



## **Zagłada Żydów. Studia i Materiały**

Holocaust Studies and Materials

**VOL. 17 (2021)**

**ISSN:** 1895-247X

**eISSN:** 2657-3571

**DOI:** 10.32927

**WWW:** [www.zagladazydow.pl](http://www.zagladazydow.pl)

Centrum Badań nad Zagładą Żydów IFiS PAN  
Polish Center for Holocaust Research

***Igraszki z symboliką Zagłady. Seria gier komputerowych „Wolfenstein” jako studium przypadku cyfrowych reprezentacji Zagłady***

***Playing with Holocaust symbols. The video game franchise ‘Wolfenstein’ as a case study for digital Holocaust representations***

**Johannes Breit**

Humboldt-Universität zu Berlin

[joe.breit@me.com](mailto:joe.breit@me.com)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-8856-9223>

**Lukas Meissel**

University of Haifa

[lmeissel@campus.haifa.ac.il](mailto:lmeissel@campus.haifa.ac.il)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-0872-6215>

**DOI:** <https://doi.org/10.32927/zzsim.882>

**Strony/Pages:** 329-357



Z warsztatów  
badawczych



*Johannes Breit*

Humboldt-Universität zu Berlin  
<https://orcid.org/0000-0001-8856-9223>  
[joe.breit@me.com](mailto:joe.breit@me.com)

*Lukas Meissel*

University of Haifa  
<https://orcid.org/0000-0002-0872-6215>  
[lmeissel@campus.haifa.ac.il](mailto:lmeissel@campus.haifa.ac.il)

## **Igraszki z symboliką Zagłady. Seria gier komputerowych „Wolfenstein” jako studium przypadku cyfrowych reprezentacji Zagłady**

### **Streszczenie**

Gry cyfrowe są najpopularniejszą i najbardziej dochodową formą rozrywki na świecie, przynoszącą 116 mld dolarów rocznych przychodów i angażujących 2,3 mld graczy w 2018 r. Gry, których akcja toczy się w czasie drugiej wojny światowej i/lub z udziałem nazistów, stanowią ugruntowany podgatunek w tej cyfrowej kulturze gier. Na tym tle stosunkowo mało uwagi poświęcono przedstawianiu w tym medium nazistów i temu, jak ich ukazywanie wpływa na popularne wyobrażenia o nazizmie i jego zbrodniach. Autorzy podejmują w artykule próbę odpowiedzi na te pytania i omawiają wpływ gier osadzonych w czasie drugiej wojny światowej na pamięć o Zagładzie na przykładzie serii gier „Wolfenstein”.

### **Słowa kluczowe**

badania nad Zagładą, nauczanie o Zagładzie, gry komputerowe, historia wizualna, pamięć cyfrowa

### **Abstract**

Digital games are the world's most popular and profitable form of entertainment, accounting for 116 billion dollars in yearly revenue and 2.3 billion people playing in 2018. Games taking place during the Second World War and/or involving Nazis constitute a well-established sub-genre within this digital game culture. Given this background, comparatively little attention has been paid to the representation of Nazis in the medium and how this portrayal affects popular imaginations of Nazism and its crimes. This paper aims to investigate these questions and discuss the impact of games set in WW2 on Holocaust memory using the example of the Wolfenstein Game series.

### **Key words**

Holocaust studies, Holocaust education, video games, visual history, digital memory

## Wprowadzenie

Gry cyfrowe są najpopularniejszą i najbardziej dochodową formą rozrywki na świecie, przynoszącą co roku 116 mld dolarów, a gra w nie 2,3 mld osób (2018 r.).<sup>1</sup> Gry, których fabuła toczy się w czasie drugiej wojny światowej i/lub z udziałem nazistów, stanowią istotny podgatunek w ramach kultury gier cyfrowych<sup>2</sup>. Zważywszy na wspomniane tło, stosunkowo niewiele uwagi poświęcono reprezentacji Zagłady w tym medium i zagadnieniu, w jaki sposób ten obraz wpływa na potoczne wyobrażenia o nazizmie i jego zbrodniach. W artykule<sup>3</sup> podejmujemy próbę zbadania tych reprezentacji w grach wideo i ich wpływu na pamięć o Zagładzie ze względu na ogromną publiczność tych nowych form (bez) pośredniej reprezentacji Zagłady, wykorzystując przykład jednej z najpopularniejszych serii ostatnich lat: gier – „Wolfenstein”.

Wulf Kansteiner twierdzi, że „[k]ultura Zagłady została wymyślona w erze mediów analogowych” i dlatego jest tworem fotografii, filmu, radia, muzeów itd.<sup>4</sup> Kansteiner pisze dalej, że cyfrowa kultura Zagłady, w tym gry wideo, stanowi o wiele bardziej emergentny, konfrontacyjny, a nawet fragmentaryczny rodzaj kultury pamięci. Z tego powodu medium to znajduje się pod większą kontrolą w odniesieniu do reprezentacji przeszłości, a zwłaszcza tego, co rozumiemy jako trwałe tragedie przeszłości, takie jak Zagłada, niewolnictwo czy atak terrorystyczny z 11 września. Jednak niemal paradoksalnie może ono również uwolnić artystów i producentów od konwencji gatunkowych i ugruntowanych ram fabularnych, umożliwiając im w ten sposób sięganie po wrażliwą tematykę w nowy i nierzadko prowokacyjny sposób.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> <https://medium.com/@heronetwork/with-2-3-billion-gamers-ww-gaming-is-the-biggest-entertainment-industry-in-the-world-3d5fe85bb036>; <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>; <https://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-of-gaming>; <https://fortunly.com/blog/video-game-industry-revenue/#gref>; <https://www.forbes.com/sites/ilkerkoksal/2019/11/08/video-gaming-industry-its-revenue-shift/#41451408663e> (dostęp 12 II 2020 r.).

<sup>2</sup> Na przykład seria gier „Call of Duty”, która początkowo składała się z epizodów rozgrywających się w czasie drugiej wojny światowej i która niedawno powróciła do tej tematyki, to najbardziej dochodowa seria gier wideo po *Super Mario* i *Pokémon* (<https://gamingbolt.com/call-of-duty-series-crosses-300-million-lifetime-sales>, dostęp 12 II 2020 r.). Bardzo popularna platforma dystrybucji gier cyfrowych Steam na luty 2020 r. wymienia 369 tytułów klasyfikowanych jako „druga wojna światowa”.

<sup>3</sup> Szczegółne podziękowania dla Noam Yatsiv za uwagi.

<sup>4</sup> Wulf Kansteiner, *Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies* [w:] *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*, red. Tea Sindbæk Andersen, Barbara Törnquist-Plewan, Leiden i in.: Brill, 2017 (seria „European Studies”, t. 34), s. 331.

<sup>5</sup> Wulf Kansteiner, Andrew Hoskins, *The Right to Freedom in Post-Scarcity* [w:] *The Ethics of Memory in the Digital Age*, red. Alessa Ghezi i in., New York: Palgrave Macmillan, 2014, s. 50–64.

W artykule chcemy zobrazować to zjawisko na podstawie popularnej serii gier komputerowych „Wolfenstein”, a dokładniej jej nowych wersji fabularnych z 2014 r.: „*Wolfenstein: The New Order* (2014), *Wolfenstein: The Old Blood* (2015), *Wolfenstein II: The New Colossus* (2017). Zbadamy, w jaki sposób ta niezwykle popularna seria gier<sup>6</sup> stanowi reprezentację nazizmu i Zagłady. Nasze podejście, lokujące się w obszarze interdyscyplinarnych badań nad Zagładą, dotyczy tego, co reprodukują gry w przedstawianych narracjach i jak tworzą znaczenia już poza ekranem komputera. Aby przeanalizować sposób ukazywania Zagłady, w trakcie rozgrywek skupiliśmy się na trzech aspektach: W jaki sposób gra tworzy wrażenie autentyczności? Jakie motywy narracyjne są stosowane w przedstawieniach zbrodni nazistowskich? Do jakiej ikonografiki odwołują się autorzy w obrazach okrucieństw nazistowskich?

### Gry i historia

Historia stanowi integralny aspekt gier komputerowych. Z jednej strony przemysł gier wideo zaczął zatrudniać historyków na potrzeby swoich produkcji i konsultować się z ekspertami z różnych dyscyplin historycznych<sup>7</sup>, a także adaptować swoje produkty do użytku w szkołach do celów edukacyjnych<sup>8</sup>. Z drugiej strony scenariusze historyczne cieszą się ogromną popularnością zarówno w dużych produkcjach, jak i tzw. grach niezależnych (*indie*), opracowanych przez małe niezależne firmy. W przeciwieństwie do ludologii – badań nad grami w historii i kulturach, które stały się akceptowaną dyscypliną naukową<sup>9</sup> – badania nad grami komputerowymi znalazły się w ramach akademickich stosunkowo niedawno. Najnowsze badania stanowią wyjątek, ponieważ – o dziwo – gry wideo długo nie pojawiały się w badaniach wizualnych jako takich, w tym zwłaszcza historii wizualnej. To negatywne podejście do gier ilustruje cytata z wpływowego historyka wizualności Gerharda Paula, który w 2004 r. opisywał gry komputerowe jako coś niewiele ponad „wirtualny poligon przyszłych konfliktów zbrojnych”<sup>10</sup> (co intrygujące, gry wykorzystywała armia amerykańska do szkolenia żołnierzy, używano ich również w terapii zespołu stresu

<sup>6</sup> „Wolfenstein”. W 2014 r. tylko gra *The New Order* sprzedała się w Europie w 400 tys. egzemplarzy: <https://nintendoeverything.com/europe-2014-top-20-half-year-software-chart-top-10-publishers/> (dostęp 17 II 2020 r.).

<sup>7</sup> <https://www.wired.co.uk/article/assassins-creed-unity-interview-maxime-durand>; <https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft> (dostęp 17 II 2020 r.).

<sup>8</sup> <https://www.ign.com/articles/2016/06/24/education-focused-civilization-game-heading-to-schools-in-2017> (dostęp 12 II 2020 r.).

<sup>9</sup> W 1938 r. Johan Huizinga, jeden z pionierów współczesnej historii kultury, opublikował *Homo ludens*, studium zabawy w kulturze.

<sup>10</sup> Gerhard Paul, *Bilder des Krieges – Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges*, Paderborn: Schöningh, 2004, s. 283–284.

pourazowego, PTSD<sup>11</sup>). Przedstawienia wojny w grach komputerowych stały się niedawno ważnym przedmiotem badań nad grami<sup>12</sup>.

Właśnie w ostatnich latach wzrosło zainteresowanie naukowymi badaniami nad grami komputerowymi, szczególnie na styku problematyki gier, edukacji i pamięci. Na przykład Daniel Giere przeanalizował wpływ gier komputerowych na naukę historii, stosując interdyscyplinarne podejście metodologiczne, które można by zaadaptować do przyszłych badań na podobny temat<sup>13</sup>. Media cyfrowe są ostatnio przedmiotem szeroko zakrojonych dyskusji wśród badaczy Zagłady, ale w mniejszym stopniu skupiają się one na grach, w większym zaś na narzędziach komputerowych w edukacji o Zagładzie. Blog Victorii Grace Walden na temat cyfrowej pamięci o Zagładzie streszcza najnowszą literaturę tej nowej rozwijającej się dziedziny<sup>14</sup>. Trwają teraz prace nad pionierskimi projektami dotyczącymi gier komputerowych i Zagłady, prowadzone m.in. przez Eugena Pfistera<sup>15</sup> i Tabey Widemann<sup>16</sup> oraz w niemieckim portalu internetowym poświęconym historii współczesnej, *zeitgeschichte|online*<sup>17</sup>. Reprezentacja drugiej wojny światowej w grach komputerowych jest jednym z ważniejszych elementów projektu badawczego „War! Popular Culture and European Heritage of Major Armed Conflicts” realizowanego na Erasmus University Rotterdam<sup>18</sup>. Niemniej gry nie są zazwyczaj przedmiotem ogólnych dyskusji na temat cyfrowego zwrotu w badaniach nad Zagładą, a rola gier wideo w nieoficjalnej

<sup>11</sup> Związek między grami komputerowymi a wojskiem jest zagadnieniem spornym, wymagającym dodatkowych badań i studiów. Na temat zastosowania gier w terapii weteranów wojennych zob. Harun Farocki, szczególnie *Serious Games III: Immersion*, <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2009/serious-games-iii-immersion.html> (dostęp 8 X 2021 r.).

<sup>12</sup> Zob. np. Matthew Thomas Payne, *Playing War. Military Video Games after 9/11*, New York-London: New York University Press, 2016; „Game Studies” 2016, t. 16, nr 2, specjalny: *War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play*.

<sup>13</sup> Daniel Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 2019; Nico Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin: De Gruyter, 2019; Stephan Mai, Alexander Preisinger, *Digitale Spiele und historisches Lernen*, Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 2020; Christian Rollinger, *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World*, London: Bloomsbury, 2020.

<sup>14</sup> <https://digitalholocaustmemory.wordpress.com/> (dostęp 12 XII 2020 r.).

<sup>15</sup> Zob. np. Eugen Pfister, *Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen*, „Zeitgeschichte” 2016, nr 4, s. 250–263.

<sup>16</sup> Tabeya Widmann, „The Game is the Memory’ – Eine erinnerungskulturwissenschaftliche Analyse von Prothetic Witnesses über den Holocaust in digitalen Spielen”, robocza wersja doktoratu przygotowywanego na Uniwersytecie w Konstancji.

<sup>17</sup> Zob. koniec wywiadu w: *zeitgeschichte online*: <https://zeitgeschichte-online.de/print/58280> (dostęp 11 XII 2020 r.).

<sup>18</sup> <https://www.eur.nl/en/eshcc/research/popular-culture-and-war-heritage> (dostęp 8 X 2021 r.).

edukacji o Zagładzie, ogólnie rzecz biorąc, pozostaje wątkiem niedostatecznie zbadanym<sup>19</sup>.

W badaniach nad grami komputerowymi niezbędny jest namysł nad ich powiązaniem z innymi mediami kultury, szczególnie z filmem. Wiele gier czerpie swą konstrukcję, estetykę, scenerię i treści ze znanych filmów i – bezpośrednio lub pośrednio – odnosi się do konwencji gatunkowych stosowanych w przemyśle filmowym. Drew Morton, profesor komunikacji masowej na Texas A&M University, zwraca uwagę na tę „transmedialną” jakość, która umożliwia grającym ponowne doświadczenie i udział w słynnych scenach filmowych, takich jak lądowanie w Normandii w filmie *Szeregowiec Ryan* Stevena Spielberga (1998)<sup>20</sup>. Podczas gdy transmedialność jest często wykorzystywana w badaniach nad grami w celu podkreślenia związku między grami i filmami w ramach wspólnej serii<sup>21</sup>, tu dostosowujemy termin na potrzeby zilustrowania połączeń między obrazami stosowanymi w grach komputerowych a ikonografią historyczną oraz fabularyzowanymi obrazami Zagłady. W naszej analizie serii gier „Wolfenstein” pragniemy podkreślić konsekwencje tego związku między grami a powszechnie rozpoznawalnymi obrazami Zagłady.

We wprowadzeniu do studium gier komputerowych Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith i Susana Pajares Tosca definiują pięć głównych rodzajów analizy gier komputerowych, przypisując je odpowiednio do głównych obszarów zainteresowania: gra, gracz, kultura, ontologia i wskaźniki. Zgodnie z tym podziałem podejście przyjęte w tym artykule można umieścić w kategorii „gra”, definiowanej głównie przez analizę tekstu wraz z teoretycznymi inspiracjami literaturoznawstwa porównawczego i filmoznawstwa, ze szczególnym uwzględnieniem wyboru projektów i znaczeń<sup>22</sup>. Jako że interakcja jest główną cechą gier komputerowych, jedna ze specyficznych cech gier jest często nazywana „tekstem interaktywnym”. Jon Dovey i Helen W. Kennedy twierdzą, że ten „tekst” „staje się złożoną interakcją między grającym a grą, czy też tym, co określa się mianem rozgrywka”. Podkreśla to nieodłączność podmiotu i przedmiotu w grach kom-

<sup>19</sup> Gry komputerowe, w szczególności te, których fabuła rozgrywa się w czasie drugiej wojny światowej, mogą okazać się pomocne w edukacji nieoficjalnej. Ten aspekt jest aktywnie promowany w marketingowej paratekstualności dotyczącej tych gier. Zob. Pieter J.B.J. Van Den Heede, *'Experience the Second World War like never before!' Game paratextuality between transnational branding and informal learning*, „Journal for the Study of Education and Development” 2020, t. 43, nr 3, s. 624–625.

<sup>20</sup> Drew Morton, *“You must feel the Force around you!” Transmedia Play and the Death Star Trench Run in Star Wars Video Games* [w:] *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, red. Sean Guynes, Dan Hassler-Forest, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018, s. 101–113.

<sup>21</sup> Zob. np. Hanns Christian Schmidt, *Transmedialität* [w:] *Game Studies*, red. Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher, Wiesbaden: LIT, 2018, s. 251–265.

<sup>22</sup> Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York–Abingdon: Taylor&Francis, 2020, s. 11.



puterowych<sup>23</sup>. W naszej analizie skupiamy się na konkretnym zestawie interaktywnych wyborów, które definiują fabułę serii gier „Wolfenstein” i które są powiązane z koncepcją „wyborów bez wyboru”, jak ją nazwał Lawrence L. Langer – ogólnie uznanej za niezwykle istotną w programach edukacyjnych dotyczących Zagłady (zostaną omówione w analizie gry). Zgodnie zatem z definicją terminu „historia wizualna” autorstwa Gerharda Paula, rozumianego jako podejście wieloperspektywiczne w badaniach historycznych nad obrazami, umieściliśmy naszą analizę w interdyscyplinarnym obszarze badań nad Zagładą, szczególnie w odniesieniu do wizualnej historii Zagłady<sup>24</sup>.

W naszym przejściu przez dramaturgię analizowanych gier interesowały nas przede wszystkim rozpoznawalne wyobrażenia o Zagładzie, co Cornelia Brink nazywa „ikonami zagłady”, tj. obrazy, które bez trudu się rozpoznaje jako przykłady Zagłady i które są szeroko rozpowszechnione<sup>25</sup>. W artykule tym idziemy za rozszerzoną definicją takich obrazów autorstwa Habbo Knocha, który nazwał je „obrazami symbolicznymi” (*Symbolbilder*) w przeciwieństwie do religijnych konotacji terminu „ikona” i pozornie zamkniętego znaczenia ikon. Według Knocha funkcja tych obrazów symbolicznych polega nie na dokładnej rekonstrukcji historii, lecz raczej przekazie celowo skondensowanej treści, formowanej kulturowo w kategoriach pamięci<sup>26</sup>. Podczas gdy definicja Knocha odnosi się przede wszystkim do fotografii historycznych, rozszerzamy zakres terminu „obrazy symboliczne” na reprezentacje Zagłady w powojennych fabularyzacjach, głównie w filmach. Ponadto, zgodnie z definicjami Henry’ego Jenkinsa odnośnie do sposobu, w jaki narracje mogą się pojawiać w grach, „Wolfenstein” stanowi „narracje wywołane”, gdyż stworzony w nich cyfrowy świat jest znany grającym z innych mediów<sup>27</sup>. Jednak w przeciwieństwie do gier wideo, które odnoszą się na przykład do filmów i pozwalają graczemu doświadczyć świata fabularnego poza ekranem filmowym, gry „Wolfenstein” są w budowaniu narracji oparte na symbolach Zagłady i tworzą specyficzną „autentyczną” estetykę w przedstawianiu nazistowskich zbrodni.

<sup>23</sup> Jon Dovey, Helen W. Kennedy, *Game Cultures. Computer Games as New Media*, London: McGraw-Hill, 2006, s. 6–7.

<sup>24</sup> Zob. np. jego najnowszą publikację na temat wizualnej historii Niemiec nazistowskich: Gerhard Paul, *Bilder einer Diktatur. Zur Visual History des „Dritten Reiches”*, Göttingen: Wallenstein, 2020.

<sup>25</sup> Cornelia Brink, *Ikonen der Vernichtung. Öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945*, Berlin: De Gruyter, 1998.

<sup>26</sup> Habbo Knoch, *Die Tat als Bild. Fotografien des Holocaust in der deutschen Erinnerungskultur*, Hamburg: Hamburger Editionen, 2001, s. 33–34.

<sup>27</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Pajares Tosca, *Understanding Video Games...*, s. 229.

**Seria „Wolfenstein”: „Zabijać strzałem, zakławać, dusić hitlerowców”<sup>28</sup>**

Seria gier „Wolfenstein” obejmuje prawie całą historię gier komputerowych: od pierwszej fabuły *Castle Wolfenstein* z 1981 do najnowszej części *Wolfenstein: Youngblood* z 2019 r. Gry z serii „Wolfenstein” są dostępne w większości popularnych systemów gier<sup>29</sup>. Istnieją też różne wersje każdej gry, dzięki czemu są one dostępne dla szerokiej publiczności. Trudno uzyskać dane dotyczące wpływu tych gier, ale długowieczność serii i towarzyszący jej status gry kultowej, wysoka sprzedaż i ogólnie dobre recenzje stanowią uzasadnione podstawy, aby uznać, że jest to jedna z najbardziej udanych franczyz w historii gier komputerowych<sup>30</sup>.

Pierwsze dwie gry z serii, *Castle Wolfenstein* (1981) i *Beyond Castle Wolfenstein* (1984), ustaliły scenerię wciąż pozostającą osią fabularną serii: Gracz walczy z nazistami w rozmaitych sekwencjach akcji i potajemnego skradania się. Kolejne adaptacje i okazjonalne wznowienia gry często skupiają się wokół ucieczki z zamku Wolfenstein w Niemczech bądź przenikania do niego. Ten fikcyjny zamek przypomina Wewelsburg w Westfalii, który historycznie służył jako ośrodek pseudokultu SS. W pobliżu kompleksu zamkowego Wewelsburg znajduje się również obóz koncentracyjny, co ilustruje nierzadko bezkrytyczną fascynację nazistowską symboliką i jej epatowaniem w tej serii gier. W miarę rozwoju technologii rozwijała się także narracja gier, ale wspólnym wątkiem w całej serii jest prawda historyczna połączona z fabularyzacją i koncentracją na zabijaniu nazistów.

Najbardziej wpływowym tytułem w serii „Wolfenstein” jest pierwsze wznowienie przez id Software: *Wolfenstein 3D* (1992). Jej sukces komercyjny znacząco przyczynił się do spopularyzowania w grach komputerowych gatunku „Strzelanka pierwszoosobowa [first-person-shooter, FPS]”, opartej na rozgrywce z punktu widzenia bohatera w pierwszej osobie, ze szczególnym naciskiem na walkę z użyciem broni palnej i obrazy skrajnej przemocy.

<sup>28</sup> Główny bohater gry B.J. Blazkowicz udziela takiej odpowiedzi na pytanie innego bohatera, na czym polega jego zadanie – w grze *Wolfenstein: The New Order*.

<sup>29</sup> Pierwszą wersję gry, *Castle Wolfenstein*, wyprodukowała firma Muse Software w 1981 dla konsoli domowych: Apple II, MS DOS, Atari 8-bit i Commodore 64; *Wolfenstein: Youngblood* (2019) została opracowana przez MachineGames i Arkane Studio dla Microsoft Windows Stadia i konsoli domowych, takich jak Nintendo Switch, PlayStation 4 i Xbox One. Kolejne wersje serii obejmują większość popularnych systemów gier.

<sup>30</sup> Zob. m.in. <https://www.pcgamer.com/the-history-of-wolfenstein/> oraz <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/10/09/the-turbulent-history-of-machinegames.aspx> (dostęp 21 III 2020 r.), a także Nicholas David Bowman, *Wolfenstein* [w:] *100 Greatest Video Game Franchises*, red. Robert Mejia, Jaime Banks, Aubrie Adams, Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2017, s. 206–207.



„Wolfenstein 3D”: gracz wciela się w postać B.J. Blazkowicza (którego twarz jest pokazana w tzw. wyświetlaczu HUD głowy w dolnej części ekranu), walczącego z żołnierzami hitlerowskimi i owczarkiem niemieckim z perspektywy pierwszej osoby (id Software – Wolfenstein 3D, za: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein\\_3D\\_engine#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Wolfenstane3d\\_screen02.jpg](https://ru.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D_engine#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Wolfenstane3d_screen02.jpg))

Poza innowacjami technicznymi *Wolfenstein 3D* i jego kontynuacja *Spear of Destiny* (1992) rozwinęły estetykę serii, którą określa specyficzny kiczowaty i pełen przemocy (*pulp*) ton, przypominający filmy akcji z lat osiemdziesiątych. Połączenie poważnych tematów historycznych z wizerunkami nazistów i ich zbrodniami – od śmiesznych po upokarzające – jest cechą charakterystyczną szczególnie pierwszych części serii. Ponadto *Wolfenstein 3D* zdefiniowała ostateczny cel całej serii: zabicie Hitlera i zniszczenie nazizmu. Mimo jasno sprezyowanego zamysłu antynazistowskiego franczyza wielokrotnie wywołała kontrowersje dotyczące jej (a)historycznej scenerii<sup>31</sup>, a także częstego używania symboli nazistowskich (w tym motywu hymnu partii nazistowskiej odtwarzanego przy otwarciu głównego menu gry) oraz treści pełnych przemocy, co prowadziło do delegalizacji tej gry w Niemczech, a kolejnych wersji również

<sup>31</sup> Lokowanie gier komputerowych w pełnym napięcia kontekście historycznym już samo w sobie jest kwestią sporną. Zob. np. Soraya Murray, *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*, London–New York: I.B. Tauris, 2018, s. 81.

w Izraelu<sup>32</sup>. Dyskusje wokół „Wolfensteina” dotyczą kwestii ogólnych pojęć dotyczących gier wideo i ich obrazu w różnych społeczeństwach, w tym pytania, co można pokazywać w jakich mediach i w jakim kontekście. Na przykład w ocenianych w Niemczech wersjach gry „Wolfenstein” symbole nazistowskie (i nie tylko one) zostały zastąpione przez symbole fikcyjne. Również większość odniesień do Żydów, w tym żydowska tożsamość postaci grającego lub sojuszników, takich jak Annette Kraus (postać opisana dalej), była ledwo wspomniana lub eliminowana w całości. Ogólnie rzecz biorąc, z serią gier „Wolfenstein” wiąże się wiele spornych kwestii, od krytyki jej zafascynowania symboliką nazistowską we wcześniejszych wersjach gry po współczesne szyderstwo z „Alt-Right” (jak ten ruch sam się określa) czy bezkrytycznych materiałów na temat tego neofaszystowskiego nurtu w mediach<sup>33</sup>. Wszelako owe spory i debaty nie są przedmiotem naszego zainteresowania.

Kolejne wersje gier z serii „Wolfenstein”<sup>34</sup> są w trybie *multiplayer* – opierają się na dwóch zespołach grających, walczących ze sobą w sieci jako żołnierze armii alianckich lub państw osi. Każdy taki tryb jest oderwany od głównej osi fabularnej, ale opcja rozgrywki z perspektywy żołnierza niemieckiego (nie tylko w „Wolfensteinie”, lecz także w innych grach umieszczonych w latach drugiej wojny światowej) zasługuje na osobne potraktowanie<sup>35</sup>.

Kolejne wersje gry *Wolfenstein 3D* kontynuowały główną formułę gry, której głównym bohaterem był William Joseph „B.J.” Blazkowicz, walczący z nazistami na tyłach wroga w alternatywnej wersji historii, gdy Niemcy zwyciężyły w drugiej wojnie światowej. Zwykle zawierają one wątki science-fiction, takie jak odkrywanie okultystycznych rytuałów SS, nazistów reanimujących trupy i tworzenie przez nich żołnierzy-zombie, a nawet przywracanie do życia starożytnych

---

<sup>32</sup> Od tego czasu stanowisko władz niemieckich się zmieniło; zob. <https://arstechnica.com/gaming/2018/08/german-ratings-board-starts-allowing-nazi-symbols-in-video-games/> (dostęp 21 III 2020 r.). Wydawca gry „Wolfenstein” zdecydował się nie sprzedawać kolejnych wersji gry MachineGames w Izraelu: <https://www.pcgamer.com/wolfenstein-2-is-not-available-in-israel-so-gamers-protested-with-a-parody-about-hitlers-mustache/> (dostęp 21 III 2020 r.); <https://www.calcalistech.com/ctech/articles/0,7340,L-3724837,00.html> (dostęp 24 III 2020 r.).

<sup>33</sup> Na temat przykładu tego drugiego zob. artykuł w gazecie dołączonej do gry *Wolfenstein II. The New Colossus*, wyszydzającej bezkrytyczne materiały medialne na temat neofaszysty Richarda Spencera: <https://kotaku.com/wolfenstein-2-collectible-mocks-progressive-magazine-ov-1819952709> (dostęp 30 III 2020 r.).

<sup>34</sup> *Return to Castle Wolfenstein* (2001), *Wolfenstein: Enemy Territory* (2003) i *Wolfenstein* (2009).

<sup>35</sup> Wersja gry wyprodukowana przez MachineGame nie obejmuje trybu *multiplayer* „alianci przeciw osi”, dlatego aspekt ten nie jest dla nas najistotniejszy. Na temat wprowadzenia do tego tematu zob. Adam Chapman, Jonas Linderroth, *Exploring the Limits of Play. A Case Study of Representations of Nazism in Games* [w:] *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, red. Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderroth, Ahely ML Brown, New York: Routledge, 2015.

przywódców germańskich. Gry są pełne nawiązań do filmów i powieści, np. filmów o przygodach Indiany Jonesa (w tym sekwencji zamkowej z 1989 r.: *Indiana Jones i ostatnia krucjata*), *Tylko dla orłów* (1968), *Szeregowca Ryana* (1998) i filmów kina eksploatacji, takich jak *Elza – Wilczyca z SS* (1975), by wymienić choćby kilka tytułów. Wpływ filmów jest w grach komputerowych dobrze widoczny – w ich estetyce, *mise en-scène*, choreografii i narracji<sup>36</sup>, a we wspomnianych wersjach związek między filmami a grami komputerowymi staje się bardzo wyraźny. Szczególnie gry, które zostały wyprodukowane po *Szeregowcu Ryanie* (1998), przyczyniły się do powstania gatunku gier komputerowych rozgrywających się w czasie drugiej wojny światowej, który kopiował i adaptował estetykę, elementy historii i scenerię niezwykle wpływowego filmu Stevena Spielberga<sup>37</sup>.

W tekście tym skupiamy się na najnowszej wersji gry „Wolfenstein”, opracowanej przez szwedzką firmę MachineGames i wydanej przez amerykańską firmę Bethesda Softworks. W przeciwieństwie do wcześniejszych gier z serii, postrzeganych jako gry akcji bez większej zawartości treści historycznych, kolejna gra jest często podawana jako przykład zaangażowanej narracji historycznej<sup>38</sup>. Nowa sekwencja narracyjna obejmuje następujące nowe wersje: *Wolfenstein: The New Order* (2014) – to prequel *Wolfenstein: The Old Blood* (2015), *Wolfenstein II: The New Colossus* (2017), *Wolfenstein: Youngblood* (2019) i spin-off *Wolfenstein: Cyberpilot* (2019). Gry te znajdują się w centrum poniższej analizy, ponieważ zawierają najbardziej rozbudowaną linię narracyjną, są obecnie najbardziej wpływowymi grami z tej serii i stanowią najlepszy przykład perspektyw na przyszłość cyfrowej pamięci o Zagładzie – pole, na którym, jak będziemy twierdzić, gry te muszą się znaleźć. Ponieważ skupiamy się na konkretnym nowym elemencie franczyzy, analiza nie obejmuje wcześniejszych wersji „Wolfensteina”.

Chcemy podkreślić trzy aspekty nowej serii gier „Wolfenstein”, uwypuklające sposób reprezentacji Zagłady: tworzenie wrażenia autentyczności historycznego przez odniesienia do fotografii i filmów z czasu Zagłady, posłużenie się motywami narracyjnymi obecnymi w filmach i nauczaniu o Zagładzie, a także wykorzystanie w tej serii gier „obrazów symbolicznych” w reprezentacji nazizmu i Zagłady. Grając, metodycznie analizowaliśmy omawiane gry ze szczególnym uwzględnieniem reprezentacji Zagłady.

<sup>36</sup> Gundolf S. Freyermuth, *Games, Game Design, Game Studies. An Introduction*. Współpraca: André Czauderna, Nathalie Pozzie, Eric Zimmerman, Bielefeld: transcript, 2015, s. 118–119.

<sup>37</sup> Niektóre z najbardziej wpływowych i udanych tego typu gier to: *Medal of Honor: Allied Assault* (2002) – współautorem był Steven Spielberg, *Battlefield 1942* (2002), *Call of Duty* (2003), *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (2005).

<sup>38</sup> Zob. np. Eddie Paterson, Timothy Williams, Will Cordner, *Once Upon a Pixel. Storytelling and Worldbuilding in Video Games*, Boca Raton: CRC Press, 2020, s. 57.

## Tworzenie autentyczności historycznej

W grze komputerowej bohaterem jest postać, pod którą grający się podszywa i jej oczyma doświadcza biegu zdarzeń. W większości gier z serii „Wolfenstein” głównym bohaterem jest William Joseph „B.J.” Blazkowicz, umięśniony blondyn, niebieskooki mężczyzna, który potrafi samodzielnie atakować setki wrogów, przypominając bohaterów kina akcji z lat osiemdziesiątych. We wczesnych wersjach serii jego biografia nie jest tematem głównym, jednak historia i sceneria zdaje się wskazywać, że Blazkowicz jest żołnierzem o żydowsko-amerykańskim pochodzeniu i z polskimi korzeniami. John Carmack, założyciel firmy id software i główny programista gry *Wolfenstein 3D*, zapytany, czy Blazkowicz był Żydem, oznajmił: „zawsze tak myślałem”, a naczelny projektant Tom Hall konsekwentnie potwierdzał, że matka Blazkowicza jest Żydówką<sup>39</sup>.

Chociaż żydowskość Blazkowicza nie jest kluczowym elementem wczesnych wersji gry „Wolfenstein”, staje się ważnym składnikiem narracji w wersji wyprodukowanej przez MachineGames w 2014 r. Podkreśla się to w dialogach i skomplikowanych relacjach z jego ojcem, rasistą, sprzedawcą, który nie jest z pochodzenia Żydem. Z gry jasno wynika, że źle traktuje zarówno matkę Blazkowicza Zofię, jak i młodego syna. W sekwencji z gry *The New Colossus* zadaniem gracza jest ukrycie się przed ojcem Blazkowicza w szafce. Scena ta ma charakter dość typowy, ponieważ łączy w sobie elementy kinematograficzne, przypominające krótkie filmy emitowane w trakcie gry oraz interaktywne sekwencje w ramach filmu kinowego, gdy grający wybiera rezultat danej sceny. We współczesnych grach filmiki lub tzw. wycinki są znacznie ściślej powiązane z przebiegiem gry niż poprzednio, co powoduje zacieranie się granic między sekwencjami interaktywnymi i nieinteraktywnymi<sup>40</sup>. Relacja między ojcem rasistą, matką Żydówką i B.J. na swój sposób eskaluje w ahistorycznej narracji gry *The New Colossus*, osiągając punkt kulminacyjny, gdy matka B.J. zostaje zadenuncjowana nazistom przez męża po tym, jak Niemcy okupują Stany Zjednoczone. Blazkowicz zabija następnie swego ojca, uwalniając się w końcu od niego i jego ideologii.

Naszym zdaniem w interpretacji „Wolfensteina” prezentowanej przez MachineGame B.J. Blazkowicz został powołany przez twórców jako uosobienie antyfaszysty, co jest wielokrotnie podkreślane w trakcie gry<sup>41</sup>. Tommy Bjork, autor narracji, dialogów i przedakcji *Wolfensteina II: The New Colossus*, wypowiedział się o „antynazistowskim rdzeniu” serii, podkreślając swe osobiste powiązania z tematem gry za sprawą obaw przed narodzinami rasizmu i neonazizmu

<sup>39</sup> <https://kotaku.com/yes-this-nazi-killing-video-game-hero-was-of-jewish-de-1535290776>, 19.03.2020; <https://www.polygon.com/2017/10/26/16553486/wolfenstein-bj-blazkowicz-jewish> (dostęp 19 III 2020 r.).

<sup>40</sup> Dovey, Kennedy, *Game Cultures...*

<sup>41</sup> „Vice News”: *Wolfenstein II Is The Video Game That’s Pissing Off The Alt-Right [HBO]*, 28 X 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=wb-tF7WilP8> (dostęp 30 III 2020 r.).



Plakat promocyjny „Bękartów wojny” (2009, za: <https://www.imdb.com/title/tt0361748/mediaviewer/rm1378256896>), okładka kolekcjonerskiej edycji „Wolfenstein II: Amerika-pack. The New Colossus” (2017, za: [https://www.amazon.co.uk/Wolfenstein-II-Colossus-Welcome-Amerika/dp/B0749QKX5C/ref=sr\\_1\\_4?ie=UTF8&qid=1501759358&sr=8-4&keywords=wolfenstein%2Bcolossus&th=1](https://www.amazon.co.uk/Wolfenstein-II-Colossus-Welcome-Amerika/dp/B0749QKX5C/ref=sr_1_4?ie=UTF8&qid=1501759358&sr=8-4&keywords=wolfenstein%2Bcolossus&th=1))

w Szwecji w latach osiemdziesiątych<sup>42</sup>. Poza względami osobistymi wersje gry „Wolfenstein” wyprodukowane przez MachineGames były omarkowane i promowane jako gry, w których zabija się, czerpiąc z estetyki *Bękartów wojny* (*Inglourious Basterds*) Quentina Tarantino (2009), również rozgrywających się w alternatywnej scenerii drugiej wojny światowej i zbudowanych na wyraźnej narracji antynazistowskiej, mieszczącej się między fabularyzacją, autentycznymi elementami opowieści i zestetyzowaną przemocą.

Kluczowe znaczenie motywu bohatera antyfaszysty w grach „Wolfenstein” wyprodukowanych przez MachineGame staje się oczywiste tuż po sekwencji wstęp-

<sup>42</sup> Postulat badawczy w dziedzinie historii gier wideo to kobiety i mężczyźni stojący za grami. Rzecz intrygująca, także twórcy innej gry rozgrywającej się w czasie drugiej wojny światowej, *Thought the Darkest of Times*, oświadczyli, że sukces prawicowej polityki z 2016 r. zainspirował ich do opracowania znacznie poważniejszego niż w „Wolfensteinie” podejścia do gry w scenerii nazizmu. Zob. wywiad z Jörgiem Friedrichem *Es lässt sich nicht alles wegbalieren*, *zeitgeschichte* online, <https://zeitgeschichte-online.de/print/58280>, 11 XII 2020 (wywiad wcześniej ukazał się w „Frankfurter Allgemeine Zeitung”, 28 I 2020).

nej gry *The New Order* – pierwszej w nowej serii. Blazkowicz zapada w śpiączkę w następstwie nalotu na nazistowską twierdzę w Polsce, na której czele stoi jeden z głównych antagonistów gry, Wilhelm Strasser, zwany też „Deathshead” (trupia główka). Jego pseudonim jest połączeniem niezbyt subtelnych odniesień do SS-Totenkopfverbände – „trupich główek” – oddziałów wartowniczych w obozach koncentracyjnych, być może też do *Red Skull*, nazistowskiej nemesis w serii komiksowej *Captain America*, stanowiąc doskonały przykład mieszanki tematów historycznych i popkultury w serii „Wolfenstein”. Nierozpoznany przez żołnierzy niemieckich, Blazkowicz zostaje następnie umieszczony w szpitalu psychiatrycznym w Polsce, w stanie wegetatywnym. Gracz patrzy oczyma Blazkowicza, doznając upływu lat, pozostając pod opieką kobiety o imieniu Anya i jej rodziny, która prowadzi tę placówkę. Czternaście lat później, w 1960 r. – o czym Blazkowicz nie wie, hitlerowcy wygrali wojnę – przybywają esesmani, aby zabić więzionych pacjentów szpitala. Sekwencja ta przypomina scenę filmu Stevena Spielberga *Lista Schindlera* (1993), w której żołnierzy SS mordują żydowskich pacjentów w krakowskim szpitalu. Nawet kolory w tej sekwencji gry są przyciemnione i przypominają w znacznej mierze czarno-białą estetykę *Listy Schindlera*.

Również w tym przypadku gra łączy w sobie sekwencje filmowe z sekwencjami interaktywnymi. Będąc świadkiem tej sceny z perspektywy pierwszej osoby, nawet w stanie wegetatywnym Blazkowicz jest wstrząśnięty biegiem wydarzeń, budzi się ze śpiączki, aby zabić Niemców na terenie szpitala i uratować Anyę oraz innych pacjentów<sup>43</sup>. Ta jedna z pierwszych scen nadaje ton nowej serii gier „Wolfenstein”: wraz z B.J. Blazkowiczem gracz ma być przerażony i oburzony na nazistowskie okrucieństwo, odczuć potrzebę karzącej, a zarazem katarktycznej przemocy wobec sprawców zbrodni tak straszliwych, jak zabijanie pacjentów szpitala psychiatrycznego – jednej z rzeczywistych zbrodni popełnionych przez Niemców. Co intrygujące, temat zabiegów „eutanazji” dokonywanej przez nazistów stanowi element narracji tej pełnej przemocy gry FPS, podczas gdy inne media wizualne dotykają tego tematu niezwykle rzadko. Podsumowując, „Wolfenstein” jest jedyną okazją, by wielu grających mogło kiedykolwiek bezpośrednio konfrontować się z tym tematem, choć w silnie sfabularyzowanej scenerii.

Seria gier „Wolfenstein” przedstawia grającym zbrodnie nazistowskie w znajomej im estetyce, wykorzystując wizualne odniesienia do ugruntowanych elementów filmów z Zagłady jako gatunek filmowy i umieszczając je w narracji zemsty. Pierwszy z nich osiąga się przez tworzenie wizualnych i narracyjnych punktów odniesienia do popularnych medialnych obrazów Zagłady i drugiej wojny światowej. Nie dziwi, że często takim punktem odniesienia jest *Lista Schindlera*, zarazem przypominając o powadze kontekstu historycznego gier: Omer Bartov, profesor historii i germanistyki na Brown University, podkreślił

<sup>43</sup> *Wolfenstein: The New Order* (2014); łatwy dostęp do serii „Let’s Play” zapewnia serwis YouTube, na temat tej sekwencji zob. np. <https://www.youtube.com/watch?v=2vSFHsqj0QI-&t=203s> (dostęp 21 III 2020 r.).





Scena filmowa z „Listy Schindlera” (1993): Podczas likwidacji getta krakowskiego esesmani zamordowali żydowskich pacjentów szpitala



„Wolfenstein. The New Order” (2014). Grający patrzy oczyma B.J. Błaskowicza, bezradnie obserwując, jak nazistowscy żołnierze mordują pacjentów szpitala psychiatrycznego w Polsce (zrzut ekranu: Lukas Meissel, 23 III 2020 r.)

wpływ filmu Spielberga na kulturę popularną i trwały efekt, jaki wywarł na obrazowanie Zagłady<sup>44</sup>. W wypadku serii gier „Wolfenstein” zastosowanie tej es-

---

<sup>44</sup> Omer Bartov, *Spielberg's Oscar: Hollywood tries Evil* [w:] *Spielberg's Holocaust. Critical Perspectives on Schindler's List*, red. Yosefa Loshitzky, Bloomington: Indiana University Press, 1997, s. 41–61, tu s. 46.

tetyki w konkretnych sekwencjach przydaje grze aury autentyczności i powagi, ponownie ilustrując znaczenie punktów odniesienia wizualnego z mediów innego rodzaju, szczególnie w filmie lub krótkich sekwencjach wycinkowych. Główną rolę sekwencji wycinkowych Rune Klevjer definiuje jako „kontekstualizowanie wydarzeń w grze w znanych tropach i mitologiach gatunku fiction. [...] Sceny wycinkowe są zdolne przekazać to, co nazywam znanym głosem gatunku”<sup>45</sup>. „Pograżając” gracza w sytuacjach, które reprodukują powagę, jaką daje się żydowskiemu w istocie bohaterowi w przekazie medialnym na temat Zagłady, umożliwia się w ten sposób dokonanie zemsty na nazistach, „Wolfenstein” daje grającemu motywację – nazizm jest okrutny i zły i dlatego musi zostać zniszczony. Jak to określiła Deborah Wilson, która podkładała głos postaci Grace Walker, odnosząc się do przedstawień rasizmu w Ameryce w *Wolfenstein II*: „[gra] ma swe własne cele jako gra i jako gra będzie je realizować. Masz szansę, aby się w nią zagłębić, ponieważ to ty jesteś katalizatorem”<sup>46</sup>. Tym samym ułatwia się tworzenie w grze otwarcie antyfaszystowskiej narracji, którą twórca i wydawca wiąże w materiałach marketingowych z historią amerykańskiego rasizmu, a także ze współczesnym nurtem „Alt-Right”, o czym będzie mowa dalej.

### Wybory (bez wyboru)

W grze *The New Order* poziom szpitala nie jest pierwszym momentem, gdy gra ma wywołać u grającego przerażenie brutalnością nazistów. Już na poziomie wprowadzenia (*intro*) gracz – oczami Blazkowicza – jest świadkiem bestialskich eksperymentów w krematorium, które prowadzi generał Deathshead, i tym razem w sekwencji składającej się z kinematyki połączonej z elementami interaktywnymi. Owa postać antagonisty gracza wpisuje się w stereotyp „nazistowskiego lekarza”, wzorowanego na postawie dr. Christiana Szella w amerykańskim thrillerze *Maratończyk* z 1976 r., filmu o nazistowskim zbrodniarzu wojennym, który jako taki odnosi się do popularnych obrazów dr. Josefa Mengele, lekarza w obozie zagłady Auschwitz-Birkenau. W przełomowym momencie wprowadzenia Deathsheadowi udaje się ująć drużynę Blazkowicza i zmusza gracza do dokonania wyboru, który z jego towarzyszy zostanie zabity, a który przetrwa, co wpłynie na dalszy bieg narracji w całej grze<sup>47</sup>. Decyzja grającego będzie przesładować bohatera w całej fabule i jest przywołana w dialogu przez inne, niegrywalne postacie, co ilustruje dalekosiężne konsekwencje wyboru.

Motyw wmieszania więźnia w śmierć jego współwięźniów przez zmuszenie go do dokonania wyboru (a gra nie umożliwia uchylecia się od wyboru, z wyjąt-

<sup>45</sup> Rune Klevjer, *Cut-scenes [w:] The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, New York–Abingdon: Routledge, 2014, s. 305.

<sup>46</sup> „Vice News”: *Wolfenstein II Is The Video Game...*, <https://www.youtube.com/watch?v=wb-tF-7WilP8>.

<sup>47</sup> *Wolfenstein: The New Order* (2014); <https://www.youtube.com/watch?v=gUL45mph-HzE&t=2950s> (dostęp 21 III 2020 r.).



„*Wolfenstein: The New Order*” (2014). Generał Deathshead (trupia główka) zmusza gracza, występującego pod nazwiskiem B.J. Blazkowicz, by dokonał wyboru, którego z jego towarzyszy ma zabić, a którzy przetrwają, prosząc: „Pomóż mi dokonać wyboru”. Następnie gracz musi wybrać jednego ze swoich znajomych, klikając na postać tego, kto ma zostać zamordowany (zrzut ekranu: Lukas Meissel, 23 III 2020 r.)

kiem jej zupełnego wyłączenia) jest znakomicie utrwaloną oznaką okrucieństwa nazistów. Prawdopodobnie najbardziej znanym przypadkiem użycia tego motywu była powieść Williama Styrona z 1979 r. *Wybór Zofii* – tytułowa Zofia, Polka i katoliczka, ocalała z Auschwitz, ujawnia, że gdy przybyła do Auschwitz, jeden z lekarzy podczas tzw. selekcji zmusił ją do wyboru, które z jej dwojga dzieci będzie mogło mieszkać w obozie, podczas gdy drugie zostanie zamordowane w komorze gazowej. Zofia wybrała syna ponad siedmioletnią córkę Ewę i przez całe życie nękały ją wyrzuty sumienia<sup>48</sup>. Pomijając kwestie poruszone w samej powieści<sup>49</sup>, Styron mówił o swej inspiracji, mającej – jak twierdził – charakter historyczny, odnosząc się zarówno do książki Olgi Lengyel *The Five Chimneys*, zawierającej opis jej przeżyć w latach, gdy była asystentką chirurga w Auschwitz, a także do historii Hannah Arendt w *Eichmannie w Jerozolimie*<sup>50</sup>. W rzeczywistości-

<sup>48</sup> William Styron: *Wybór Zofii*, tłum. Zbigniew Batko, Warszawa: NOW-a, 1991.

<sup>49</sup> Zob. np. Sharon Oster, *The “Erotics of Auschwitz”: Coming of Age in The Painted Bird and Sophie’s Choice* [w:] *Witnessing the Disaster: Essays on Representation and the Holocaust*, red. Michael F. Bernard-Donals, Richard R. Glejzer, Madison: University of Wisconsin Press, 2003, s. 90–124; analiza *Wyboru Zofii* autorstwa Joan Smith w zbiorze esejów *Misogynies* (London: The Westbourne Press, 2013).

<sup>50</sup> James L.W. West, *Conversations with William Styron*, Jackson: University Press of Mississippi, 1985; Sue Vice, *Holocaust Fiction*, New York, Routledge 2003, s. 131 i n.

ści Arendt wspomina tę historię w *Korzeniach totalitaryzmu*<sup>51</sup>, w nawiązaniu do wykładu Alberta Camusa z 1946 r. o kryzysie człowieczeństwa<sup>52</sup>. W wykładzie tym Camus przywołuje historię Greczynki, zmuszonej przez niemieckiego żołnierza do wyboru, któremu z trzech jej aresztowanych synów, członków ruchu oporu, ma ocalić życie. Camus twierdzi, że domniemany wybór przerzucony przez żołnierza niemieckiego na matkę nie stanowi rzeczywistego wyboru. Jest to akt okrucieństwa wobec ofiary wyłącznie dla zaspokojenia żądzy zadawania bólu i rozrywki sprawcy. Według Camusa służy on jako dowód utraty człowieczeństwa owego niemieckiego oficera.

Motyw „wyborów bez wyboru” między dwiema przerażającymi możliwościami bez szansy na ucieczkę jest kontynuowany i rozbudowywany w kolejnych częściach gry *The New Order*. W grze *Old Blood*, rozgrywającej się w ostatnim etapie fabularyzowanego zakończenia drugiej wojny światowej, gracz musi zdecydować, czy uratować Annette Krause, ukrywającą się młodą niemiecką Żydówkę, czy też Ludwiga Kesslera, niemieckiego bojownika ruchu oporu. Obie postacie przypominają – odpowiednio – wyglądem, imionami i tłem biograficznym Annę Frank i członków grupy Biała Róża. Żona Kesslera Sophie (wyraźne nawiązanie do Sophie Scholl) została stracona za rozprowadzanie ulotek, z których jedną grający może nawet odczytać. W grze *The New Colossus*, w jednej z pierwszych scen retrospekcji, gracz musi ponownie przeżyć scenę wymuszonego wyboru z gry *The New Order*, po czym następuje *flashback* do 1919 r., do dzieciństwa Blazkowicza, gdy jego ojciec zmusił go do zastrzelenia swojego psa, by ukarać chłopca za zabawę z afroamerykańską dziewczynką. Grający ponownie staje przed wyborem: słuchać ojca czy celowo chybić. Konstrukcja gry jednak uniemożliwia ostatecznie ocalenie psa, bez względu na dokonany wybór. Sekwencja ta łączy wątek ojca rasisty z nazistowskim generałem Deathsheadem, tworząc w ten sposób powiązanie pomiędzy nazizmem a amerykańskim rasizmem, co jest głównym motywem gry *The New Colossus*.

Twórcy „Wolfensteina” mogli nie być świadomi łańcucha odniesień do motywu wyborów niemożliwych, niemniej powielali tematykę uznaną w badaniach i edukacji o Zagładzie. Świadomie lub nie adaptują pojęcie „wyborów bez wyboru”, jak je określił Lawrence L. Langer, jako „nieodzwierciedlające wyboru pomiędzy życiem a śmiercią, ale między jedną formą nieprawidłowej odpowiedzi a drugą, narzuconymi przez sytuację, na której wybór ofiara nigdy nie miała wpływu”<sup>53</sup>. Temat „wyboru” jest najważniejszym elementem edukacji o Zagła-

<sup>51</sup> Hannah Arendt, *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft. Antisemitismus, Imperialismus, totale Herrschaft*, München: Piper, 2014, s. 930.

<sup>52</sup> Albert Camus, *The Human Crisis: A Lecture delivered in America*, New York: Columbia University Press, 1946.

<sup>53</sup> Cyt. za: John K. Roth, *The Failure(s) of Ethics: The Holocaust and Its Reverberations*, The Raul Hilberg Memorial Lecture, 10 XI 2008, przypis 4, [https://www.uvm.edu/sites/default/files/UVM-Center-for-Holocaust-Studies/RothHilbergLecture\\_000.pdf](https://www.uvm.edu/sites/default/files/UVM-Center-for-Holocaust-Studies/RothHilbergLecture_000.pdf) (dostęp 20 III 2020 r.).

dzie, często przywoływanym podczas sesji warsztatowych i dyskusji grupowych<sup>54</sup>. Przytłaczające konsekwencje „wyborów bez wyboru” w połączeniu z ich zdecydowanym potępieniem moralnym ułatwiły twórcom gier wznowienie serii „Wolfenstein”, uświadamiając zarazem publiczności bezprecedensowe okrucieństwo nazistów. Ponadto stanowi ona przykład pełnego wykorzystania medium. Interaktywny charakter gier komputerowych powoduje, że wybór jest najważniejszym elementem całości oraz opowiadanej w nich historii. Często wybory te odnoszą się do względów strategicznych (czy zużyć posiadane zasoby natychmiast, by później uzyskać przewagę?) bądź mają otwarcie „moralny” charakter (opcje rozmowy w grach typu rpg). W przypadku „Wolfensteina” architektki gry czerpią z zapewne świetnie znanego sobie zjawiska: „gry – jak żadne inne medium – uświadamiają, czym jest współudział”, powiada autorka fabuły gry Brenda Romero<sup>55</sup>. Sięganie po medium odwołujące się do kategorii wyboru, aby zmusić graczy do dokonania wyboru bez wyboru, stawiając ich w ten sposób w sytuacji współsprawców, konfrontując ich z konsekwencjami przez pozostały czas gry, pokazuje, w jaki sposób producenci gier sprawnie wykorzystują specyfikę swojego medium, aby przekazać najważniejszą treść w nauczaniu o Zagładzie: że naziści celowo stwarzali sytuacje, w których ich ofiary staną się współsprawcami zbrodni popełnianych przeciwko sobie samym.

### Imaginarium obozowe

Podobne podejście do zawłaszczania historii, ustalonych symboli i metafor okrucieństwa nazistów przyjęła firma MachineGames w grze *The New Order*, szczególnie w epizodzie rozgrywającym się w Belicy, fikcyjnym nazistowskim obozie zagłady. W historycznym uniwersum gry Belica jest obozem zagłady (*Todeslager*<sup>56</sup>) w północnej Chorwacji. Organizacja podziemna, do której Blazkiewicz dołącza po przebudzeniu się ze śpiączki w latach sześćdziesiątych, Krąg z Krzyżowej (*Kreisauer Kreis*) – co stanowi nawiązanie do prawdziwej niemieckiej grupy ruchu oporu pod tą nazwą – ustala, że ktoś manipulował przy specjalnym materiale budowlanym (fikcyjnym) produkowanym w Belicy, z czego wynika, że musi znać jego tajemnicę. Osobą tą okazuje się Set Roth, żydowski więzień obozu w Belicy, który – jak wspomniano we wstępie do tego poziomu –

<sup>54</sup> Zob. np.: *Impossible Choices: Life under Nazi Persecution by the Holocaust Educational Trust*, [https://www.het.org.uk/images/downloads/Primary/Impossible\\_Choices\\_Guidance\\_Notes.pdf](https://www.het.org.uk/images/downloads/Primary/Impossible_Choices_Guidance_Notes.pdf) (dostęp 20 III 2020 r.); materiały edukacyjne Yad Vashem (2016): *Two rings. A story of love and war*, [https://www.yadvashem.org/yv/pdf-drupal/en/education/two\\_rings.pdf](https://www.yadvashem.org/yv/pdf-drupal/en/education/two_rings.pdf) (dostęp 20 III 2020 r.); podejście pedagogiczne Gottfrieda Kößlera do *Listy Schindlera*, z omówieniem motywu wyboru na przykładzie innej wizualizacji Zagłady w edukacji o Zagładzie: Gottfried Kößler, *Entscheidungen. Vorschläge und Materialien zur pädagogischen Arbeit mit dem Film „Schindlers Liste“*, Frankfurt am Main: Fritz-Bauer-Institut, 1995.

<sup>55</sup> Cyt. za: Kansteiner, *Transnational Holocaust Memory...*, s. 314.

<sup>56</sup> [https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Camp\\_Belica](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Camp_Belica) (dostęp 23 III 2020 r.).

„został zatrzymany w 1941 r. w Łodzi”, co jest odniesieniem do getta łódzkiego (Litzmannstadt). Zadaniem gracza na tym poziomie jest infiltracja *Todeslager* i uratowanie Rotha.

„Nikt nigdy nie jest na to gotów” – tak brzmi komentarz Blazkowicza w sekwencji otwierającej poziom „Belica”. Zaczyna się ona czarnym ekranem, po czym drzwi wagonu otwierają się nagle i rozpoczyna się „selekcja”, której grający doświadcza z perspektywy pierwszej osoby. Tłum więźniów opuszcza pociąg, słysząc dookoła wrzaski niemieckich strażników. Nad bramą żeliwną podobną do ikonicznej bramy w Auschwitz umieszczono napis „Belica” zamiast „Arbeit macht frei”, a w oddali widać dymiące kominy. Po opuszczeniu pociągu jeden z więźniów próbuje oddać dziecko komendantce obozu, Irene Engel, w rezultacie czego więźniowie oraz gracz są wepchnięci z powrotem do pociągu, a ekran ponownie gaśnie i czernieje, co ma sugerować, że dziecko zostało zabite przez Engel.

W następnej scenie Blazkowicz idzie wzdłuż szeregu więźniów, co jest dalszą częścią procesu selekcji. Zostaje wyselekcjonowany do pracy przez kochanka i ochroniarza Engel, Hansa „Bubiego Winklego, na przedramieniu zostaje mu wykłuty tatuaż, dostaje obozowy pasiak opatrzone symbolem wskazującym jego status w obozie. Po rejestracji Blazkowicz zostaje wysłany do pracy przymusowej przy mieszaniu cementu. Tam dowiaduje się od współwięźnia o Secie Rothu, udaje mu się odwrócić uwagę strażników i dostać się do bloku, w którym znajduje się Roth<sup>57</sup>.



„*Wolfenstein. The New Order*” (2014): pierwsze obrazy, jakie widzi grający, to obóz zagłady w Belicy, zapewne tuż po otwarciu drzwi bydlęcego wagonu (zrzut ekranu: Lukas Meissel, 23 III 2020 r.)

<sup>57</sup> *Wolfenstein: The New Order* (2014), <https://www.youtube.com/watch?v=ukj0GAS1Go4> (dostęp 21 III 2020 r.).

W sekwencji „wyborów” gra *The New Order* odnosi się w znacznym stopniu do rozpoznawalnych kulturowo motywów, co potwierdziła analiza Eugena Pfistera poświęcona tej samej sekwencji<sup>58</sup>. Scena ta odwołuje się do wizualnych wskazówek zaczerpniętych z ikonografii przedstawiającej proces selekcji w obozie zagłady Auschwitz-Birkenau w różnych filmach, począwszy od najwcześniejszych obrazów w polskim filmie *Ostatni etap* (1947), cytowanym wizualnie we wspomnianej *Liście Schindlera*. Kolejne punkty odniesienia to miniserial telewizyjny *Holocaust* (1978) oraz – ponownie – *Wybór Zofii* (1982). Postać obergruppenführerin Irene Engel to mieszanina klisz dotyczących kobiet sprawczyń, zakorzenionych w opartych na płci (*gendered*) i nierzadko seksualizowanych powojennych przedstawieniach esesmanek, takich jak Irma Grese; wzorowane na nich postacie występują w poważnych filmach, np. *Ostatnim etapie*, oraz produkcjach z gatunku „Nazisploitation”<sup>59</sup>, takich jak *Elza – Wilczyca z SS* (1975). Oprócz Irene Engel obsada gry *Wolfenstein* wyprodukowanej przez MachineGames obejmuje nietypową dla „strzelanki pierwszosobowej” różnorodność głównych postaci kobiet, a w ostatniej wersji gry w tej serii, *Youngblood*, głównymi bohaterami są bliźniacze córki Blazkowicza Jessie i Zofia, przez co ta seria gier staje się interesującym przykładem z perspektywy *gender studies*.

Odniesienia wizualne do znanych motywów są na poziomie „Belica” jeszcze wyraźniejsze, gdy gracz wchodzi do baraku Seta Rotha w obozie, co jest silnym pod względem wizualnym nawiązaniem do słynnych zdjęć z wyzwolenia Buchenwaldu, takich jak zdjęcie znanego pisarza Elie Wiesela wśród innych więźniów. Aby podkreślić nawiązania historyczne, grający słyszy jako wstęp do tej sceny wewnętrzny monolog Blazkowicza: „Słyszałem o takich miejscach. Auschwitz. Buchenwald. Od wschodu do zachodu”. Więźniowie patrzą na gracza, który szuka na pryzkach Seta Rotha – motyw tak mocno powiązany z obozami koncentracyjnymi, że można go nazwać „obrazem symbolicznym”. Gra nie tylko wyraźnie nawiązuje do fabularyzowanych wizualizacji Zagłady, lecz także integruje fotografię historyczną i pospolite skojarzenia ze zbrodniami nazistowskimi poza odniesieniami do produkcji filmowych<sup>60</sup>. Jak słusznie jednak podkreślają Eugen Pfister i Arno Görge, mimo przedstawiania rozpoznawalnych obrazów z obozów koncentracyjnych poleganie na kliszach i skojarzeniach bez dodatkowych wyjaśnień może prowadzić do erozji znaczenia, a tym samym do reprodukcji pustych znaczeniowo obrazów obozów<sup>61</sup>.

<sup>58</sup> <https://digitalholocaustmemory.wordpress.com/> (dostęp 12 XII 2020 r.). Zob. np. Pfister, *Das Unspielbare spielen...*, s. 258.

<sup>59</sup> *Nazisploitation!: The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*, red. Daniel H. Magilow, Elizabeth Bridges, Kristin T. Vander Lugt, London: Bloomsbury, 2012.

<sup>60</sup> Odniesienia do rzeczywistych obrazów można zaobserwować również w nowoczesnych wojennych grach komputerowych wideo, które w wizualizacjach konfliktów wykorzystują autentyczne zdjęcia i filmy z czasu wojny. Zob. np. Payne, *Playing War. Military Video Games...*, s. 55.

<sup>61</sup> Eugen Pfister, Arno Görge, *Tabu Konzentrationslager – Die Profanisierung des Massenmordes*, „GAIN Magazin”, 18 V 2020, nr 13, <https://www.gain-magazin.de/tabu-konzentrationslager-die-profanisierung-des-massenmordes/> (dostęp 11 XII 2020 r.).



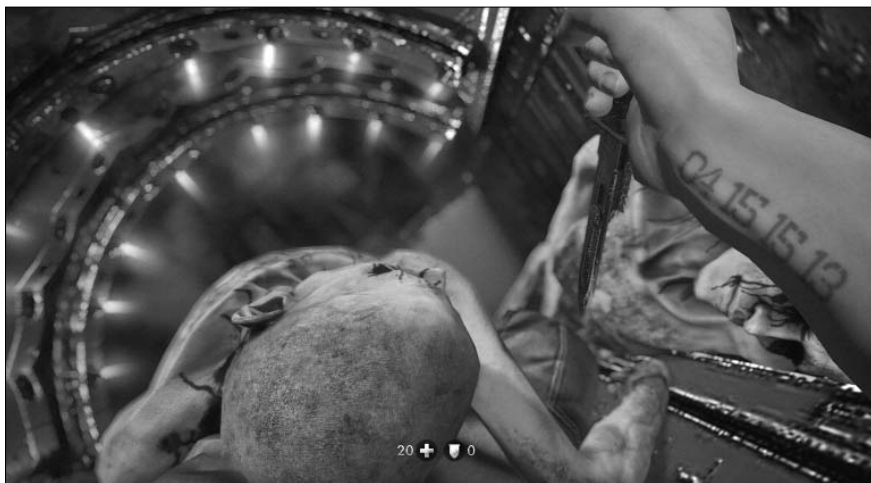
*„Wolfenstein. The New Order” (2014): po wejściu do Bloku 4 w fikcyjnym obozie zagłady w Belicy (zrzut ekranu: Lukas Meissel, 23 III 2020 r.)*



*Oswobodzeni więźniowie obozu koncentracyjnego Buchenwald, wśród nich Elie Wiesel, w chwili wyzwolenia w 1945 r.; zdjęcie wykonane przez Harry'ego Millera, Signal Photographic Company z U.S. Army Signal Corps (Stiftung Gedenkstätte Buchenwald und Mittelbau Dora, sygn. 020-46,007; oryginał w NARA)*



Na ostatnim poziomie Blazkowicz próbuje uciec z obozu, zostaje dwukrotnie złapany, ledwie uchodzi z życiem, gdy próbują go wrzucić do pieca krematoryjnego, a następnie unika masowej egzekucji, by w końcu – w stylistyce produkcji klasy „B”<sup>62</sup> (*pulp*) charakterystycznej dla tej serii gier – schronić się przed seriami z broni przeprogramowanego strzelającego robota. Głównym motywem tego poziomu jest skrajna przemoc graficzna i natychmiastowa konfrontacja grającego z najstraszliwymi zbrodniami nazistów. Poziom „Belica” przedstawia fabularyzowany obraz obozu zagłady, który jest estetycznie rozpoznawalny jako taki dzięki ikonom kulturowym związanych z wizualizacją Zagłady zarówno w postaci fabularnej, jak i historycznej. Grający może swobodnie poruszać się po obozie zagłady, rozmawiać z więźniami, obserwować akty przemocy, poczynawszy od przybycia do obozu oraz „selekcji”, i być świadkiem egzekucji z perspektywy ofiary w dalszej części fabuły na tym poziomie. W istocie „Wolfenstein” umieszcza tę drastyczną reprezentację Zagłady w historii alternatywnej, umożliwiając graczowi natychmiastowy odwet w imieniu (cyfrowych) ofiar. Ostatecznie celem, a przy tym obowiązkiem moralnym wplecionym w narrację na tym poziomie jest zabicie wszystkich nazistowskich strażników oraz ucieczka. Gra najpierw konfrontuje grających z różnymi formami nazistowskich zbrodni, aby uzmysłowić im diaboliczny charakter nazizmu. Następnie obraz ten stanowi uzasadnienie eksplozji przemocy kataraktycznej, której domaga się grający, uciekając z obozu, strzelając i wysadzając po drodze wszystkich strażników po kolei.



„Wolfenstein. The New Order” (2014): perspektywa zawodnika w piecu krematoryjnym w fikcyjnym obozie zagłady w Belicy. B.J. Blazkowicz ucieka z pieca, wspinając się po zwłokach, a następnie zabija nazistów pracujących w krematorium. Proszę zwrócić uwagę na tatuaż więźnia widoczny na prawej ręce bohatera (zrzut ekranu: Lukas Meissel, 23 III 2020 r.)

<sup>62</sup> Dziękuję dr Dorocie Krawczyńskiej za propozycję rozwiązania terminologicznego – tłum.

Belica została zaprojektowana jako fikcyjny obóz nawiązujący do prawdziwych zbrodni. „Wolfenstein” przekracza więc zakładane dla reprezentacji Zagłady granice moralne, często wytyczane przez spolaryzowane stanowiska Claude’a Lanzmanna, odrzucającego ideę wykorzystania w filmie dokumentalnym *Szoah* obrazów historycznych, oraz Georges’a Didi-Hubermana, który w swym gruntownym studium poświęconym obronie ikonografii tzw. zdjęć Sonderkommando, tj. fotografii wykonanych przez więźniów Auschwitz w 1944 r.<sup>63</sup> Akcja najnowszych produkcji filmowych również została umieszczona w obiektach obozu zagłady Auschwitz – *Szara strefa* (2001) i *Syn Saula* (2015), ale ich delikatna stylistyka wizualna i narracyjna znacząco kontrastują z bezwzględny w swej wymowie wiązaniem ze sobą różnych nazistowskich aktów okrucieństwa przedstawianych z bliskiej perspektywy na poziomie „Belica” w grze „Wolfenstein”.

### **Alternatywe fabuły historyczne a nasze pojmowanie przeszłości: Nadanie historii bardziej realistycznego charakteru przez umieszczenie jej w scenerii fabularyzowanej**

Istotna przy analizie sposobu, w jaki wersja gry „Wolfenstein” wyprodukowana przez MachineGames wprowadza takie motywy, jest przedstawiana w niej alternatywna wersja historii. W swym klasycznym studium poświęconym literaturze allohistorycznej o nazistach i drugiej wojnie światowej Gavriel D. Rosenfeld stwierdza, że „historia alternatywna ma z istoty charakter prezentystyczny. Sięga w przeszłość w mniejszym stopniu ze względu na nią samą, raczej wykorzystuje ją instrumentalnie, aby komentować obecny stan współczesnego świata”<sup>64</sup>. W taksonomii dzieł allohistorycznych Rosenfelda nowe gry z serii „Wolfenstein” znajdują się niewątpliwie wśród prac dotyczących tematu zwycięstwa nazizmu w drugiej wojnie światowej. Opisując trendy w tej kwestii, Rosenfeld stwierdza: „Ogólnie rzecz biorąc, opowieści każdego narodu skupiały się na osobnych aspektach scenariusza, które są niepowtarzalne dla jego własnego doświadczenia czasu wojny. [...] Na przykład wczesnopo wojenne narracje tworzone w Wielkiej Brytanii odmalowywały nazistów jako demonicznych ciemieńców, a Brytyjczyków jako stawiających opór bohaterów, natomiast w późniejszych opowieściach różnice to, co odróżnia między jednymi a drugimi się rozmywają, Niemcy są bowiem przedstawiani jako rozsądni okupanci, a Brytyjczycy jako oportunistyczni kolaboranci”<sup>65</sup>, z kolei naczelny dylemat Stanów Zjednoczonych

<sup>63</sup> Na temat podsumowania tej dyskusji zob. Georges Didi-Huberman, *Images in Spite of All: Four Photographs from Auschwitz*, Chicago 2012; *Visualizing the Holocaust. Documents, Aesthetics, Memory*, red. David Bathrick, Brad Prager, Michael D. Richardson, Rochester: Camden House, 2008.

<sup>64</sup> Gavriel D. Rosenfeld, *The World Hitler Never Made: Alternate History and the Memory of Nazism*, Cambridge: Cambridge University Press, 2005, s. 10.

<sup>65</sup> *Ibidem*, s. 30.

– czy przyłączyć się do wojny – ma być rozstrzygnięty w sytuacji, gdy nazistów przedstawia się już „jako umiarkowanych przeciwników, wobec których Ameryka mogła pozostać obojętna, nie narażając swego bezpieczeństwa”<sup>66</sup>. Nowe wersje gier z serii „Wolfenstein” przełamują ten trend. Zamiast wpisywać się w „pełen samozadowolenia cel historii alternatywnych” lat powojennych bądź samokrytyczną narrację w gatunkach, które pojawiły się w latach sześćdziesiątych, prezentują narrację samokrytyczną, wskazującą na konieczność przywrócenia bardziej rygorystycznego i bezkompromisowego podejścia do faszyzmu, obecnego we wcześniejszych narracjach lat powojennych. Jest to stały motyw w grze *Wolfenstein II: The New Colossus* (2017), w której Blazkowicz powraca do Ameryki, aby zorganizować opór wobec nazistowskiej okupacji kraju. Jego sojusznikami są komuniści z getta w Nowym Orleanie oraz afrykańsko-amerykańska kobieta Grace Walker, postać inspirowana Angielą Davis i ruchem Czarnych Panter. Podobnie jak Davis Walker należała do afroamerykańskiej organizacji zajmującej się walką z rasizmem o nazwie Black Revolutionary Front i tak jak ona została fałszywie oskarżona o zabójstwo agenta FBI – jeszcze przed nazistowską okupacją USA. Blazkowicz spotyka się z nią w Nowym Jorku i zostaje liderem tego, co w grze określa się mianem „drugiej rewolucji amerykańskiej”<sup>67</sup>. Revers widzimy w momencie, gdy gracz – jako Blazkowicz – udaje się do Roswell, przedstawionego jako prototypowe amerykańskie miasto lat sześćdziesiątych pod okupacją hitlerowską, łącząc klasyczne elementy tego, co nazywa się powszechnie „Americana” z symboliką nazistowską. Już na początku rozgrywki na tym poziomie spotykamy dwóch Amerykanów w strojach Ku-Klux-Klanu, którzy mówią z silnym południowym akcentem, znanym jako „Good-Old-Boy”.

Producent gry „Wolfenstein” Bethesda Softwork reklamował ją takimi hasłami, jak „Make America Nazi-free Again” i „Not my America”, wyraźnie nawiązującymi do ówczesnych haseł przeciwników Trumpa, przedstawiając grę jako komentarz do współczesnej amerykańskiej rzeczywistości<sup>68</sup>. Kampania reklamowa, której towarzyszyła pełna obraźliwych treści strategia medialna, spotkała się ze zdecydowaną krytyką ze strony „Alt-Right”, grożono jej również bojkotem w internecie. Nie ma badań na temat reakcji graczy, w tym tych, które można by identyfikować z polityczną prawicą – badań, które mogłyby rzucić światło na rezultaty kampanii promocyjnej „Wolfensteina”, a także rzeczywisty wpływ gry na jej użytkowników.

Przesłanie linii narracyjnej gry jest pod tym względem niezwykle klarowne. Wymaga ona od grającego i publiczności, by wykazali się zdecydowaną solidar-

<sup>66</sup> *Ibidem*.

<sup>67</sup> [https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Grace\\_Walker](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Grace_Walker) (dostęp 12 II 2020 r.).

<sup>68</sup> Mimo niezbyt przekonujących zaprzeczeń dyrektora do spraw PR firmy Bethesda Pete’a Hinesa oczywiste wydają się odniesienia do hasła kampanii Trumpa „Make America Great Again” („Vice News”: *Wolfenstein II Is The Video Game...*, <https://www.youtube.com/watch?v=wb-tF7WilP8>).

nością z ludźmi uciskanymi przez rasistów zarówno w fabule, jak i w czasie wydarzeń historycznych; bohaterami „drugiej rewolucji amerykańskiej” przeciwko reżimowi faszystowskiemu są żołnierz amerykański pochodzenia polsko-żydowskiego oraz Afroamerykanka. Reporter ADI Robertson pisze w „The Verge”: „jednym z najwyraźniejszych motywów gry *Wolfenstein II* jest to, że naziści nie potrzebowali podbijać całej Ameryki za pomocą futurystycznej technologii, aby rozwijała się tam supremacja białych”<sup>69</sup>. Przekaz zdaje się zatem sugerować, że współcześni faszyci i ideologowie White Power są zdolni i gotowi popełniać zbrodnie podobne do tych przedstawianych w grze. Pod tym względem można ją interpretować w ramach chronologii alternatywnych scenariuszy historycznych opisanych przez Gavriela D. Rosenfelda, podobnych do współczesnych programów telewizyjnych, takich jak *Hunters* (2020), prezentujących podejście allohistoryczne, z wątkiem gwałtownej zemsty i satyryczno-humorystycznego obrazu nazistów. Rozpatrując rzecz w kategoriach dłuższej tradycji, „Wolfenstein” przypomina pod pewnymi względami oryginalne wątki powieści Philipa K. Dicka *Człowiek z wysokiego zamku*. Rosenfeld pisze o Dicku: „Odmalowując tak ponury obraz życia pod rządami nazistów, Dick kierował się silnym imperatywem moralnym, by zachować pamięć o nazistowskim barbarzyństwie. [...] Dickiem powodowały względy etyczne – aby ujawnić zło nazizmu, a [...] jego wieloletnie zaangażowanie w demaskowaniu historycznego zła nazizmu i walkę z jego współczesnymi przejawami było źródłem tak silnej emocji i pasji, że *Człowiek z wysokiego zamku* stał się najbardziej wymownym obrazem przerażającego świata pod rządami nazistów”<sup>70</sup>. Choć kolejnej wersji gry z serii „Wolfenstein” wyraźnie brakuje elokwencji Philipa K. Dicka, łączy ona w sobie elementy jego narracji i mechanikę gry FPS, ukazując zło nazizmu za pomocą popularnych motywów, absorbujących uwagę – skłonność Blazkowicza do przemocy wobec nazistów, na czym jest zbudowane doświadczenie grającego, staje się zarazem wyborem o charakterze etycznym, imperatywem antyfaszystowskim.

## Wnioski

Gry komputerowe odnoszą się do ustalonych narracji wizualnych. Jednocześnie wykorzystują swoje unikatowe cechy do opowiadania historii, snucia adaptacyjnych narracji i interaktywnych scenariuszy – przez łączenie tych narzędzi tworzą własne znaczenia, jak dzieje się we franczyzowej serii gier „Wolfenstein”. Nierzadko gry te dają efekt autentyzmu dzięki odniesieniom do znanej powszechnie ikonografii Zagłady – szczególnie filmowej – a także motywów z edukacji o Zagładzie. Wizualizacje te tworzą obraz wroga, z którym gracz walczy, jako uosobienie zła, zasługuje więc na eliminację. Gra intrygująco łączy się ze

<sup>69</sup> <https://www.theverge.com/2017/11/2/16594166/wolfenstein-2-the-new-colossus-nazi-white-supremacist-political-commentary> (dostęp 20 II 2020 r.).

<sup>70</sup> Rosenfeld, *The World Hitler Never Made...*, s. 108.

współczesną polityką, rozwijając narracje adaptowane z innych mediów. „Wolfenstein” zawiera „obrazy symboliczne” Zagłady, umieszcza je w nowym medium, jakim są gry komputerowe, by wypracować nowe znaczenia o nieodłącznie prezentystycznym charakterze.

Ogromna popularność tych gier i ich zaskakująco wyrafinowana oraz poważnie potraktowana narracja historyczna – jak na strzelankę pierwszoosobową z elementami estetycznymi i science fiction – a zarazem budząca zastrzeżenia fascynacja symboliką nazistowską i obrazowaniem skrajnej przemocy, podkreślają ich wpływ na nową generację użytkowników gier komputerowych na całym świecie. Ponadto badanie owych popularnych produktów medialnych wskazuje, że dyskusje akademickie na temat moralnego i etycznego uzasadnienia dla powstających cyfrowych modeli obozów koncentracyjnych odrywają się od rzeczywistości, gdy poziomy w najpopularniejszych grach, takich jak „Wolfenstein”, ukazują w makabrycznych szczegółach fikcyjne obozy zagłady.

Gry, których scenerią jest druga wojna światowa, poczynawszy od poważnych projektów, dbających o autentyczność historyczną, takich jak symulator ruchu oporu *Through the Darkest of Times*, po „Nazisploitation” typu *Zombie Army 4: Dead War* (obie z 2020 r.), ukazują obrazy nazistów, a w konsekwencji (bezpośrednio lub pośrednio) Zagłady, publiczności o wiele szerszej, niż zdołałyby osiągnąć akademickie studia nad Zagładą. Nie oznacza to, że z perspektywy historyka uczą one czegoś znaczącego o Zagładzie (ledwie), a jednak wprowadzają, reprodukują lub ponownie obrazują powszechne stereotypy, klisze i wyjaśnienia dotyczące historii z odniesieniami do „obrazów symbolicznych”. Krytyczna analiza różnych form reprezentacji Zagłady w grach wideo może inspirować rozważania o popularnych wyobrażeniach dotyczących przeszłości i ich wpływie na pamięć o Zagładzie w epoce cyfrowej. Ponadto w programach edukacyjnych można wykorzystywać dyskusje o grach komputerowych z odniesieniami do Zagłady w celu zainicjowania debaty na temat odpowiednich form upamiętnienia Zagłady oraz potencjału i ograniczeń nowych reprezentacji medialnych. W ramach akademickich badań nad Zagładą nadszedł czas, aby w ich pole zainteresowania wprowadzić gry komputerowe. Ich potencjał – lepszy czy gorszy – jest bowiem ogromny i zdecydowanie zbyt długo był ignorowany.

Z języka angielskiego przełożył Jerzy Giebułtowski

## BIBLIOGRAFIA

- Arendt Hannah, *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft. Antisemitismus, Imperialismus, totale Herrschaft*, Munich: Piper, 2014.
- Bartov Omer, *Spielberg's Oscar: Hollywood tries Evil* [w:] *Spielberg's Holocaust. Critical Perspectives on "Schindler's List"*, red. Yosefa Loshitzky, Bloomington: Indiana University Press, 1997.
- Bowman Nicholas David, *Wolfenstein* [w:] *100 Greatest Video Game Franchises*, red. Robert Mejia, Jaime Banks, Aubrie Adams, Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2017.

- Brink Cornelia, *Ikonen der Vernichtung. Öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945*, Berlin: De Gruyter, 1998.
- Camus Albert, *The Human Crisis: A Lecture delivered in America*, New York: Columbia University Press, 1946.
- Carpenter Nicole, *Education-Focused Civilization Game Heading to Schools in 2017*, <https://www.ign.com/articles/2016/06/24/education-focused-civilization-game-heading-to-schools-in-2017>.
- Chapman Adam, Linderth Jonas, *Exploring the Limits of Play. A Case Study of Representations of Nazism in Games* [w:] *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, red. Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderth, Ashely ML Brown, New York: Routledge, 2015.
- Didi-Huberman Georges, *Images in Spite of All: Four Photographs from Auschwitz*, tłum. Shane B. Lillis, Chicago: Chicago University Press, 2012 [wyd. polskie: *Obrazy mimo wszystko*, tłum. Mai Kubiak Ho-Chi, Kraków: Universitas, 2008].
- Dovey Jon, Kennedy Helen W., *Game Cultures. Computer Games as New Media*, London: McGraw-Hill, 2006.
- Dransfeld Ian, *The history of Wolfenstein*, <https://www.pcgamer.com/the-history-of-wolfenstein/>.
- Egenfeldt-Nielsen Simon, Heide Smith Jonas, Pajares Tosca Susana, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York–Abingdon: Taylor&Francis, 2020.
- Europe – 2014 top 20 half-year software chart, top 10 publishers, <https://nintendoeverything.com/europe-2014-top-20-half-year-software-chart-top-10-publishers/>.
- Freyermuth Gundolf S., *Games, Game Design, Game Studies. An Introduction*, Bielefeld: transcript, 2015.
- Gach Ethan, *Wolfenstein 2 Collectible Mocks Progressive Magazine Over Its Coverage Of White Nationalists*, <https://kotaku.com/wolfenstein-2-collectible-mocks-progressive-magazine-ov-1819952709>.
- „Game Studies” 2016, t. 16, nr 2, specjalny: *War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play*.
- Giere Daniel, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 2019.
- Gwaltney Javy, *The Complete Saga Of How MachineGames Saved Wolfenstein*, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/10/09/the-turbulent-history-of-machinegames.aspx>.
- Hoskins Andrew, *The Right to Freedom in Post-Scarcity* [w:] *The Ethics of Memory in the Digital Age*, red. Alessa Ghezi i in., New York: Palgrave Macmillan, 2014.
- Kansteiner Wulf, *Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies* [w:] *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*, red. Tea Sindbæk Andersen, Barbara Törnquist-Plewan, Leiden i in.: Brill, 2017 (seria „European Studies”, t. 34).
- Kamen Matt, *Assassin’s Creed historian on merging the past with fiction*, <https://www.wired.co.uk/article/assassins-creed-unity-interview-maxime-durand>.
- Klevjer Rune, *Cut-scenes* [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, New York–Abingdon: Routledge, 2014.
- Knoch Habbo, *Die Tat als Bild. Fotografien des Holocaust in der deutschen Erinnerungskultur*, Hamburg: Hamburger Editionen, 2001.
- Kößler Gottfried, *Entscheidungen. Vorschläge und Materialien zur pädagogischen Arbeit mit dem Film „Schindlers Liste“*, Frankfurt am Main: Fritz-Bauer-Institut, 1995.

- Kuchera Ben, Yes, *B.J. Blazkowicz is Jewish*, <https://www.polygon.com/2017/10/26/16553486/wolfenstein-bj-blazkowicz-jewish>.
- Mai Stephan, Preisinger Alexander, *Digitale Spiele und historisches Lernen*, Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 2020.
- Mitic I., *Video Game Industry Revenue Set for Another Record-Breaking Year*, <https://fortunly.com/articles/video-game-industry-revenue/>.
- Morton Drew, "You must feel the Force around you!" *Transmedia Play and the Death Star Trench Run in Star Wars Video Games* [w:] *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, red. Sean Guynes, Dan Hassler-Forest, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018.
- Murray Soraya, *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*, London–New York: I.B. Tauris, 2018.
- Nazisploitation!: The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*, red. Daniel H. Magilow, Elizabeth Bridges, Kristin T. Vander Lugt, London: Bloomsbury, 2012.
- Nielsen Holly, *Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt*, <https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>.
- Nolden Nico, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin: De Gruyter, 2019.
- Orland Kyle, *Germany says games with Nazi symbols can get "artistic" exception to ban*, <https://arstechnica.com/gaming/2018/08/german-ratings-board-starts-allowing-nazi-symbols-in-video-games/>.
- Parijat Shbhankar, *Call of Duty Series Crosses 300 Million Lifetime Sales*, <https://gamingbolt.com/call-of-duty-series-crosses-300-million-lifetime-sales>.
- Paterson Eddie, Williams Timothy, Cordner Will, *Once Upon a Pixel. Storytelling and Worldbuilding in Video Games*, Boca Raton: CRC Press, 2020.
- Paul Gerhard, *Bilder des Krieges – Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges*, Paderborn: Schöningh, 2004.
- Paul Gerhard, *Bilder einer Diktatur. Zur Visual History des „Dritten Reiches“*, Göttingen: Wallenstein, 2020.
- Payne Matthew Thomas, *Playing War. Military Video Games after 9/11*, New York–London: New York University Press, 2016.
- Pfister Eugen, *Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen*, „Zeitgeschichte“ 2016, nr 4.
- Pfister Eugen, Görgen Arno, *Tabu Konzentrationslager – Die Profanisierung des Massenmordes*, „GAIN Magazin“, 18 V 2020, nr 13, <https://www.gain-magazin.de/tabu-konzentrationslager-die-profanisierung-des-massenmordes/>.
- Playing with Holocaust symbols. The video game franchise Wolfenstein as a case study for digital Holocaust representations*, <https://medium.com/@heronetwork/with-2-3-billion-gamers-ww-gaming-is-the-biggest-entertainment-industry-in-the-world-3d5fe85bb036>.
- Robertson Adi, *Wolfenstein II turns killing Nazis into uplifting political commentary*, <https://www.theverge.com/2017/11/2/16594166/wolfenstein-2-the-new-colossus-nazi-white-supremacist-political-commentary>.
- Rollinger Christian, *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World*, London: Bloomsbury, 2020.
- Rosenfeld Gavriel D., *The World Hitler Never Made: Alternate History and the Memory of Nazism*, Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

- Roth John K., *The Failure(s) of Ethics: The Holocaust and Its Reverberations. The Raul Hilberg Memorial Lecture*, November 10, 2008, [https://www.uvm.edu/sites/default/files/UVM-Center-for-Holocaust-Studies/RothHilbergLecture\\_000.pdf](https://www.uvm.edu/sites/default/files/UVM-Center-for-Holocaust-Studies/RothHilbergLecture_000.pdf).
- Schmidt Hanns Christian, *Transmedialität [w:] Game Studies*, red. Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher, Wiesbaden: LIT, 2018.
- Styron William, *Sophie's Choice*, London: Paw Prints, 2004 [wyd. polskie: *Wybór Zofii*, tłum. Zbigniew Batko, Warszawa: NOW-a, 1991].
- Totilo Stephen, *Yes, This Nazi-Killing Video Game Hero Was Of Jewish Descent*, <https://kotaku.com/yes-this-nazi-killing-video-game-hero-was-of-jewish-de-1535290776>.
- Van Den Heede Pieter J.B.J., 'Experience the Second World War like never before!' *Game paratextuality between transnational branding and informal learning*, „Journal for the Study of Education and Development” 2020, t. 43, nr 3.
- Vice Sue, *Holocaust Fiction*, New York: Routledge, 2003.
- Visualizing the Holocaust. Documents, Aesthetics, Memory*, red. David Bathrick, Brad Prager, Michael D. Richardson, Rochester: Camden House, 2008.
- Vitchevsky Denis, *Aharonoth Yedioth, 'Nazis Won the War' Video Game Online Sales Restricted in Israel*, <https://www.calcalistech.com/ctech/articles/0,7340,L-3724837,00.html>.
- Widmann Tabea, „The Game is the Memory’ – Eine erinnerungskulturwissenschaftliche Analyse von Prothetic Witnesses über den Holocaust in digitalen Spielen”, robocza wersja doktoratu przygotowywanego na Uniwersytecie w Konstancji.
- Winkie Luke, *Wolfenstein 2 isn't available in Israel, so gamers protested with a parody about Hitler's mustache*, <https://www.pcgamer.com/wolfenstein-2-isnt-available-in-israel-so-gamers-protested-with-a-parody-about-hitlers-mustache/>.