

Gry sarmackie w ujęciu anglo-amerykańskich *heritage studies*

Sarmatian Games in the Context of Anglo-American Heritage Studies

Michał Mochocki

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy | mochocki@ukw.edu.pl

Abstract: This paper starts with an overview of trends in contemporary heritage studies, and an introduction to the conflicting discourses about the heritage of the Polish-Lithuanian (“Sarmatian”) Commonwealth (1569–1795). Together, the two theoretical sections form a basis for the analysis of selected historical games: tabletop RPG *Dzikię Pola*, collectible card game *Veto!*, miniature wargame *By Fire and Sword*, and video game *Mount & Blade: With Fire and Sword*. The games are positioned as “heritage practices” in the context of the contemporary English-speaking debate on heritage and the Polish debate on the Sarmatian legacy. The analysis refers to the formal features of the games, and to survey responses from players and creators/publishers. From the creators’ side, each game was intentionally created (or adapted) as a vehicle of national heritage in order to promote the Sarmatian legacy as an element of personal and social identities. From the players’ side, playing a Sarmatian game is frequently connected with other Sarmatia-themed activities, either sparking off or fueling a general interest in the culture and history of this period.

Keywords: heritage, history, role-playing games, historical games, game studies

1. Wstęp

W światowej debacie nad dziedzictwem kulturowym, ukształtowanej przez anglojęzyczny dyskurs badaczy ze świata Zachodu, w ostatnich dekadach dokonało się istotne przesunięcie. Równy status jak dziedzictwo materialne zyskało to niematerialne: obyczaje, wierzenia, przekazy ustne. Obok tradycyjnej prezentacji w „szklanej gablocie” rozkwitły interaktywne formy kontaktu, angażujące w dialog, performans, grę, działania twórcze. Autentyczność obrazu przeszłości w wersji autoryzowanej przez ekspertów ustępuje miejsca autentyczności przeżycia (*experience*), doświadczanego w aktywnym kontakcie i post-refleksji. Do takich interaktywnych, performatywnych, angażujących emocjonalnie czynności należy m.in. udział w grach o tematyce historycznej, które funkcjonują jako „praktyki dziedzictwa” na dwóch poziomach: najpierw tworzone (przez autorów i wydawców), potem uruchamiane i – właśnie – przeżywane (przez graczy)¹.

Głównym zadaniem niniejszego artykułu jest wprowadzenie aparatu pojęciowego zagranicznej (głównie anglosaskiej) heritologii do polskiej refleksji nad grami historycznymi. Pierwsza sekcja (2) stanowi wstęp teoretyczny, nakreślający główne trendy i założenia anglojęzycznych *heritage studies*. Sekcja druga (3) lokalizuje ów dorobek teoretyczny w obszarze polskiej debaty nad dziedzictwem Rzeczypospolitej szlacheckiej. Obie tworzą kontekst dla ostatniej części (4), która zawiera analizę konkretnych przypadków: czterech gier osadzonych w scenerii pierwszej Rzeczypospolitej – narracyjnej *Dzikię Pola*, karcianej *Veto!*, figurkowej *Ogniem i mieczem* oraz komputerowej *Mount & Blade: Ogniem i mieczem*. Pytanie ogólne brzmi: jak wspomniane gry funkcjonują jako praktyki dziedzictwa w rozumieniu współczesnej heritologii międzynarodowej? Z tym bezpośrednio wiąże się pytanie szczegółowe: jak sytuują się w krajowych dyskursach o dziedzictwie danej epoki?

.....

¹ Dwa poziomy (tworzenie i granie) i trzy role (autor, wydawca, gracz) są ściśle powiązane i często łączone. Autorzy i wydawcy sami wielokrotnie grają w kreowane przez siebie gry jeszcze przed ich wypuszczeniem na rynek, stawiając się w roli docelowych użytkowników. Wydawcy bywają czynnie zaangażowani w proces twórczy. Zdarza się, że autor samodzielnie wydaje swój produkt. Gracze-testerzy, nie będąc formalnie współautorami, wywierają wpływ na ostateczny kształt produktu. Wielu graczy przyjmuje też nieraz rolę autorów, kreując dodatkowe scenariusze, mody, rozszerzenia i inne materiały fanowskie.

Podstawą analizy prowadzonej w sekcji 4 są wypowiedzi graczy, autorów i wydawców udzielone w ankiecie *Gry sarmackie* w 2010 roku. Było to badanie opinii użytkowników i twórców na temat walorów edukacyjno-wychowawczych ww. gier, z wynikami prezentowanymi na konferencjach w latach 2010 i 2011². Mimo że ankieta nie została skonstruowana na potrzeby niniejszego artykułu, zdaje się im dobrze służyć. Teraz powracam do tego materiału, patrząc nań z nowej perspektywy – koncentrując się na problemie konstrukcji i aktywizacji dziedzictwa kulturowego w trójkącie: gracze–twórcy–wydawcy. Wybrane gry reprezentują różne platformy techniczne, różne funkcjonalności i estetyki oraz różny poziom dbałości o szczegóły historyczne. Wszystko to rzutuje na sposób performowania dziedzictwa podczas rozgrywki, a także poza nią. Postawy i przekonania respondentów mogły się w ciągu siedmiu lat zdezaktualizować (jak pokaże komentarz Tomasza Majkowskiego), dwie z czterech gier też mają już raczej status archiwalny. Jednak nie dezaktualizuje się (jak sądzę) egzemplifikacyjna wartość tego materiału jako przykładu możliwych sposobów funkcjonowania dziedzictwa w grach zwanych historycznymi. Uniwersalny charakter ma także rozróżnienie między dziedzictwem a historią, jakiego dokonuje teoria *heritage studies*. Analiza wspomnianych przykładów demonstruje użyteczność owego ujęcia.

2. Heritologia: od szklanej gabloty do immersyjnego przeżycia

Anglo-amerykańskie badania nad dziedzictwem (*heritage studies*) liczą już sobie około 40 lat. Kompendia zbiorowe, których autorzy pragną podsumować i usystematyzować tę dziedzinę, zgodnie wskazują na lata 80. XX wieku, kiedy „dziedzictwologia” ponad wszelką wątpliwość ukonstytuowała się jako odrębny obszar studiów, wiele czerpiący z muzeologii, archeologii, historii i historii sztuki, ale nieredukowalny do nich. Kluczową rolę odegrały tu publikacje autorów brytyjskich, w tym Patricka

.....
² M. Mochocki, „Gry sarmackie: nie tylko zabawa”, referat na konferencji „Projekt Sarmacja”, Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń, 7 maja 2010; tegoż, „Sarmatian Games: More Than Fun”, referat na konferencji „Kulturotwórcza funkcja gier. Perspektywy rozwoju ludologii”, Uniwersytet im. A. Mickiewicza, Poznań, 20 listopada 2011.

Wrighta (1985), Davida Lowenthala (1985) i Roberta Hewisona (1987) (Carman, Sørensen, 2009, s. 11; Waterton, Watson, 2015, s. 4-5; Smith, Campbell, 2016, s. 446-447). Działający od 1994 roku „International Journal of Heritage Studies” przyjmuje artykuły z zakresu wskazanego w tytule, jak również z obszarów muzeologii, historii, studiów nad turystyką, socjologii, antropologii, studiów nad pamięcią, geografii kulturowej, prawa, kulturoznawstwa oraz interpretacji i designu – jak głosi sekcja „Aims and scope” na stronie internetowej pisma (IJHS, 2017). W Polsce badania nad dziedzictwem kulturowym są prowadzone przeważnie w ramach szerszej dyscypliny (historii, kulturoznawstwa). Dopiero od niedawna powstają samodzielne instytucje, jak krakowskie Krajowe Centrum Badań nad Dziedzictwem w 2015 oraz Centrum Badań nad Dziedzictwem Kulturowym i Przyrodniczym na Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim w 2013 roku. Międzynarodowe Centrum Kultury z Krakowa promuje słowo „Heritologia” jako tytuł serii książek naukowych (od 2012), wydaje też popularnonaukowy kwartalnik „Herito” (od 2010); zarówno serię, jak i czasopismo redaguje prof. Jacek Purchla.

Czym dziedzictwo różni się od historii? Badacze podkreślają, że podstawowa odmienność dotyczy w tym przypadku perspektywy czasowej. Historia to dzieje minione (przeszłość), a także dyscyplina naukowa, która stara się tę przeszłość poznać. Dziedzictwo natomiast należy do terażniejszości. Stanowi proces dyskursywnego kreowania wizji dawnych dni, który służy dzisiejszym ludziom i dzisiejszym oraz przyszłym celom (Smith, 2006, s. 11-13; Harvey, 2008, s. 19): politycznym, tożsamościowym, kulturotwórczym, komercyjnym. Według Harrisona jest to „aktywny proces składania przedmiotów, miejsc i działań w zestaw, który podsuwamy terażniejszości niczym lustro, powiązany z wybranym pakietem wartości, jakie chcemy zabrać w przyszłość” (*„active process of assembling a series of objects, places and practices that we choose to hold up as a mirror to the present, associated with a particular set of values that we wish to take with us to the future”*) (2013, s. 4). Lub – krócej i zgrabniej – „kreatywne sięganie do przeszłości w terażniejszości” (*„creative engagement with the past in the present”*) (tamże).

Dawniej w archeologii, muzealnictwie i ochronie zabytków domino wało rozumienie dziedzictwa jako spuścizny materialnej: budynków, znalezisk archeologicznych, zbiorów artefaktów i dzieł sztuki. Rozkwit heritologii od lat 80. XX wieku i stopniowa globalizacja debaty heritologicznej,

w tym rosnący wpływ dyskursów spoza dominującego kręgu kultury Zachodu, poszerzyły pojęcie dziedzictwa także o kulturę niematerialną: duchowość, folklor, tradycje, wzorce zachowań (Ahmad, 2006). Co więcej, w XXI stuleciu popularność zdobywa pogląd, że to właśnie czynnik niematerialny odgrywa kluczową rolę, dziedzictwo jest bowiem konstruowane przez kreatywny proces selekcji, nadawania znaczeń i przypisywania wartości. Materialne ślady przeszłości same w sobie tej wartości nie mają (Graham, Howard, 2008, s. 2-4; Hooper-Greenhill, 1992, s. 189), stają się dziedzictwem tylko na drodze „udzielnictwowienia” (*heritageisation*) (Harvey, 2001, s. 330) przez daną społeczność lub strukturę władzy.

Przesunięcie ciężaru z konserwacji zabytków materialnych na ochronę kultury niematerialnej to zaledwie jeden z aspektów „zmiany paradygmatu” (Logan, Kockel, Nic Craith, 2016, s. 18) w podejściu do dziedzictwa. Drugim jest ewolucja pojęcia autentyczności, dawniej rozumianej w sensie czysto materialnym (oryginalny artefakt z przeszłości; dawne surowce i techniki wykonania) i/lub naukowym (drobiazgową zgodność z wiedzą historyograficzną) (Silverman, 2015, s. 70-74). Dziś mówi się o autentyczności przeżycia, o głębokości odczucia osobistej relacji z przeszłością, co odznacza się zmiennością, kontekstowością i subiektywnością (tamże, s. 75-80; Harrison, 2013, s. 88). Wiąże się to z trzecią zmianą – formy kontaktu z dziedzictwem: z pasywnej recepcji komunikatów i oględzin artefaktów zamkniętych w „szklanej gablocie” (Merriman, 1991) czy „mauzoleum” (Whitcomb, 2003) na „muzeum uczestniczące” (Simon, 2010), w którym królują formy interaktywne, immersyjne (Whitcomb, 2003, s. 128-133), a nawet performatywne i twórcze. Zdaniem niektórych badaczy, to właśnie doświadczalność i performatywność kreują dziedzictwo i należy je postrzegać „nie [jako] odziedziczony zasób, lecz przeżywany proces” („*not an inherited essence but an experienced process*”) (Schorch, 2014, s. 22). Jest „praktykowane i wykonywane, subiektywne i sytuacyjne, powstaje w określonych warunkach” („*practised and performed, subjective and situational, and emergent in particular settings*”) (Haldrup, Bærenholdt, 2015, s. 52). Dodatkowo wraz z aktywizacją odbiorców/uczestników pojawia się czwarty element istotny dla dalszych rozważań: społecznościowość i dialogiczność – gdy wokół aktywnego praktykowania dziedzictwa tworzą się grupy zainteresowanych i wchodzą oni w dialog między sobą oraz z innymi grupami (z ekspertami, politykami, pasjonatami historii, żywymi świadkami

przeszłości, twórcami mediów rozrywkowych, aktywistami społecznymi oraz przeciętnymi konsumentami popkultury), w którym podmioty „uczące” i „nauczane” mają równą władzę (Hooper-Greenhill, 1992, s. 214).

Sięgając po teorię aktora-sieci, Harrison podkreśla współdziałanie trzech elementów w funkcjonowaniu dziedzictwa: 1) materialności, czyli fizycznego istnienia świata i ludzi; 2) konektywizmu, czyli powiązań między ludźmi, przedmiotami i krajobrazami; oraz 3) dialogu, czyli interakcji, np. między specjalistami a laikami oraz między instytucjami władzy a demokratycznym społeczeństwem (2013, s. 223). Odkąd tylko istniała hierarchiczna władza, konstruowane były formy dziedzictwa legitymizujące ją (Harvey, 2001), co w centralistycznych, biurokratycznych i nacjonalistycznych państwach XIX i XX wieku stało się złożonym systemem łączącym politykę, naukę, kulturę i edukację w imię kształcenia narodu, szczególnie mas pracujących (Bennett, 1995, s. 9; Hooper-Greenhill, 1992, s. 188). Rządowa polityka historyczna nastawiona na kreowanie wspólnej tożsamości narodowej i lojalności wobec państwa mogła być realizowana przez publikacje i projekty badawcze uniwersytetów uzależnionych od ministerstwa nauki, przez repertuar artystyczny i wystawy muzealne zależne od ministerstwa kultury oraz przez kształcenie w dziedzinie historii i kultury w szkolnictwie podległym ministerstwu edukacji (tamże, s. 182-183). W takim systemie powstawał „autoryzowany dyskurs dziedzictwa” („*authorised heritage discourse*” – AHD), według Laurajane Smith (2006) konstruowany i narzucany społeczeństwu przez struktury władzy, a podawany jako obiektywna wiedza ustalona przez ekspertów-naukowców. W dzisiejszym wielogłosowym dialogu AHD jest już tylko jednym z głosów, niekoniecznie najważniejszym. W odniesieniu do gier sarmackich należałoby się spodziewać właśnie takiego zderzenia dyskursów na temat Rzeczypospolitej szlacheckiej: naukowego z popkulturowym, zdystansowanego z zaangażowanym, przychylnego z nieprzychylnym.

3. Dziedzictwo sarmackie: dyskurs autoryzowany i społecznościowy

W przypadku dziedzictwa interesującej nas epoki proces konstrukcji AHD (autoryzowanego dyskursu) przebiegł odwrotnie niż w przypadkach,

które analizowała Smith (2006), a podobnie jak w porewolucyjnej Francji, gdzie w owym dyskursie gloryfikacja świeżo proklamowanej Republiki łączyła się z deprecjacją *ancien regime*'u (Hooper-Greenhill, 1992, s. 190). Porozbiorowe struktury władzy, czyli administracja pruska, rosyjska i austriacka, legitymizowały podbój ziem RP, nie opierając się na ciągłości i tradycji polsko-litewskiej państwowości, lecz odrzucając ją jako zacofaną, niewydolną, anarchiczną, szkodliwą dla samej siebie i dla sąsiadów. Podbój obcych ziem i podporządkowanie sobie lokalnych populacji służyły imperialistycznym interesom monarchii absolutnych, lecz agresję tę usprawiedliwiano właśnie za pomocą AHD, w którego myśl Polacy byli niezdolni do rządzenia państwem. Zatem przejęcie władzy przez oświeconych monarchów stanowiło konieczność dziejową, i to nawet wprowadzaną w życie dla dobra samych mieszkańców RP. Jej przypadek nie był zresztą odosobniony; inne europejskie imperia podobną retoryką krzewienia cywilizacji i postępu legitymizowały podboje kolonialne (Thompson, 2007). Pozytywna waloryzacja sarmackiej państwowości byłaby waloryzacją polsko-litewskiej niepodległości, zatem w imię utrzymania panowania na podbitych ziemiach starano się dziedzictwo przedrozbiorowej RP wymazać z pamięci lub pamiętać o nim tylko tak, by się za nie wstydzić. Tego rodzaju dyskurs był popierany przez aparaty państwowe i autorytety naukowe w okresie rozbiorów, gdy intelektualiści głoszący ideę oświeconej monarchii absolutnej stali się naturalnymi sojusznikami opresyjnych systemów (idealny przykład Foucaultowskiego dualizmu wiedzy/władzy). Po 1945 roku państwowy system szkolnictwa PRL podtrzymywał ten sam AHD, sytuując demokrację szlachecką w jaskrawej opozycji wobec demokracji ludowej (choć niekonsekwentnie, o czym niżej). Obecnie zaś jednoznacznie negatywny stereotyp pierwszej RP, stworzony w celu legitymizacji XVIII-wiecznego kolonializmu, utrwalają niektórzy polscy teoretycy, jak Andrzej Leder, który spuściznę szlacheckiego folwarku uważa za bardziej szkodliwą niż skutki rozbiorów (2013, s. 35), i Jan Sowa, wprost nazywający rozbiory „dobrą nowiną” dla Polski (Kot, Puchejda, Sowa, Twardoch, 2012, s. 255).

Obok AHD funkcjonowały dyskursy opozycyjne, tworzone oddolnie przez społeczności poddane opresji zaborców i pozostające na emigracji. W ich kreowaniu oczywistą rolę odegrali artyści romantyczni, z których trzech zdobyło status „wieszczów narodowych”. W dziełach

owych artystów przedrozbiorowa RP bywała wartościowana pozytywnie i to właśnie ich epokę uważa się za przenośnik sarmackości w późną nowoczesność (Kowalski, 2006, s. 8; Leder, 2013, s. 16). Administracja zaborców na różne sposoby i z różną intensywnością zwalczała żywotność polskiego dziedzictwa: jedne dzieła cenzurowano, innych nie. Szczególne miejsce zajmuje tu *Trylogia* Henryka Sienkiewicza, krzepiąca polskiego ducha narodowego wizją niepodległej i zwycięskiej Sarmacji, a jednak publikowana w odcinkach w legalnie wydawanej prasie. Podobnie niekonsekwentną politykę AHD prowadził aparat państwowy PRL, co opisuje Przemysław Czapliński (2015). Polska Ludowa pozostawała w zależności od sąsiedniego supermocarstwa, a dziedzictwo RP niepodległej (i to wojującej z Rosją!) nie mogło być mile widziane przez hegemonia – podobnie jak pod zaborami. Program nauczania historii podtrzymywał więc w omawianym okresie stereotyp Sarmacji funkcjonujący od czasów rozbiorów. Ale kultura popularna, w tym produkcja filmowa realizowana przez państwowe wytwórnie, obficie drukowała, adaptowała i naśladowała Sienkiewicza. W tych samych szkołach, w których historycy uczyli o sarmackiej anarchii, pieniactwie i warcholstwie, poloniści kazali czytać *Trylogię*, *Pamiętniki* Jana Chryzostoma Paska i *Pana Tadeusza* (tamże, s. 23–25). Historycy akademicy dość swobodnie publikowali prace neutralnie czy przychylnie opisujące Sarmację. Nawet eseistykę historyczną Pawła Jasienicy, przecież podejrzanego politycznie i inwigilowanego, drukował Państwowy Instytut Wydawniczy. Zatem istnienie alternatywnego wobec AHD dyskursu o Sarmacji było nie tylko tolerowane, ale wręcz wspierane przez instytucje państwowe.

Po zmianie ustrojowej z 1989 roku sarmatyzm nie zdezaktualizował się, lecz wykazał „niezwykłą siłę inercji i zdolność do dostosowywania się do nowych warunków pod nowymi postaciami” (Niedźwiedź, 2015, s. 61). „Odkrycie potencjału nowoczesnej polityczności w sarmatyzmie nastąpiło za cenę ujawnienia, że sarmatyzm jest pustą formą”, w której można dokonać „odrzućcia dotychczasowej semantyki i wypełnienia pustych ram nowym znakiem” – jak pisze Czapliński (2015, s. 29) – co w świetle omawianej wyżej teorii heritologicznej nawet nie zaskakuje, bo dotyczy każdego dziedzictwa: zawsze rekonstruowanego i redefiniowanego w imię aktualnych potrzeb i poglądów. Autor śledzi tę powojenną ewolucję przez masowy sarmatyzm plebejski lat 60. i 70. XX wieku, populistyczny

„Solidarności” lat 70. i 80., posthistoryczny „Frondy” z lat 90. i afektywny Jarosława Marka Rymkiewicza z około 2010 roku (tamże, s. 44-45). Bohuszewicz wyróżnia zaś „trzy sposoby bycia Sarmatą: prawnicowy, postkolonialny i anarchizujący” (2011, s. 100). Oprócz polityki Sarmacja i sarmackie tradycje rozkwitły w przeróżnych sferach kultury. Proces ten narastał stopniowo od roku 2000, a około 2008–2010 dokonał się istotny przełom, wprowadzający Sarmację do głównego nurtu, co nazwałem „sarmackim zwrotem kulturowym” (Mochocki, 2012b). W 2015 roku hasło „zwrot sarmacki” pojawia się jako tytuł numeru tematycznego „Tekstów Drugich”, którego wstęp zaczyna się od słów: „Sarmatyzm pozostaje wciąż jednym z ważniejszych wątków polskiej debaty tożsamościowej” (Grochowski, 2015, s. 8). Dziedzictwo szlacheckiej RP odżyło w działalności organizacji pozarządowych i rekonstruktorów historycznych, w edukacji muzealnej, w blogosferze, muzyce dawnej, architekturze, kuchni, literaturze popularnej – a także w grach, na których skupiam się w tym artykule.

4. Gry sarmackie w kontekście dyskursów dziedzictwa

Niedźwiedź pisze: „nie pytam, czy sarmatyzm istniał w rzeczywistości XVII i XVIII wieku, lecz jak został wygenerowany i jak istnieje w tekstach historyków XIX i XX wieku” (2015, s. 54). Analogiczne same kwestie są tematem niniejszej pracy: istnienie i konstruowanie sarmatyzmu w czterech grach wydanych w pierwszej dekadzie XXI wieku. Skoro dziedzictwo to proces aktywnej selekcji, kompilacji i współtworzenia materiału – innymi słowy, „nowożytny sposób nadania sensu wydarzeniom i rzeczywistości w tamtym czasie” (tamże, s. 54) – chciałbym się przyjrzeć tym mechanizmom (selekcji, kompilacji, współtworzenia, nadawania sensu) z perspektywy zarówno możliwości technicznych gry, jak i graczy, autorów oraz wydawców.

4.1. Charakterystyka gier objętych analizą

4.1.1. Narracyjna gra fabularna „Dzikie Pola”

Historia nowoczesnych gier sarmackich rozpoczęła się w 1997 roku publikacją *Szlacheckiej gry fabularnej „Dzikie Pola”* autorstwa Jacka Komudy,

Marcina Baryłki i Macieja Jurewicza. Druga edycja, pióra Komudy, Michała Mochockiego i Artura Machlowskiego, ukazała się w roku 2005. Jest to niekomputerowa gra RPG, po polsku zwana też narracyjną grą fabularną. W grach tego rodzaju jedna osoba przyjmuje rolę prowadzącego, zwanego w *Dzikich Polach* Starostą Gry. Pozostali – Panowie i Panie Gracze – opracowują dla siebie role fikcyjnych postaci żyjących w XVII-wiecznej RP. Bohater taki – opisany na Konotacji, czyli karcie postaci – musi mieć imię, nazwisko, herb, krótką biografię i rys psychologiczny, spis posiadanych przedmiotów, a nadto parametry liczbowe, określające siłę, zręczność, mądrość oraz przeróżne umiejętności. Podręcznik zawiera przeszło 40 Typów Szlacheckich, które ułatwiają proces kreacji.

Gra toczy się dwutorowo. *Primo*, gracze mówią głosem swoich postaci, odgrywając je niczym aktorzy w teatrze i stylizując na staropolszczyznę, z tą jednak różnicą, że wszystkie mono- i dialogi są tu improwizowane. *Secundo*, gdy odgrywana postać nie ma się wypowiadać, lecz działać, gracz po prostu prezentuje „swoje” (czyli bohatera) zachowania i czynności. Natomiast prowadzący, czyli Starosta Gry, opisuje (jak narrator) cały świat otaczający postacie graczy wraz ze wszystkimi jego mieszkańcami. W największym skrócie: Starosta Gry przedstawia Graczom, co dzieje się wokół ich bohaterów, ci zaś na bieżąco referują, jak postępują owi bohaterowie. Dalej Starosta wskazuje, jak otoczenie reaguje to postępowanie. Jeśli zaś Gracz chce porozmawiać z postacią kierowaną przez Starostę, wówczas wypowiada się on głosem tej postaci.

4.1.2. Kolekcjonerska Szlachecka gra karciana „Veto!”

Z fascynacji narracyjnymi *Dzikimi Polami* zrodziła się *Szlachecka gra karciana „Veto!”*, której pierwsza edycja ukazała się w 2004 roku, a druga w 2007. Jest to gra znacznie prostsza i szybsza od pierwowzoru. Nie ma tu odgrywania ról ani stylizacji języka. Są karty przedstawiające rozmaitych bohaterów, uzbrojenie, posesje, manewry szermiercze oraz wydarzenia, poza tym zaś – dwa rodzaje żetonów: jedne reprezentują dukaty, drugie służą jako kreski, czyli głosy na sejmie. Gracz ma do wyboru jedną z pięciu talii: Wiśniowieckich, Awanturników, Radziwiłłów, Dworskich oraz Osmanów. Ostatecznym celem gry jest wprowadzenie własnego kandydata na tron Rzeczypospolitej, czyli zgromadzenie odpowiedniej liczby żetonów-kreszek. Zdobywa się je głównie przez akcje bohaterami:

agitowanie na sejmie lub wygrywanie pojedynków. Dukaty są potrzebne, aby wystawić na stół bohaterów, kupić im uzbrojenie i zbudować posesje (które następnie będą generować dukaty). W obrocie jest też wiele kart wydarzeń, ułatwiających działania naszej frakcji lub utrudniających je przeciwnikowi. Część z owych kart ukazuje konkretne wypadki historyczne (np. bitwy), większość jednak – generyczne sytuacje z epoki.

4.1.3. *Figurkowa bitewna Historyczna gra strategiczna „Ogniem i mieczem”*

HGS OiM firmy Wargamer należy do gatunku figurkowych gier bitewnych, w których miniaturowe modele jednostek wojskowych toczą bitwy na planszach lub stołach według ścisłych i na ogół skomplikowanych zasad. Powstaniu gry *Ogniem i mieczem* przyświecała ambicja wykreowania wiernej symulacji XVII-wiecznych pól bitewnych, a figurki przedstawiają tu autentyczne armie z tego okresu. Oprócz samych bitew, będących źródłem zabawy strategicznej i taktycznej, produkcja ma też aspekt kolekcjonerski (gromadzenie coraz liczniejszej armii oraz nowszych modeli figurek) oraz modelarski (ich ręczne malowanie i modyfikowanie).

Gra wyszła również w wersji anglojęzycznej – pod nazwą *By Fire and Sword*, za sprawą wyjątkowo udanej kampanii crowdfundingowej z 2013 roku, przeprowadzonej na portalu Kickstarter. Próg finansowania projektu został przekroczony wielokrotnie: twórcy początkowo ubiegali się o 5000 dol. na wydanie angielskiej edycji podręcznika, a zebrali ponad 82 000 dol. od 437 darczyńców (Olszewski, 2013).

4.1.4. *Komputerowa gra strategiczna „Mount & Blade: Ogniem i mieczem”*

W roku 2009 CD Projekt wypuścił polsko-rosyjsko-ukraińską produkcję *Ogniem i mieczem*. Była to przeróbka dawniejszej gry *Mount & Blade*, która w pierwotnej wersji ukazywała czasy średniowiecza. W nowej zaś scenarię jest Europa Wschodnia XVII wieku. Grę zaczyna samotny jeździec (nie zostaje jasno powiedziane, czy szlachcic) na pograniczu polsko-moskiewskim. W jej trakcie podróżujemy między grodami i wykonujemy misje kurierskie, handlowe oraz bojowe dla władców i oficerów. W miarę przyrostu ilości pieniędzy i doświadczenia możemy zaciągać na służbę coraz więcej żołnierzy, a więc wkrótce dowodzimy kilku-, kilkunasto-, a potem nawet 200-osobowym oddziałem. Oddział ten z kolei można zapisać na służbę jednego z monarchów lub pretendentów do

tronu – Rzeczypospolitej, Szwecji, Moskwy, Kozaczyzny lub Krymu. Gra ma elementy RPG (rozwoju indywidualnej postaci) i ekonomii (rozbudowa własnej wioski, zarządzanie zdobytymi miastami), ale jej centralną częścią są bitwy między zwaśnionymi narodami.

4.2. Badanie ankietowe

Ankiety *Gry sarmackie* przeprowadziłem w 2010 roku na serwisie *Moje-ankiety.pl*. Odpowiedziało na nią 116 osób; 91 z nich pisało o grze narracyjnej *Dziki Pola*, 75 o karcianej *Veto!*, 58 o komputerowej *Mount & Blade: Ogniem i mieczem*, 44 o figurkowej *Ogniem i mieczem*.

W każdym z przypadków pojawił się identyczny zestaw pytań, zaczynających się od: „Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...” („...wiedzę historyczną?” / „...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?” / „...poczucie patriotyzmu?” / „...poczucie honoru/godności?” / „...uczucia religijne?” / „...orientację w mechanizmach życia politycznego?”). Możliwe odpowiedzi: „W znacznym stopniu”, „W niewielkim stopniu”, „Wcale”. Następnie dwa pytania otwarte prosiły o wskazanie innych zalet/wartości danej gry oraz jej wad lub braków. Ankieta zawierała też pytania: „Jak dobrze bawisz się przy tej grze?” („Rewelacyjnie” / „Dobrze” / „Znośnie” / „Nie podoba mi się”), oraz: „Czy ta gra zachęciła cię do zapoznania się z innymi grami osadzonymi w RP szlacheckiej?” („Tak” / „Nie”). Respondenci mieli również rozwinąć zdanie: „Kultura i historia RP szlacheckiej...”, jedną z trzech opcji: „...zainteresowała mnie pod wpływem tej właśnie gry”, „...zainteresowała mnie już wcześniej” lub „...nie interesuje mnie szczególnie”.

Łącznie odpowiedzi na przytoczone pytania dają informacje o tym, jak potencjał edukacyjny i popularyzatorski odnośnych gier wygląda w oczach ich użytkowników. Jest to subiektywna opinia, ale jeśli dziedzictwo ma być domeną tego rodzaju odczuć, to sądzę, że opinii owej warto wysłuchać. W zakresie wad i zalet pominę tu odpowiedzi dotyczące grywalności, ceny, skomplikowania zasad, niedoskonałości technicznych itd. – wymienię wyłącznie te uwagi, które dotyczą historyczności, dziedzictwa i tożsamości.

Drugą, krótszą ankietę skierowałem osobiście do twórców gier. Powtórzyło się w niej pięcioskładnikowe pytanie: „Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...”, z takimi samymi opcjami do wyboru jak w ankiecie

graczy. Dodatkowo przy każdej z odpowiedzi poprosiłem o zaznaczenie, czy wskazane w niej zjawisko stanowiło „świadomy zamiar” danego autora, czy też wystąpiło „bez specjalnych starań” twórcy. Zachęcałem też do odpowiedzi na trzy pytania otwarte: „Jak gra realizuje te [tj. autorskie] założenia?”, „Czy Twoim zdaniem gra ma jeszcze inne walory?” i „Jak oceniasz rynkowy potencjał gier sarmackich?”. Na tle innych wyróżnia się tu obszerny komentarz Krzysztofa Schechtela, zawierający swoistą deklarację programową w zakresie popularyzacji dziedzictwa.

Tabele z liczbami i procentami zamieszczam jako materiał dodatkowy dla czytelników zainteresowanych rozkładem głosów. Jest to zbyt mała próbka, by na jej podstawie budować generalizacje. Dodatkowo nie wszyscy respondenci odpowiadali na każde z pytań dotyczących danej gry, stąd wyniki często nie sumują się do 100 proc. Przykładowo, w przypadku *Dzikich Pól* liczba deklaracji „Gram” lub „Grałem kiedyś” wynosi 91 i tę liczbę przyjąłem jako 100 proc. respondentów (analogicznie: 75 dla *Veto!* itd.). Jednak na drugie pytanie („Jak dobrze bawisz się przy tej grze?”) zareagowało tylko 87 osób, na trzecie 90, a na czwarte aż 95 (czyli 104 proc. w stosunku do początkowej liczby 91). Takie wahania nie pozwalają na precyzyjne obliczenie rozkładu procentowego. Ze względu na niską precyzję i niewielki rozmiar próby nie używam tych danych do badań ilościowych. Skupiam się na treści udzielonych odpowiedzi – zwłaszcza przy pytaniach otwartych, gdzie głosy respondentów dużo mówią o świadomym „uprawianiu” dziedzictwa przez granie, tworzenie gier i aktywności mniej lub bardziej powiązane z grami.

4.2.1. „Dzikie Pola” – ankieta graczy (91 głosów)

Czy grasz w „Dzikie Pola”?		
Gram.		39
Grałem/-am kiedyś.		52

Jak dobrze bawisz się przy tej grze?		
Rewelacyjnie.	45	49%
Dobrze.	31	34%
Znośnie.	9	10%
brak odpowiedzi	4	4%

Czy ta gra zachęciła cię do zapoznania się z innymi grami osadzonymi w RP szlacheckiej?

Tak.	68	75%
Nie.	22	24%
brak odpowiedzi	1	1%

Kultura i historia Rzeczypospolitej szlacheckiej...

...nie interesuje mnie szczególnie.	10	11%
...zainterесowała mnie pod wpływem tej właśnie gry.	25	27%
...interesowała mnie już wcześniej.	60	66%

Jak sądziś, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...

	W znacznym		W niewielkim		Wcale	
...wiedzę historyczną?	60	66%	28	31%	3	3%
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	67	74%	18	20%	3	3%
...poczucie patriotyzmu?	47	52%	35	38%	9	10%
...poczucie honoru/godności?	27	30%	49	54%	14	15%
...uczucia religijne?	4	4%	39	43%	48	53%
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	16	18%	49	54%	25	27%

Respondenci wymienili następujące wady *Dzikich Pól*: ograniczenie graczy realiami historycznymi (4 wypowiedzi); wymóg znajomości realiów (1), uproszczenia i brak zgodności z prawdą historyczną (1), zachęcanie do picia alkoholu (2) oraz eksponowanie negatywnych cech szlachty (2). Wśród zalet wskazano trafne oddanie klimatu sarmackiej RP (5 głosów), poszerzanie wiedzy historycznej (5), a także zachętę do sięgania po inne aktywności sarmackie, jak książki i odtwórstwo historyczne (2). Trzy wypowiedzi przytoczę dosłownie:

[*Dzikię Pola*] [z]aszczepiają ten pozytywny patriotyzm i sarmacki styl, który dla niektórych może być nową drogą życia.

Dzięki *Dzikim Polom* można w różnych środowiskach, czy to rpg-owych, czy też młodzieżowych, promować sarmatyzm i polską kulturę.

Dość powiedzieć, że dzięki niej z kolegi komunisty zrobiłem patriotę. A sam zrozumiałem, kim naprawdę jestem.

4.2.2. „Dzikie Pola” – ankieta twórców

Jacek Komuda

Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...	W stopniu	Intencja
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	znacznym	świadomy zamiar
...poczucie patriotyzmu?	znacznym	świadomy zamiar
...uczucia religijne?	niewielkim	bez specjalnych starań
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	wcale	–

Jak gra realizuje te założenia?

Gracze uczą się, jak być szlachcicem i jakie cnoty należy posiadać.

Czy twoim zdaniem gra ma jeszcze inne walory?

Moim celem była popularyzacja książek o Sarmacji, których nikt nie chciał mi wydać, dopóki nie ukazała się gra. Drogi literatury i gier RPG rozeszły się w chwili, kiedy moje książki zaczęły się sprzedawać. [...] Większość czytelników książek o Rzeczypospolitej szlacheckiej nie wie o istnieniu gier RPG i karcianych lub też nie jest zainteresowana grą w nie.

Jak oceniasz rynkowy potencjał gier sarmackich?

Opłacalne jest wydawanie gier komputerowych. Gry planszowe i RPG, karcianki są obecne na rynku i mają swoich zagorzałych fanów od lat. Nie wiem jednak, dlaczego ich nakłady są śmiesznie niskie w porównaniu z nakładami książek historycznych o tematyce sarmackiej.

4.2.3. „Dzikie Pola” jako praktyki dziedzictwa

Narracyjna gra fabularna ze swej natury niesie bardzo duży potencjał przeżywania kontaktu z imaginowaną rzeczywistością, jednocześnie głębokiego (przez immersję w postać) i szerokiego (przez nieograniczony wybór lokacji, scen oraz tematów, które mogą być rozgrywane). *Dzikie Pola* –

każą graczom głęboko utożsamiać się z indywidualnymi postaciami XVII-wiecznej szlachty: „czuć i myśleć tak, jak czuli i myśleli ludzie z czasów baroku [...], choć na pewien czas poczuć się prawdziwymi, żyjącymi w XVII wieku Sarmatami” (DP, 1997, s. 198). Identyfikacja z pojedynczym bohaterem daje złudzenie osobistego kontaktu z wyobrażonym światem, ten zaś (s)tworzony jest na obraz RP szlacheckiej. [...]

[...] DP, będąc narracyjną grą fabularną (RPG), budują iluzję pełnej „wirtualnej rzeczywistości” z jej kulturą materialną i duchową we wszelkich aspektach [...]. Taka

interaktywna symulacja świata – doświadczana z osobistej perspektywy, bogata (wieloaspektowa) i zgodna z wiedzą historyczną – kryje znaczny potencjał jako nośnik dziedzictwa kulturowego (Mochocki, 2011, s. 140–141).

Frazę „zgodna z wiedzą historyczną” należałoby uzupełnić o słowo „częściowo”. Wspomniana zgodność dotyczy wielu elementów geografii, kultury materialnej, społecznej itp. opisanych w podręczniku *Dzikich Pól* na podstawie naukowej wiedzy historycznej i następnie przenoszonych na sesje gry. Ale podręcznik nie jest wolny od uproszczeń, przerysowań oraz błędów, a poza tym zawiera jedynie selektywny zbiór informacji. Ponadto narracyjne RPG wiele inicjatywy twórczej pozostawiają graczom – to oni improwizują dialogi i akcje postaci, a mistrzowie gry często samodzielnie przygotowują scenariusze. Wielokrotnie przy tym natrafiają na miejsca i sytuacje, przy których brakuje im wiedzy historyograficznej, i wówczas posiłkują się fikcją literacką czy filmową, znajomością innych gier, innych epok historycznych bądź własną wyobraźnią i zdrowym rozsądkiem. Aktywność na polu *stricte* historycznym, jak np. zgłębianie fachowych opracowań o dziejach RP, może tu wystąpić, lecz będzie to czynność jedynie pomocnicza – i niekonieczna. Podstawą narracyjnych RPG jest kreowanie własnej wizji minionej epoki, zawierającej zmyśloną sceny, postacie i wątki, których wzory czerpać wolno z konwencji awanturczo-przygodowej, detektywistycznej, a nawet grozy, horroru i fantastyki, implikujących pojawianie się magii i istot nadprzyrodzonych.

Komuda pisze w ankiecie, że *Dziki Pola* pełnić miały tylko funkcję promocyjną dla jego twórczości literackiej, ale on sam świadomie starał się krzewić przez nie historię, dziedzictwo, patriotyzm i honor szlachecki wśród graczy (przypomnieć tu warto przytoczony już cytat o „lustrze wartości”, jakie przeszłość podsuwa terażniejszości i chce przenieść w przyszłość [Harrison, 2013, s. 4]). Ten plan bezsprzecznie powiódł się w odniesieniu do pewnej grupy graczy, którzy ulegli „sarmatyzacji”, internalizując elementy sarmackości jako istotny składnik własnej tożsamości (Mochocki, 2011, s. 150–152). Aż 74 proc. graczy-respondentów uważa, że *Dziki Pola* rozwijają znajomość polskiego dziedzictwa w stopniu „znacznym”, a tylko 3 proc. wybrało określenie „Wcale”. Co więcej, część z nich przejęła nie tylko tożsamościową więź z dziedzictwem sarmackim, ale i Komudową „misję” szerzenia tego dziedzictwa wśród

innych. Ilustrują to m.in. odpowiedzi na jedno z pytań otwartych (promocja sarmatyzmu w różnych środowiskach; przemiana z komunisty w patriotę).

Fanowska społeczność *Dzikich Pól* stała się neosarmackim fenomenem, który od 1999 do około 2006 roku wyróżniał się dużą aktywnością w polskim fandomie graczy RPG, łącząc granie z „prosarmacką” działalnością edukacyjną, popularyzatorską, artystyczną i publicystyczną, znacznie wykraczającą poza macierzyste środowisko. Szczególnie widocznym elementem były sarmackie larpy, dzięki którym kostiumy szlacheckie i kozackie stały się charakterystycznymi elementami konwentów gier i fantastyki we wczesnych latach XXI wieku (Mochocki, 2012a, 2016). Część graczy przeniosła zaangażowanie w dziedzictwo sarmackie na pole rekonstrukcji historycznych oraz organizacji pożytku publicznego, czego przykładami są Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej i „Projekt DEMOkracja”, służący edukacji obywatelskiej (Mochocki, Wrona, 2013). Gracze mocno podkreślają (75 proc. głosów) wpływ *Dzikich Pól* na zainteresowanie innymi grami osadzonymi w scenerii pierwszej RP. *Dziki Pola* i twórczość literacka Komudy stanowiły także inspirację dla powstania następczej z analizowanych gier – karcianki *Veto!*.

4.2.4. „Veto!” – ankieta graczy (75 głosów)

Czy grasz w „Veto!”?

Gram.	52
Grałem/-am kiedyś.	23

Jak dobrze bawisz się przy tej grze?

Rewelacyjnie.	43	57%
Dobrze.	26	35%
Znośnie.	4	5%
Nie podoba mi się.	1	1%

Czy ta gra zachęciła cię do zapoznania się z innymi grami osadzonymi w RP szlacheckiej?

Tak.	45	60%
Nie.	28	37%

Kultura i historia Rzeczypospolitej szlacheckiej...

...nie interesuje mnie szczególnie.	2	3%
...interesowała mnie już wcześniej.	64	85%

Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...	W znacznym		W niewielkim		Wcale	
...wiedzę historyczną?	24	32%	41	55%	8	11%
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	31	41%	34	45%	7	9%
...poczucie patriotyzmu?	12	16%	39	52%	20	27%
...poczucie honoru/godności?	15	20%	33	44%	25	33%
...uczucia religijne?	3	4%	15	20%	53	71%
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	20	27%	31	41%	23	31%

Jako wady respondenci wymienili: błędy i nieścisłości historyczne (2), mieszanie historii, literatury i fantazji (1), oraz „umowność”, czyli to, że „gracz obeznany z «tamtą» kulturą wszystko zrozumie, ale laik może nieco wypaczyć sobie wyobrażenie o naszej historii”. Wśród zalet, oprócz zachęty do zainteresowania się historią (2), pojawiały się następujące wskazania:

doskonała atmosfera między graczami i kształtowanie w nich uczciwości i honoru.

Żadna inna gra nie daje możliwości wprowadzenia na tron Polski Wiśniowieckiego albo Radziwiłła.

Jest [to gra] typowo polska, a to, co polskie, trzeba wspierać, gdyż nasze produkty w niewielkim stopniu liczą się w Europie i na świecie.

4.2.5. „Veto!” – ankieta twórców

Tomaz Majkowski

Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...	W stopniu	Intencja
...wiedzę historyczną?	niewielkim	bez specjalnych starań
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	znacznym	świadomy zamiar
...poczucie patriotyzmu?	niewielkim	bez specjalnych starań
...poczucie honoru/godności?	niewielkim	bez specjalnych starań
...uczucia religijne?	wcale	bez specjalnych starań
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	wcale	bez specjalnych starań

Jak gra realizuje te założenia?

Skoro gry czerpią już to z Sienkiewicza, już to Kowalskiego (tudzież innych autorów), bez wątpienia przedstawiają pewien obraz XVII-wiecznej Polski.

Czy twoim zdaniem gra ma jeszcze inne walory?

Nie sędzę. Przekazuje tylko pewien kod kulturowy.

Jak oceniasz rynkowy potencjał gier sarmackich?

Bardzo wysoko. Jestem przekonany, że projekt czy potrzeba Nowego Sarmatyzmu, sformułowana przez Ewę M. Thompson, zrealizuje się w miarę wzrostu poczucia własnej wartości Polaków. Zdrowiej nam będzie żyć w świecie, w którym punktem odniesienia stanie się dla Polaków sarmatyzm, a nie romantyzm³.

Krzysztof Schechtel

Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...	W stopniu	Intencja
...wiedzę historyczną?	znacznym	świadomy zamiar
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	znacznym	świadomy zamiar
...poczucie patriotyzmu?	niewielkim	świadomy zamiar
...poczucie honoru/godności?	niewielkim	świadomy zamiar
...uczucia religijne?	wcale	-
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	wcale	-

Jak gra realizuje te założenia?

Inaczej z pewnością sytuacja wyglądała na początku [...] [pierwszej] edycji *SGK Veto!*, kiedy chodziło głównie o zrobienie czegoś ciekawego, czegoś, co cieszyło zarówno nas, jak i wielu fanów Sarmacji i Komudy. Potem oczywisty stał się cel rynkowy – utrzymać się, przynieść dochód etc. Z czasem zorientowaliśmy się, że docieramy z przekazem historycznym i sarmackim do wielu, również młodych ludzi. Dostawaliśmy sygnały, że niejedna osoba siadła do czytania Sienkiewicza pod wpływem *Veta!* właśnie, że jednemu czy drugiemu młodzianowi lepiej idzie historia, odkąd zaczął grać w naszą grę. Zrozumieliśmy wówczas odpowiedzialność, jaką w jakiś sposób ponosimy, ale i szansę, aby z bądź co bądź niszową tematyką nareszcie trafić do szerszego grona odbiorców.

.....

³ Taka była wypowiedź Majkowskiego w 2010 roku. Teraz, poproszony o autoryzację przed publikacją, uzupełnia on ją następującym komentarzem: „Powyższa opinia, oceniana z perspektywy lat, jest dowodem naiwności, a projekt sarmacki okazał się – przynajmniej w popularnej recepcji – iść ręką w rękę z romantycznym nacjonalizmem” (2017, korespondencja osobista).

Stąd włączanie do turniejów *Veta!* biesiad sarmackich, konkursów na Sarmatę Pełną Gębą, ale i zwiększanie roli historii na samych kartach. Reasumując – propagowanie Sarmacji jako idei, ale i jako wielkiej tradycji myślenia o byciu Polakiem, zawsze było jednym z naszych celów podczas wymyślania *Veta!*.

Czy twoim zdaniem gra ma jeszcze inne walory?

Veto! oraz każdy inny SENSOWNY projekt odnoszący się do tradycji sarmackiej przede wszystkim chce uświadomić wielu ludziom, że nasi przodkowie stworzyli w XVI i XVII wieku fascynujący model ustroju państwa oraz budowy społeczeństwa. Chce ściągać z oczu oświeceniowe kłapy, które na oczach ma każdy, kto wiedzę o tym okresie czerpie od niezbyt rozczytanych nauczycieli historii czy języka polskiego. To wskazanie: zobaczcie, jakie to było fascynujące, jak oryginalne. Co więcej, jest to jedyna tradycja, do której warto sięgać, budując na nowo, przetrąconą po wielokroć, polską świadomość narodową czy społeczną. Tradycja nieodnosząca się do porażek i cierpienia, nieodnosząca się do przegranych zrywów czy mitu sanacyjnej sielanki.

Jak realizujemy to w *Vecie!*? Po pierwsze, „ożywiamy” ważne postaci z tego okresu – istotne zarówno historycznie, jak i [...] dla legendy sarmackiej. A więc i [Jerzego] Ossolińskiego, i [Stanisława] Stadnickiego. Równocześnie wprowadzamy też postaci rodem z książek Komudy czy Sienkiewicza. Wiele kart opisujemy również cytarami rodem z tychże, [...] [dającymi] próbkę ich języka, sztuki i klimatu.

Dodatkowo nazwy wielu kart nawiązują do wydarzeń z naszej historii (np. karty bitew czy chociażby sama karta „*Liberum Veto!*”), ale i propagują klimat sarmacki. Mechanika zaś uzmysławia odbiorcom, że XVII-wieczna Polska była państwem na owe czasy bardzo nowoczesnym, bo demokratycznym, chociaż oczywiście wybierany był król, a nie jakiś tam prezydent [...]. Na koniec warto zauważyć, że *Veto!* pokazuje różnorodność ówczesnego społeczeństwa, tak innego od dzisiejszego, w którym pełno było Żydów, Litwinów, Rusinów, a nawet Tatarów czy pludraków.

Jak oceniasz rynkowy potencjał gier sarmackich?

Wierzę, że klimat sarmacki może zawojować zarówno rodzimy, jak i ogólnoeuropejski rynek. Oczywiście, aby przynosiło to porządne pieniądze, to należy zainwestować określone środki, stawiając na jakość. Równocześnie trzeba wychodzić na zewnątrz, chcąc dotrzeć do nowych odbiorców. Ogromną szansą są szkoły – organizowanie pokazów w strojach, pogadanek historycznych etc. Z perspektywy *Veta!* mogą powiedzieć, że wydawanie gier sarmackich jest finansowo opłacalne. Nie zapominajmy jednak, że sam klimat tego nie robi, potrzebujemy mieć dobry i spójny produkt.

4.2.6. „*Veto!*” jako praktyki dziedzictwa

Zarówno krótką wypowiedź Majkowskiego o przewadze sarmatyzmu nad romantyzmem, jak i szczegółowy wywód Schechtela (podobnie jak głosy Komudy oraz miłośników *Dzikich Pól*) można wpisać w upolityczniony neosarmatyzm, „nawiązywanie do sarmackiej formacji kulturowej, które ma na celu budowę tożsamości własnej i zbiorowej” (Bohuszewicz,

2011, s. 99). Majkowski twierdzi, że zamiar autorski polegał głównie na popularyzacji dziedzictwa kulturowego, Schechtel dodatkowo deklaruje chęć krzewienia patriotyzmu, honoru i wiedzy historycznej. Najwięcej głosów graczy przemawia zaś za tezą, że *Veto!* rozwija znajomość dziedzictwa i historii.

Gra karciana ma ograniczone możliwości prezentowania treści historycznych. W *Vecie!* działa mechanizm zbierania kresiek (głosów) na kandydatów na tron RP, są akcje agitacji politycznej (przynoszące kreski kandydatowi) i akcje wyzywania na pojedynek. Gracz spotyka się z terminem „wolna elekcja” oraz ze zbieraniem kresiek dla elektów, zauważa też, że prawo agitacji politycznej ma tylko polska szlachta płci męskiej (w przeciwieństwie do Kozaków, Żydów, pospólstwa, niewiast i szlachty zagranicznej). Jest to jednak system zbyt uproszczony, by tworzył symulację o walorach edukacyjnych. Drugim kanałem przekazywania treści są ilustracje i teksty na kartach, reprezentujących konkretne składniki świata gry: postacie, ekwipunek, miejsca i budynki, wydarzenia i efekty, oddziały, terytoria, akcje szermiercze itp. W grze kolekcjonerskiej, z szeregiem sezonów i dodatków, liczba wzorów kart sięga tysięcy. Potencjału edukacji historycznej można się dopatrzeć w mnogości elementów kultury materialnej (rodzaje broni, zbroi, koni, trunków, ubrań, budowli gospodarczych), społecznej (grupy społeczne i zawodowe, wydarzenia polityczne i towarzyskie) oraz wojskowej (nazwy i cechy formacji militarnych), a także w obecności postaci historycznych. Jednak współwystępowanie tych ostatnich z fikcyjnymi (z powieści Sienkiewicza, Komudy, Aleksandra Dumasa itd.) bez wyraźnego oznaczenia sprawia, że gracz nie będzie umiał ich rozróżnić bez dodatkowej wiedzy. Ahistoryczność stała się powodem kilku krytycznych głosów użytkowników. *Veto!* nie jest wszakże grą historyczną – to gra o dziedzictwie, w której po mit narodowo-tożsamościowy sięga się i do historiografii, i do beletrystyki historycznej, i do obrazów popkulturowych.

Schechtel mówi o popularyzacji kultury, tradycji i świadomości narodowej, które mogą dopiero zachęcić do zgłębiania historii. Nazwy, ilustracje i teksty na kartach nawiązują do sarmackiej historii i beletrystyki, więc interakcje między kartami mają m.in. charakter znaczeniowy. Wystawienie na stół „Michała Wołodyjowskiego” za kilka dukatów symbolizuje jego zaciąg na służbę danej frakcji (Wiśniowieckich). Dołączenie do

niego karty konia, broni białej lub palnej implikuje zakup takiego ekwipunku. Użycie tej karty do akcji agitacji w celu zdobycia nowej kreski, przychodzi na myśl Wołodyjowskiego przekonującego brać szlachecką do poparcia danego kandydata na tron. Zastosowanie owej karty do wyzwania na pojedynek karty przeciwnika „Iwan Bohun” inicjuje zaś potyczkę, na której wynik wpłynąć może zagrywanie kart cięć, pchnięć i obron oraz efekty części innych kart. Skutkiem może być „rana” lub „śmierć” postaci. W ten umowny sposób, poprzez interakcje kart niosących określone znaczenia, z elementów historii i kultury powstają mikronarracje.

Tak jak w przypadku *Dzikich Pól*, tak i tutaj działania twórców, wydawców i graczy kultywują dziedzictwo Sarmacji na szerszą skalę. Schechtel wspomina o konkursach sarmackich i biesiadach towarzyszących turniejom *Veta!*, mówi też o popularyzacji Sarmacji w szkołach. Twórcy i wydawcy, a także niektórzy gracze pojawiają się na turniejach w kostiumach szlacheckich. Po zmierzchu popularności *Dzikich Pól* około 2010 roku społeczność *Veta!* przejęła organizację larpów sarmackich (Mochocki, 2016). Nie sposób dokładnie oddzielić fandomu tych dwóch gier, gdyż wiele osób działało w obu grupach i niewykluczone, że neosarmacka aktywność użytkowników drugiej z produkcji jest bezpośrednią kontynuacją tej zrodzonej kilka lat wcześniej dzięki pierwszej z nich.

4.2.7. Figurkowe „Ogniem i mieczem” – ankieta graczy (44 głosy)

Czy grasz w HGS „Ogniem i mieczem”?

Gram.	27
Grąłem/-am kiedyś.	17

Jak dobrze bawisz się przy tej grze?

Rewelacyjnie.	17	37%
Dobrze.	24	55%
Znośnie.	3	7%
Nie podoba mi się.	0	0%

Czy ta gra zachęciła cię do zapoznania się z innymi grami osadzonymi w RP szlacheckiej?

Tak.	24	55%
Nie.	19	43%

Kultura i historia Rzeczypospolitej szlacheckiej...

...nie interesuje mnie szczególnie.	3	7%
...zainteresowała mnie pod wpływem tej właśnie gry.	2	4%
...interesowała mnie już wcześniej.	39	89%

Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...	W znacznym		W niewielkim		Wcale	
...wiedzę historyczną?	32	73%	10	23%	1	2%
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	24	55%	19	43%	1	2%
...poczucie patriotyzmu?	15	34%	20	46%	7	16%
...poczucie honoru/godności?	9	20%	20	46%	14	32%
...uczucia religijne?	1	2%	7	16%	33	75%
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	4	9%	14	32%	26	59%

Wśród wad nie wskazano żadnych dotyczących dziedzictwa. Pośród zalet figurują dwie wypowiedzi: „Zainteresowałem się historią wojskowości” i „Nareszcie polska gra bitewna o Polakach, i to w XVII wieku”.

4.2.8. Figurkowe „Ogniem i mieczem” – ankieta twórców

Konrad Sosiński

Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...	W stopniu	Intencja
...wiedzę historyczną?	znacznym	świadomy zamiar
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	niewielkim	świadomy zamiar
...poczucie patriotyzmu?	znacznym	świadomy zamiar
...poczucie honoru/godności?	niewielkim	świadomy zamiar
...uczucia religijne?	wcale	bez specjalnych starań
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	niewielkim	bez specjalnych starań

Jak gra realizuje te założenia?

Przede wszystkim OiM bardzo mocno bazuje na źródłach historycznych. O historyczną poprawność gry dba zespół fachowców: historyków i muzealników. Głównym konsultantem historycznym gry jest Marcin Gawęda – autor licznych publikacji dotyczących wojskowości XVII wieku. Patronat nad grą objęło muzeum w Wilanowie – docenili nasz wkład w budowanie wiedzy o epoce oraz ujęła ich nasza pogoń za ustaleniem realiów. Służą nam pomocą przy konsultacji uzbrojenia przedstawionego na naszych modelach.

Czy twoim zdaniem gra ma jeszcze inne walory?

To gra strategiczna - uczy logicznego myślenia i planowania oraz podejmowania decyzji.

Jak oceniasz rynkowy potencjał gier sarmackich?

[brak odpowiedzi]

4.2.9. HGS „Ogniem i mieczem” jako praktyki dziedzictwa

Inaczej niż poprzednicy, Sosiński nie wypowiada się w ankiecie na temat sarmackości, dziedzictwa, tożsamości narodowej, a jedynie na temat historii, i to ściśle zawężonej do dziejów wojskowości. Niemal wszyscy z 44 respondentów w ankiecie graczy twierdzą, że gra w jakimś stopniu rozwija znajomość historii i dziedzictwa. Stosunkowo wysokie notowania mają też patriotyzm i poczucie honoru, tradycyjnie kojarzone z wojskowością. Sosiński kładzie nacisk na zgodność z historiografią, czyli naukowo opracowaną wizją przeszłości. Pamiętając o dualizmie: historia = przeszłość i badanie przeszłości/dziedzictwo = terażniejsza kreacja przeszłości, można rzec, że wargamerowskie *Ogniem i mieczem* jako naukowo „autoryzowany” model (symulacja) pewnego wycinka przeszłości sytuuje się po stronie historii. Twórcy/wydawcy nie pozwolili sobie na swobodną kreację wyobrażeń o minionych czasach, kierując się źródłami naukowymi, konsultacjami eksperckimi i doświadczeniami z zakresu rekonstrukcji dawnych militariów.

Gra nie pozwala na ahistoryczność również graczom, gdyż rozgrywka nie przewiduje niczego więcej niż staczenie bitew. Jeśli gra się według zasad z podręcznika, nie wykracza się poza naukowo autoryzowaną mechanikę symulacji historycznego pola bitwy, a figurki mają poprawne historycznie uzbrojenie i umundurowanie. Użytkownicy mogą co najwyżej pomalować je na niehistoryczne kolory i zmodyfikować kształt modeli, odcinając wybrane elementy i doklejając inne. Jednak w społeczności graczy panuje stworzona przez wydawcę kultura wierności dawnym detalom. Podejmowane są samodzielne poszukiwania wiedzy historycznej na temat konkretnych oddziałów i dowódców oraz starania, by wiernie odtworzyć nawet malunki na sztandarach.

Nacisk na historyczność nie odbiera grze statusu „praktyki dziedzictwa” – HGS OiM nadal służy potrzebom dzisiejszym i celom przyszłym.

Są to cele komercyjne dla wydawców, dystrybutorów i dla malarzy figurek, edukacyjne dla muzealników, artystyczne dla malarzy figurek i modelarzy. Cele edukacyjno-wychowawcze nie wydają się też obce autorowi/wydawcy, czyli właśnie Sosińskiemu, który w wywiadzie z roku 2011 odwołuje się do społecznej wartości dziedzictwa, mówiąc, że dzięki omawianej grze można „dowiadywać się, kim jesteśmy. Znajomość przeszłości jest siłą samą w sobie i stanowi podstawy obywatelskiego wychowania” (Brudny, 2011). Gracze realizują w HGS OiM cele rozrywkowe (potyczki toczone miniaturowym wojskiem były popularnym hobby już w XIX stuleciu), a u części użytkowników niewątpliwie znaczenie ma także aspekt tożsamościowy, na co wskazuje przytoczona już wypowiedź jednego z respondentów: „Nareszcie polska gra bitewna o Polakach, i to w XVII wieku”. Wojny XVII-wiecznej Rzeczypospolitej są tematem *Trylogii* Sienkiewicza i wielu książek Komudy, jak również filmów historycznych, *Pamiętników* Paska itd., więc manewrowanie modelami husarii, dragonów, Kozaków, Tatarów itd. wpisuje się nie tylko w symulację historii, ale i w kontekst dzieł artystycznych i produktów medialnych, które przekazują batalistyczne dziedzictwo epoki sarmackiej (a zarazem same stanowią dziedzictwo kulturowe własnej epoki). Aż 39 z 44 graczy-respondentów podało, że interesowali się oni kulturą i historią szlacheckiej RP, zanim zaczęli grać w *Ogniem i mieczem*.

Innym celem dotyczącym dziedzictwa, który realizuje HGS OiM, jest promocja staropolskich tradycji wojskowych za granicą dzięki anglojęzycznej wersji gry. Jej wydanie nastąpiło w 2013 roku, więc w ankiecie – o trzy lata wcześniejszej – brak wzmianki na ten temat. Jednak wątek promocji polskich produktów (gier) i staropolskiej kultury w Europie pojawia się w komentarzach przy pozostałych analizowanych tu produkcjach.

4.2.10. „Mount & Blade: Ogniem i mieczem” – ankieta graczy (58 głosów)

Czy grasz w „M&B Ogniem i mieczem”?

Gram.	33
Grałem/-am kiedyś.	25

Jak dobrze bawisz się przy tej grze?

Rewelacyjnie.	9	16%
Dobrze.	26	45%
Znośnie.	19	33%
Nie podoba mi się.	5	9%

Czy ta gra zachęciła cię do zapoznania się z innymi grami osadzonymi w RP szlacheckiej?

Tak.	25	43%
Nie.	33	57%

Kultura i historia Rzeczypospolitej szlacheckiej...

...nie interesuje mnie szczególnie.	4	6%
...zainterесowała mnie pod wpływem tej właśnie gry.	0	0%
...interesowała mnie już wcześniej.	56	96%

Jak sądzisz, czy ta gra w jakimś stopniu rozwija...

	W znacznym		W niewielkim		Wcale	
...wiedzę historyczną?	8	14%	33	57%	12	21%
...znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego?	7	12%	27	47%	18	31%
...poczucie patriotyzmu?	11	19%	27	47%	15	26%
...poczucie honoru/godności?	6	10%	24	41%	24	41%
...uczucia religijne?	0	0%	13	22%	39	67%
...orientację w mechanizmach życia politycznego?	1	2%	20	34%	31	53%

Wśród wad gracze często wskazują błędy i uproszczenia w przedstawianiu realiów epoki (7 głosów), w tym nieudaną stylizację w dialogach (4 głosy). Jedną dłuższą wypowiedź przytaczam w całości:

[dialogi], podobno poprawione przez Jacka Komudę, [...] wyglądają raczej żałośnie (spodziewałem się czegoś duuzo lepszego i jestem trochę rozczarowany), ale mam nadzieję, że dzięki tej grze jakiś dobry polski lub światowy producent dostrzeże olbrzymie zapotrzebowanie na dobrą, klimatyczną, wciągającą i bogatą w wątki historyczne grę o XVI-XVII-wiecznej RP.. Wiele osób chciałoby pobawić się w szlachcica, powalczyć husarią i pomachać szabelką na Dzikich Polach – ale w trochę lepszej i bardziej grywalnej formie niż w *M&B: Ogniem i mieczem*...

Wypowiedzi o zaletach obejmują m.in. następujące aspekty:

Szarże husarii. Ta, choć nedorobiona, jest jednak najmocniejszym atutem gry (właściwie jednym z niewielu).

Nauka dla tych, którzy po raz pierwszy spotykają się z kulturą siedemnastowiecznej Rzeczypospolitej. Tego nie uczy się w szkołach, co jest hańbą i skandalem!

Pokazuje, że Rzeczpospolita szlachecka nadal jest czymś, co może być OK.

Można kopnąć w rzyć Szweda, Kacapa i Kozaka.

4.2.11. „*Mount & Blade: Ogniem i mieczem*” – zamiast ankiety twórców

W przypadku komputerowego *Mount & Blade* nie wysyłałem ankiety do autorów, gdyż jest to produkcja zagraniczna, tylko jej akcja dzieje się w Polsce. Niemniej jednak w kontekście świadomego kształtowania gry w odniesieniu do dziedzictwa proponuję przyjrzeć się wypowiedziom dystrybutora polskiej wersji (Michała Gembickiego) oraz tłumacza (Komudy), zawartym w wywiadach wideo dostępnych w serwisie Gaminator.pl:

Ja myślę, że każdy gracz, który oglądał ostatnimi czasy telewizję, wie, w jakim stopniu ważna jest w tej chwili historia w polityce, prawda? Wysłuchaliśmy kilku informacji na temat m.in. tego, kto sprowokował drugą wojnę światową, czy i kto zaatakował Polskę i dlaczego to nie Rosja. No więc dlaczego w związku z tym [ludzie] powinni kupić *Mount & Blade: Ogniem i mieczem*? Dlatego, że w tej grze mamy taką bardzo unikalną możliwość, po pierwsze, pogonić Moskali na ostrzach naszych szabli, i to pogonić ich bardzo daleko, dużo dalej niż do Moskwy [...], a [po drugie] Szwedami możemy nakarmić śledzie w Bałtyku. Tak że możemy zrobić wreszcie z naszego kraju coś więcej niż tylko martyrologiczną ikonę tej części Europy, [...] naprawdę fajne i zwycięskie imperium (Doombek, 2009a).

Nie ukrywam, że tę grę w pewnym sensie polonizuję. Polonizuję ją w ten sposób, że [...] chciałem podkreślić obecność kultury szlacheckiej [...]. Robili tę grę Ukraińcy, Rosjanie, [którzy] nie tak dobrze znali się na kulturze polskiej. Ja wprowadziłem tam, na przykład, tytuły staropolskie, wprowadziłem też sporo [...] różnych nawiązań do różnych dzieł staropolskich, do różnych powiedzonek z tego okresu [...]. Po to, żeby grający w tę grę [...], niezależnie od tego, jaką postać wybierze, jednak czuł się tym szlachcicem polskim (Doombek, 2009b).

4.2.12. „*Mount & Blade: Ogniem i mieczem*” jako praktyki dziedzictwa

W innych wersjach językowych jest to gra o wojnach w Europie Wschodniej XVII wieku, bez szczególnej roli RP. Bohater trafia na scenę zmagają

pięciu regionalnych potęg i może wybrać służbę w dowolnej z nich albo też zmieniać mocodawców. Służba Rzeczypospolitej działa w grze tak samo jak służba chanatowi, Szwecji, Kozakom czy Moskwie. Różnice dotyczą nazw miast, nazwisk dowódców, lokalizacji terytoriów na mapie oraz wyglądu i wyposażenia żołnierzy i budynków z danego terenu. Jednak w polskim wydaniu motyw sarmacki zdecydowanie wysunął się na pierwszy plan: miała to być gra o wojnach szlacheckiej Rzeczypospolitej, bohater miał być polskim szlachcicem i bronić granic kraju. Polonizacyjne starania Komudy i polityczno-historyczne zacięcie Gembickiego są niczym innym jak świadomym aktem sarmackiego „udzielnictwa” (*heritageisation* [Harvey, 2001, s. 330]) produktu, który w intencji głównych autorów nie miał być temu dziedzictwu podporządkowany⁴.

Z perspektywy gracza kontakt z wyobrażonym światem Rzeczypospolitej w *M&B: OIM* zaczyna się od przyjęcia roli nikomu nieznanego jeźdźca, który podróżuje między wioskami i grodami, zbiera kompanów do oddziału i wykonuje misje dla polskich oficerów (jeśli postanowi służyć Polsce). Rekrutując żołnierzy na terenie polskim, zbiera głównie formacje wojskowe tej proveniencji, a z terenów obcych – jednostki typowe dla tamtych kultur. W miarę przyrostu zasług i zaufania polskiego króla wstępuje w formalną służbę RP, otrzymuje wyższe rangi i własne ziemie; z czasem może zostać hetmanem i wydawać rozkazy innym oddziałom. Kluczowym elementem gry są sceny batalistyczne – bitwy w polu, obleganie grodów i odsiecz obleżonym – gdzie gracz steruje walczącym bohaterem i zarazem wydaje rozkazy podwładnym. Miasta i zamki zdobyte przez oddział gracza przechodzą na własność króla, w którego służbie pozostaje bohater.

Gra łączy więc strategiczny wymiar obrony granic i podboju terytorialnego z personalną perspektywą bohatera-dowódcy. Tak jak w przypadku figurkowej *Ogniem i mieczem*, gracze znający książki i filmy o Rzeczypospolitej szlacheckiej będą mogli porównać sceny batalistyczne z gry do tych z innych mediów, aktywować wspomnienia wątków z udziałem

.....

⁴ Na marginesie wspomnę o podobnym projekcie, jakim jest społecznościowy XVII-wieczny mod do *Mount & Blade: Warband* rozpoczęty w 2006 r. pod nazwą *With Fire and Sword*. W tym przypadku pomysłodawca (o pseudonimie KAm2150) od początku deklaruje inspirację *Trylogią* Sienkiewicza. Tytuł zmieniono na *The Deluge*, gdy nazwę *Ogniem i mieczem* przejęła oficjalna, komercyjna wersja omawiana w niniejszym artykule.

Kmicica, Wołodyjowskiego czy Dydyńskiego. Sterowanie protagonistą i oddziałem to performatywny sposób kontaktu z dziedzictwem: postępowanie zgodne ze stereotypem staropolskiego rębajły i żołnierza, nawiązywanie i zrywanie stosunków z władcami, oficerami i podwładnymi czy wreszcie realizacja kanonicznego obrazu batalistycznego epoki, jakim jest szarża husarska. Niewielkiego stopnia performatywności można się doszukać także w wyborze opcji dialogowych, które wyświetlają się w scenach spotkań z innymi postaciami. Zamiarem Komudy była stylizacja warstwy tekstowej na staropolszczyznę, tak aby dialogi i teksty powitalne były nośnikiem kultury sarmackiej i konstruowały bohatera gracza jako polskiego szlachcica. Niestety, warstwa owa ukazała się w wersji niedopracowanej – stylizacja pojawiała się tylko czasami. M.in. na podstawie głosów krytyki ze strony graczy można wnioskować, że kontakt z dziedzictwem językowym w formie stylizacji dialogów byłby mile widziany.

Wierność realiom historycznym jest częściowa, duże uproszczenia i luki dają się zauważyć nawet w przedstawieniu militariów. Wiele historycznie potwierdzonych rodzajów formacji wojskowych ma poprawne nazwy i wyposażenie oraz przynależność państwowo-narodową. Jednak sposób rekrutacji wojska, skład oddziałów i ich manewry na polu bitwy już nie odpowiadają realiom. Najbardziej chyba jaskrawym przypadkiem są sceny szturmów na fortyfikacje, prowadzonych całkowicie bez użycia artylerii, której w tej grze nie zaimplementowano. Wyraźnym znakiem fikcyjnej kreacji świata jest też obecność postaci z Sienkiewiczowskiej *Trylogii*. Użytkownicy nie mają możliwości zwiększenia historyczności gry podczas rozgrywki, a jedynie poprzez modyfikację oprogramowania.

Wspomnieć warto także o oprawie graficznej i wydawniczej. Oprócz tego, że okładkę pudełka z grą zdołał wizerunek husarza, na szczególną uwagę zasługuje Sarmacka Edycja Kolekcyjna, zapowiedziana w takim stylu:

CD Projekt zbiera znaną brać szlachecką, aby z godnością i splendorem wydać głośno już komentowaną grę *Mount & Blade: Ogniem i mieczem*. Aby podróż w czasy swawolnej szlachty, husarii i glorii polskiego oręża odbyła się w odpowiedniej oprawie, zaprosiliśmy do współpracy najbardziej uznanych i zasłużonych dla propagowania sarmackich idei kompanów. Znajdziemy wśród nich Fabrykę Snów⁵ [sic!], Kuźnię Gier, Wargamera oraz Valkirię (cyt. za: Ogrodnik, 2009).

.....
⁵ Poprawnie: „Fabryka Słów” (wydawnictwo).

Do edycji kolekcjonerskiej trafiły próbki wszystkich poprzednich gier: demonstracyjny zestaw kart *Veto!*, kilka figurek z HGS OiM oraz fragment podręcznika *Dzikich Pól* na płycie CD (a także książka Komudy). Każdy produkt pochodził z innego wydawnictwa, a każde z nich mogło traktować pozostałe jako konkurentów w rywalizacji o pieniądze i czas osób zainteresowanych grami sarmackimi (Mochocki, 2012b). A jednak cztery wydawnictwa growe i jedno literackie podjęły wspólną akcję promocyjną, uzasadnioną wspólnym celem „propagowania sarmackich idei”.

4.3. Próba podsumowania

Zgodnie z zastrzeżeniem wyrażonym w sekcji 4 wyniki ankiet zawierają liczby, ale przy niskiej precyzji pomiaru i liczbie respondentów nie jest to podstawa dla badań ilościowych czy uogólniania wniosków. Podsumowanie danych należy więc ograniczyć do grona respondentów ankiety.

W przypadku graczy:

- granie w gry sarmackie często łączy się z wcześniejszym zainteresowaniem kulturą i historią RP szlacheckiej;
- czasami jest na odwrót: to gra sarmacka rozbudza wspomniane zainteresowanie, i/lub zachęca do sięgnięcia po inne gry osadzone w tej epoce;
- przy każdej z ww. gier większość respondentów twierdzi, że w jakimś („znacznym” lub „niewielkim”) stopniu rozwija ona wiedzę historyczną i znajomość polskiego dziedzictwa kulturowego; w przypadku *Dzikich Pól* i figurkowego *Ogniem i mieczem* większość głosów optuje za stopniem „znacznym”;
- przy każdej z gier większość respondentów twierdzi, że gra „wcale” nie rozwija uczuć religijnych; a przy każdej oprócz *Dzikich Pól* – „wcale” nie rozwija orientacji w mechanizmach życia politycznego;
- w przypadku poczucia patriotyzmu i poczucia honoru/godności przy *Dzikich Polach* większość głosów optuje za rozwojem w stopniu „znacznym” lub „niewielkim”; przy pozostałych grach – w „niewielkim” lub „wcale”.

W ankiecie dla twórców:

- wszyscy czterej respondenci zadeklarowali, że rozwój znajomości polskiego dziedzictwa kulturowego był ich świadomą intencją przy tworzeniu danej gry;

- trzej z czterech dodatkowo zadeklarowali taki zamiar względem rozwoju wiedzy historycznej, poczucia patriotyzmu i poczucia honoru/godności;
- wypowiedzi Majkowskiego, Schechtela oraz Gembickiego łączą postulat odejścia od dziedzictwa martyrologicznego na rzecz promocji osiągnięć i zwycięstw.

Każda z omawianych gier w inny sposób podchodzi do naukowej wiedzy historycznej:

- podręcznik *Dzikich Pól* podaje rzetelne informacje o wielu aspektach życia w pierwszej RP, opisując geografę, prawo, mitologię, technikę, wojskowość, obyczaje itd., ale przy tak dużym zakresie materiał jest skrótowy i selektywny; poziom dokładności historycznej sesji gry zależy od jej uczestników – mogą oni narzucić sobie rygor dbałości o realia, lecz nie muszą;
- *Veto!* prezentuje materialne i duchowe dziedzictwo Rzeczypospolitej w sposób szeroki, lecz płytki – swobodnie mieszający historię z fikcją i własną fantazją autorów; gracze zasadniczo nie mają możliwości zwiększenia historyczności rozgrywki; nawet jeśli złożą swoje talie wyłącznie z kart, które przedstawiają elementy historyczne poprawne, zasady gry są zbyt umowne, uproszczone i losowe, by symulować realia historyczne; nawet wtedy *Veto!* pozostanie więc lekką zabawą w żonglowanie dziesiątkami okruszków sarmackiego dziedzictwa;
- *HGS Ogniem i mieczem* to ścisła symulacja militarnych realiów epoki, niepozwalająca graczom na odejście od rygoru historyczności; rozgrywanie bitew jest regulowane zasadami, które zapewniają wysoką wierność realiom, a innych elementów niż bitwy gra nie przewiduje;
- *M&B: OiM* stanowi niedokładną, pobieżną symulację realiów militarnych ze skromną domieszką elementów ekonomicznych i społecznych; funkcjonalności gry nie pozwalają graczom na zmianę poziomu historyczności.

Każda z gier działa na innej platformie technicznej, o radykalnie odmiennych interfejsach i funkcjonalnościach, co przekłada się na różne sposoby interakcji z dziedzictwem:

- w *Dzikich Polach* performatywność dziedzictwa polega na immersji w fikcyjne postaci szlacheckie poprzez dialog, mowę ciała

i deklaracje działań, a jeszcze przed grą – na kreacji tychże postaci na podstawie Typów Szlacheckich z podręcznika; rola mistrza gry obejmuje ponadto wymyślanie scen i fabuł (przed sesją) oraz narracyjne kreowanie świata dawnej RP wokół bohaterów graczy (na sesji); *Dziki Pola* mocno zachęcają do rozwinięcia tożsamościowej więzi ze staropolską kulturą szlachecką również poza grą;

- w *Vecie!* część działań graczy to układanie talii reprezentującej stronnictwo walczące o tron RP dla własnego kandydata; podczas rozgrywki performatywność dziedzictwa polega na tworzeniu kombinacji z kart i na aktywacji ich efektów w konfrontacji z przeciwnikiem, czego pochodną jest konstruowanie sarmackich mikronarracji z treści wyrażonych na kartach; bywa, że gracze wzbogacają rozgrywkę o elementy odgrywania ról, np. o stylizację na staropolszczyznę podczas komunikacji z przeciwnikiem czy o komentarze wypowiedane głosem postaci z zagrywanej właśnie karty;
- w figurkowym *Ogniem i mieczem* gracze rozstawiają modele wojsk według przyjętego scenariusza bitwy, a następnie wykonują manewry i obliczają ich efekty zgodnie z regułami; jest to symulacja realiów historycznych, ale także performans scen batalistycznych i tradycji wojskowych, które dziś należą do dziedzictwa kulturowego dawnej Rzeczypospolitej (a także późniejszej literatury i kina historycznego); tu również pojawia się możliwość wcielania się w rolę dowódcy i stylizowania języka w trakcie komunikacji z przeciwnikiem;
- w komputerowym *M&B: OiM* gracz jest sam na sam z komputerem, więc nie ma okazji do odgrywania ról w żywym kontakcie z drugim graczem; przeżywanie i współtworzenie narracji o tematyce sarmackiej ogranicza się do wyboru opcji oferowanych przez grę; ciąg decyzji i akcji gracza oraz prezentacje audiowizualne (sceny rekrutacji, bitew, misji, zakupów, podróży) generowane przez komputer tworzą opowieść o karierze wojskowej bohatera na tle wojen o ziemię Europy Wschodniej między pięcioma krajami.

Społeczności użytkowników *Dzikich Pól*, *Veta!* oraz *HGS OiM* rozwinęły też wiele pozagrowych działań związanych z dziedzictwem, w które angażują się i autorzy, i gracze, jak np. edukacja obywatelska, rekonstrukcje historyczne, pokazy i turnieje gier, organizacja eventów i gier kostiumowych. Wyjątkiem jest komputerowe *M&B: OiM*, które nie doczekało się podobnie

aktywnej społeczności – najprawdopodobniej ze względu na konkurencję ze strony moda *The Deluge*, który już wcześniej zdążył pozyskać społeczność fanów chętnych współtworzyć XVII-wieczną wersję *Mount & Blade*.

5. Konkluzja

Aktualne trendy w heritologii akcentują emocjonalno-cielesne przeżywanie kontaktu z dziedzictwem, jego procesualność, interaktywność, immersyjność, performatywność i społecznościowość, współdziałanie historii ze sztuką i rozrywką, dialog między ekspertami a nie-ekspertami itd. (zob. sekcja 2). Dyskurs ten w dużej mierze koncentruje się na muzeologii i turystyce (konstruowanie/przeżywanie dziedzictwa w muzeach, miejscach pamięci, podczas obchodów rocznicowych itp.), gdzie formy kultury uczestnictwa dopiero zyskują na ważności. W grach natomiast procesualność, interaktywność itd. to integralne aspekty odbioru. Zatem gry o tematyce historycznej znakomicie pasują do koncepcji dziedzictwa jako aktu przeżywanego i czynnie (re)konstruowanego. Z punktu widzenia groznawstwa zastosowanie pojęć z obszaru *heritage studies* poszerza perspektywę badania gier historycznych, zwłaszcza w stosunku do kwestii historii i historyczności.

Z czterech omawianych w niniejszym artykule gier tylko figurkowe *Ogniem i mieczem* w pełni zasługuje na miano gry historycznej – tutaj zabawa z dziedzictwem epoki sarmackiej jest ujęta w karby dokładnego odtwarzania dziejów wojskowości. W *Vecie!* przeciwnie: istotę gry stanowi swobodna mieszanina historii, legendy, fikcji i karykatury, której nie da się sprowadzić nawet do przybliżonej symulacji historii. Podobnie w *Mount & Blade: Ogniem i mieczem* – gracze skazani są na uproszczenia, błędy i anachronizmy zapisane w programie gry. W *Dzikich Polach* natomiast wierność realiom zależy od wiedzy i starań graczy: historyczność jest możliwa, ale opcjonalna. Niełatwa do osiągnięcia, bo ograniczona zasobem wiedzy, jaką dysponują uczestnicy.

Wszystkie te produkcje, osadzone w scenerii Rzeczypospolitej szlacheckiej, wpisują się w nurt sarmackiego zwrotu kulturowego (Mochocki, 2012b). Wskazać należy ważną rolę Jacka Komudy, który wywarł wpływ na trzy z omawianych gier: na *Dziki Pola* jako współautor,

na *Mount & Blade* jako prozaik-lokalizator, na *Veto!* zaś pośrednio, jako źródło inspiracji. „Komuda wpisuje się – swoją twórczością i stylem życia – w paradygmat neosarmatyzmu” (Kobus, 2015, s. 285) i do tego samego zachęcał wraz ze współtwórcami *Dzikich Pól*, skutkiem czego część graczy uległa „sarmatyzacji” (Mochocki, 2011, s. 150–153) i popularyzowała to zamiłowanie dalej (Mochocki, 2012a). Także karciane *Veto!* przyznaje się do inspiracji Komudą i *Dzikimi Polami* (zob. cytowany wyżej Schechtel) oraz do popierania misji sarmatyzacyjnej, a *Mount & Blade* było przez Komudę sarmatyzowane bezpośrednio.

Wszyscy cytowani tu autorzy/wydawcy (Komuda, Schechtel, Majkowski, Sosiński, Gembicki) deklarują, że idea krzewienia polskiego dziedzictwa kulturowego była jednym z celów, jaki przyświecał im przy tworzeniu gry. Wśród wypowiedzi twórców i graczy powtarzają się głosy, że gry takie są ważne:

- w wymiarze osobistym: dla budowy własnej tożsamości;
- w wymiarze społeczno-politycznym: dla budowy tożsamości zbiorowej;
- w wymiarze polityczno-ekonomicznym: jako produkty polskiej gospodarki oraz forma promocji polskiej kultury za granicą.

W kontekście rodzimej debaty nad dziedzictwem pierwszej Rzeczypospolitej twórcy/wydawcy *Dzikich Pól*, *Veta!* oraz *Mount & Blade: Ogniem i mieczem* jawnie konfrontują się z obowiązującym pod zaborami i w PRL „autoryzowanym dyskursem dziedzictwa” (Smith, 2006), czyli oświeceniową pogardą wobec sarmackich: kultury (Schechtel), obyczaju, jak również tradycji parlamentarnej. Opowiadają się też przeciw romantycznemu kultowi martyrologii narodowej (Schechtel, Majkowski, Gembicki). Ich postulaty wpisują się⁶ w nurt „upolitycznionego neosarmatyzmu” (Bohuszewicz, 2011), który sięga do przedrozbiorowej RP po tradycje i wartości mające budować tożsamość dzisiejszą i przyszłą (zob. Harrison, 2013, s. 4). Także Sosiński, twórca/wydawca gry ściśle historycznej, mówi o jej walorach dla budowy dzisiejszego społeczeństwa obywatelskiego (Brudny, 2011). Naukowo autoryzowana historia nie jest do tego konieczna, wystarczająco nadbudowane później tradycja, legenda, mit, tropy kulturowe – tym

.....

⁶ A raczej wpisywały się wówczas, w roku 2010, gdy wypełniana była ankieta. Majkowski dziś dystansuje się od tamtej wypowiedzi.

bardziej że Sarmacja jako konstrukt ideowo-kulturowy zawsze była „tradycją wynalezionej” (Niedźwiedź, 2015). Zapożyczone z *heritage studies* rozróżnienie pojęciowe między dziedzictwem a historią pozwala mówić o tych procesach z większą precyzją.

Literatura

- Ahmad, Y. (2006). The Scope and Definitions of Heritage: From Tangible to Intangible. *International Journal of Heritage Studies*, 12(3), 292–300. Online: <<http://doi.org/10.1080/13527250600604639>>.
- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. London – New York: Routledge.
- Bohuszewicz, P. (2011). Pożytki z prawicowego neosarmatyzmu. (Nie-prawicowa) obrona Krzysztofa Koehlera. W: P. Biliński (red.), *Przeszłość we współczesnej narracji kulturowej. Studia i szkice kulturoznawcze. Tom 1* (s. 99–117). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Online: <<http://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/1848/Bohuszewicz%20-%20Neosarmatyzm.pdf?sequence=2>>.
- Brudny, S. (24 listopada 2011). Rozmowa z Konradem Sosińskim o grze „Ogniem i mieczem”. Online: <<http://www.literatura.gildia.pl/wywiady/rozmowa-z-konradem-sosinskim-o-grze-ogniem-i-mieczem>>.
- Carman, J., Sørensen, M. L. S. (2009). Heritage studies: An outline. W: M. L. S. Sørensen, J. Carman (red.), *Heritage Studies: Methods and Approaches* (s. 11–28). London – New York: Routledge.
- Czapliński, P. (2015). Plebejski, populistyczny, posthistoryczny. Formy polityczności sarmatyzmu masowego. *Teksty Drugie*, 26(1), 21–45.
- Doombek (28 października 2009). „Ogniem i mieczem” – wywiad z Michałem Gembickim. Online: <<http://www.gaminator.tv/video/9973,Ogniem-i-Mieczem-Wywiad-z-Micha%C5%82em-Gembickim.html>>.
- Doombek (2 listopada 2009). „Ogniem i mieczem” – wywiad z Jackiem Komudą. Online: <<http://www.gaminator.tv/video/10140,Ogniem-i-Mieczem-Wywiad-z-Jackiem-Komuda%C4%85.html>>.
- Graham, B., Howard, P. (2008). Introduction: heritage and identity. W: B. Graham, P. Howard (red.), *The Ashgate Research Companion to Heritage and Identity* (s. 1–15). Burlington, VT: Ashgate Pub. Co.

- Grochowski, G. (2015). Wąsy. *Teksty Drugie*, 26(1), 8–20.
- Haldrup, M., Bærenholdt, J. O. (2015). Heritage as Performance. W: E. Waterton, S. Watson (red.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research* (s. 52–68). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Harrison, R. (2013). *Heritage: Critical Approaches*. Milton Park, Abingdon – New York: Routledge.
- Harvey, D. C. (2001). Heritage Pasts and Heritage Presents: Temporality, Meaning and the Scope of Heritage Studies. *International Journal of Heritage Studies*, 7(4), 319–338. Online: <<http://doi.org/10.1080/13581650120105534>>.
- Harvey, D. C. (2008). The history of heritage. W: B. J. Graham, P. Howard (red.), *The Ashgate Research Companion to Heritage and Identity* (s. 19–36). Burlington, VT: Ashgate Pub. Co.
- Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*. London: Routledge.
- IJHS (2017). Aims and scope. Online: <<http://www.tandfonline.com/action/journalInformation?show=aimsScope&journalCode=rjhs20>>.
- KAM2150 (11 lipca 2006). *With Fire and Sword* Mod. Online: <<http://forums.taleworlds.com/index.php/topic,14261.o.html>>.
- Kobus, A. (2015). Sarmatopie. Formacja sarmacka w twórczości Jacka Komudy. *Teksty Drugie*, 26(1), 273–293.
- Komuda, J., Mochocki, M., Machlowski, A. (2005). *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu*. Kraków: Max Pro.
- Kot, D., Puczejda, A., Sowa, J., Twardoch, S. (2012). Nie wracajcie do sarmatyzmu! Debata o Polsce ejdetycznej. *Pressje*, 28(1), 254–263. Online: <http://pressje.pl/media/pressje_shop/article/article__issue_119.pdf>.
- Kowalski, J. (2006). *Niezbędnik Sarmaty. Dumy, pieśni, polonezy. Poprzedzony Obroną i Uświetnieniem Sarmacji Obojej*. Poznań: Fundacja św. Benedykta.
- Leder, A. (2013). *Prześlona rewolucja. Ćwiczenie z logiki historycznej*. Warszawa: Wydawnictwo „Krytyki Politycznej”.
- Logan, W., Kockel, U., Nic Craith, M. (2016). *The New Heritage Studies: Origins and Evolution, Problems and Prospects*. W: W. Logan, M. Nic Craith, U. Kockel (red.), *A Companion to Heritage Studies* (s. 1–25). Chichester, West Sussex, UK – Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Merriman, N. (1991). *Beyond the Glass Case: The Past, the Heritage, and the Public in Britain*. Leicester: Leicester University Press.

- Mochocki, M. (2016). Larp sarmackie. Historia prawdziwa. W: P. Milewski (red.), *Nasiona – drzewa – ogrody. KoLa – Konferencja Larpowa, 19–21 lutego 2016, Warszawa* (s. 49–54). Warszawa: STG Funreal.
- Mochocki, M. (2011). Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej *Dzikie Pola. Homo Ludens*, 3(1), 139–154.
- Mochocki, M. (2012a). Reliving Sarmatia: National Heritage Revived in the Polish Larp Scene. W: J. Pettersson (red.), *States of Play. Nordic Larp around the World* (s. 54–61). Helsinki: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura. Online: <<http://nordiclarp.org/w/images/a/ao/2012-States.of.play.pdf>>.
- Mochocki, M. (2012b). The Sarmatian Cultural Turn in 21st-century Poland. W: D. Gutfeld, M. Linke, A. Sowińska (red.), *(Re)visions of History in Language and Fiction* (s. 208–224). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Pub.
- Mochocki, M., Wrona, Ł. (2013). Projekt DEMOkracja. Larp w edukacji obywatelskiej. W: J. Tabisz (red.), *Konferencja LARP-owa, 11–13 stycznia 2013, Wrocław* (s. 20–26). Wrocław: Wielosfer. Online: <<http://kola.org.pl/wp-content/uploads/2016/11/publikacja-Kola-2013.pdf>>.
- Niedźwiedź, J. (2015). Sarmatyzm, czyli tradycja wynaleziona. *Teksty Drukie*, 26(1), 46–62.
- Ogrodnik, K. (15 października 2009). Zawartość edycji kolekcjonerskiej *Mount & Blade: Ogniem i mieczem*. Online: <<http://www.komputerswiat.pl/gamezilla/newsy/2009/42/zawartosc-edycji-kolekcjonerskiej-mount-blade-ogniem-i-mieczem>>.
- Olszewski, R. (2013). By Fire and Sword – historical tabletop game. Online: <<http://www.kickstarter.com/projects/1729776659/by-fire-and-sword-historical-tabletop-wargame>>.
- Schorch, P. (2014). Cultural feelings and the making of meaning. *International Journal of Heritage Studies*, 20(1), 22–35. Online: <<http://doi.org/10.1080/13527258.2012.709194>>.
- Silverman, H. (2015). Heritage and Authenticity. W: E. Waterton, S. Watson (red.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research* (s. 69–88). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0.
- Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. London – New York: Routledge.
- Smith, L., Campbell, G. (2015). The Elephant in the Room: Heritage, Affect, and Emotion. W: W. Logan, M. Nic Craith, U. Kockel (red.),

- A Companion to Heritage Studies* (s. 443–460). Chichester, West Sussex, UK – Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Thompson, E. M. (5 listopada 2007). Sarmatyzm i postkolonializm. Online: <<http://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/193060,sarmatyzm-i-postkolonializm.html>>.
- Waterton, E., Watson, S. (2015). Heritage as a Focus of Research: Past, Present and New Directions. W: E. Waterton, S. Watson (red.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research* (s. 1–17). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Witcomb, A. (2003). *Re-imagining the Museum: Beyond the Mausoleum*. London – New York: Routledge.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
16 lutego 2017.

Ludografia

- Komuda, J., Baryłka, M., Jurewicz, M. (1997). *Dziki Pola. Szlachecka gra fabularna*. Warszawa: Mag.
- Komuda, J., Mochocki, M., Machlowski, A. (2005). *Dziki Pola. Rzeczpospolita w ogniu*. Kraków: Max Pro.
- Sosiński, K., Szwelicki, R. (2011). *Ogniem i mieczem – historyczna gra strategiczna*. Warszawa: Wargamer.
- TaleWorlds (2009). *Mount & Blade: Ogniem i mieczem* [PC]. Wydanie polskie. Polska, CD Projekt.
- Veto! Szlachecka gra karciana* (2004). Kraków: Krakowska Grupa Kreatywna.
- Veto! Szlachecka gra karciana* (2007). Druga edycja. Kraków: Imperium.

dr Michał Mochocki – literaturoznawca, adiunkt na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Zajmuje się niekomputerowymi grami fabularnymi w ujęciu narratologicznym i kulturoznawczym, projektowaniem gier oraz kwestią ich wykorzystywania w edukacji. Przygotowuje rozprawę habilitacyjną na temat gier fabularnych i rekonstrukcji historycznych w aktywizacji dziedzictwa kulturowego.

Gry sarmackie w ujęciu anglo-amerykańskich *heritage studies*

Abstrakt: Artykuł zaczyna się od przeglądu wybranych trendów we współczesnej heritologii i od charakterystyki sprzecznych dyskursów na temat dziedzictwa Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Ten wstęp teoretyczny prowadzi do analizy wybranych gier osadzonych w pierwszej Rzeczypospolitej: narracyjna gra fabularna *Dziki Pola*, karciana *Veto!*, figurkowa *Ogniem i mieczem* oraz komputerowa *Mount & Blade: Ogniem i mieczem*. Gry są tu umieszczone jako „praktyki dziedzictwa” w kontekście międzynarodowej debaty heritologicznej i polskiej debaty nad spuścizną epoki sarmackiej. Analiza zwraca uwagę i na cechy formalne gier i na wypowiedzi ankietowanych graczy oraz twórców/wydawców. Patrząc od strony twórców, każda z gier była celowo konstruowana (lub adaptowana) jako nośnik dziedzictwa narodowego, promując tradycje sarmackie jako składnik tożsamości osobistej i grupowej. Od strony użytkowników – granie w gry sarmackie często łączy się z innymi aktywnościami o tej tematyce: gra taka albo rozbudza, albo odpowiada na szersze zainteresowanie historią i kulturą tej epoki.

Słowa kluczowe: dziedzictwo, historia, gry fabularne, gry historyczne, groznawstwo
