w sensie źródła wiedzy na temat tego, co było – formami wyrażania doświadczenia świata, akceptowalnymi w danym społeczeństwie sposobami radzenia sobie z własną przeszłością, a jednocześnie świadectwem/źródłem do zrozumienia kultury, w ramach której powstają. Co więcej, jak trafnie – za Philipem Sabinem<sup>30</sup> – wskazuje Michał Stachura, niosą za sobą nie tylko szeroko

<sup>27</sup> Do gier tego typu można zaliczyć m.in.: *What in the World is That? Ingenious Inventions Throughout History*, *America Organizes for World War II*, *American Revolution*, *The Romans in Scotland*, *Vikings*, *Walk through Time*, *Anglo-Saxon Coins*, *Gladiator*, *Dressed to Kill Game*, *Iron Age Life*, *Mummy Maker*, *Battlefield Academy*, *The Battle of Waterloo*, *The Battle of the Atlantic*.

<sup>28</sup> Por. M. Woźniak, dz. cyt., s. 246–248.

<sup>29</sup> Być może w tym miejscu warto zwrócić uwagę na fakt, co być może nie zbyt mocno zostało podkreślone w tekście, że kanały te – a przynajmniej niektóre z nich – zmieniają samą sytuację komunikacyjną. Mówiąc bardzo ogólnie, redukują klasyczny podział na nadawcę i odbiorcę, stwarzając w ten sposób dynamiczną sytuację komunikacyjną z charakterystyczną dla niej interakcją/interakcyjnością.

<sup>30</sup> P. Sabin, *Simulating War. Studying Conflict through Simulation Games*, London–New York 2012, s. 30.

rozumiany potencjał **edukacyjny** – to on jest w wskazywany często w literaturze przedmiotu – ale także, jeśli nie przede wszystkim, **poznawczy/badawczy**. Ten pierwszy determinuje zapotrzebowanie i przystępność, w przypadku drugiego można mówić już nie tylko o „nowej jakości w porządkowaniu wyników badań historycznych”, ale także wskazywać ich rolę jako „elementu samych badań”<sup>31</sup>.

## Bibliografia

- A.M.S. Barry, *Visual Intelligence. Perception, Image, and Manipulation in Visual Communication*, Albany 1997
- R. Bomba, *Historia w grach komputerowych*, „Historyka” 37–38, 2007–2008, s. 129–138
- A. Erjavec, *Przygody oka*, w: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998, s. 9–22
- E.H. Gombrich, *Obraz wizualny*, w: *Symbole i symbolika*, wybór i wstęp M. Głowiński, tłum. G. Borkowska i in., Warszawa 1990, s. 312–338
- E.H. Gombrich, *The Visual Image. Its Place in Communication*, w: *The Essential Gombrich. Selected Writings on Art and Culture*, red. R. Woodfield, London 1996, s. 41–64
- A. Hoskins, *New Memory. Mediating History*, „Historical Journal of Film, Radio and Television” 21, 2001, nr 4, s. 333–346
- J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998
- D. Hyerle, *Visual Tools for Constructing Knowledge*, Alexandria (VA) 1997
- P. Kawecki, *Zagadnienie statusu dzieła literackiego we współczesnym otoczeniu ikonycznym*, w: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998, s. 257–266
- J. Pomorski, *Punkt widzenia we współczesnej historiografii*, w: *Punkt widzenia w języku i kulturze*, red. J. Bartmiński, S. Niebrzegowska-Bartmińska, R. Nycz, Lublin 2004, s. 11–23
- J. Pomorski, *Spór o ideał badania historycznego w metodologii historii*, w: tenże, *Historyk i metodologia*, Lublin 1991, s. 53–77
- P. Sabin, *Simulating War. Studying Conflict through Simulation Games*, London–New York 2012
- Spoleczna funkcja historii a współczesność*, red. Z. Mańkowski, J. Pomorski, Lublin 1985
- M. Stachura, *Możliwe narzędzie badania możliwości. O rozrywkowych „grach wojennych” i pożytku, jaki mogą przynieść rozwojowi nauk historycznych*, „Historyka” 43, 2013, s. 127–145
- A. Suchoński, *Wdrażanie uczniów do umiejętności analizy obrazu dynamicznego*, w: *Multimedia w edukacji historycznej i społecznej*, red. J. Rulka, B. Tarnowska, Bydgoszcz 2002
- Visual Culture*, red. C. Jenks, London 1995
- M. Woźniak, *Przeszłość jako przedmiot konstrukcji. O roli wyobraźni w badaniach historycznych*, Lublin 2010

<sup>31</sup> M. Stachura, *Możliwe narzędzie badania możliwości. O rozrywkowych „grach wojennych” i pożytku, jaki mogą przynieść rozwojowi nauk historycznych*, „Historyka” 43, 2013, s. 137; por. M. Woźniak, dz. cyt., s. 248.

## Playing at history

The phenomenon of a democratization of history lies not so much in the equal status of different narratives about the past as in the society's willingness to regard them as equally acceptable. In this sense academic historiography is not the only source of the cultural visions of the past. Movies, games, the Internet and other digital media all serve as a platform for creating these visions which, being usually the work of history-loving amateurs rather than professional historians, emerge within the framework of the so called non-conventional history (representations of the past found in movies or literature) or the alternative history (representations of the past found in computer games, historical portals or produced by reconstruction groups).

The pluralism of the visions of the past and of ways of representing it turns out to be as much the result of the process of the democratization of history as it does the consequence of the technological possibilities that have emerged in modern culture, the essence of which seems to lie in its audio-visual character.

In order to make it possible for history to carry out its cognitive functions, it is necessary not only to reformulate research programmes, which after all is being done, but also to devise new ways of representing the past. This is dictated not only by some key aspects of research practice, which is informed by the post-modernist critique of the traditional forms of practising history, but also by the new cultural context the historiography of today is set in. It is within this context that we may observe both verbal and visual articulations of the view of the past that is alternative to the representations of it in academic historiography. These articulations can be found in a variety of history games. It should also be kept in mind that the benefits of 'playing at history' are usually thought of as lying in the realm of education and of the commercialization of history. However, its cognitive potential is usually neglected.

**Marek Woźniak** – dr hab., prof. nadzw., pracuje w Zakładzie Metodologii Historii w Instytucie Historii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Zainteresowania naukowe: kulturowy wymiar badań historycznych, współczesna refleksja nad pisarstwem historycznym, pamięć i wyobraźnia historyczna w refleksji nad badaniem przeszłości, sposoby doświadczanie przeszłości, polityka historyczna, kulturowy i społeczny wymiar mitu historycznego, metodologia historii, historia historiografii. Najważniejsze publikacje: *Doświadczanie historii. Kulturowy i społeczny wymiar mitu rewolucji*, Lublin 2003; *Przeszłość jako przedmiot konstrukcji. O roli wyobraźni w badaniach historycznych*, Lublin 2010; *Świat z historią* (redakcja, wraz z Piotrem Witkiem), Lublin 2010; *Niezrealizowane drogi historii* (redakcja), Lublin 2012.