

Postdyscyplinarny zwrot w stronę strategii komunikacyjnej. E-TV Historia jako innowacyjne źródło historyczne

PAULINA LITKA



Postdyscyplinarny zwrot w stronę strategii komunikacyjnej.
E-TV Historia jako innowacyjne źródło historyczne

Czym jest projekt E-TV Historia i jakie są jego cele? Czy jest on potrzebny we współczesnym dyskursie naukowym? Jeśli tak – do kogo jest skierowany? Po co dzisiaj kolejna telewizja, przecież jej nie brakuje? Czy tym razem to nowy serial popularny, który ma być oglądany codziennie o tej samej godzinie? Czy zatem upowszechnienie telewizji to tylko przeciętny dostęp do jakiegoś programu (codzienny nawyk) i zarazem możliwość jego oglądania? „Telewizja może przecież służyć i służy do dzisiaj jako przekaznik dzieł tradycyjnej kultury artystycznej” (Koprowska, Strzeszewski 1990, s. 4–5; w kontekście telewizji i jej upowszechniania, m.in.

wykorzystywania telewizji w placówkach, problemu nadawcy, treści przekazu, odbiorcy, terapeutycznych funkcji odbioru programów telewizyjnych, zob. również Gajda 1982). Wobec tego czym może być taki przekaz telewizyjny, a w tym jaka jest rola człowieka i jego świat wartości? Być może niektórzy w odpowiedzi skierują się ku słowom ks. Andrzeja Baczyńskiego, który odnosi się m.in. do Jana Pawła II: „Zdolność telewizji zarówno do umacniania, jak i niszczenia tradycyjnych wartości w sferze religii, kultury i rodziny każe zastanowić się nad aksjologią tego najmocniejszego w oddziaływaniu środka przekazu. Obraz, słowo i dźwięk niosą z sobą określony świat wartości, świat w znacznej mierze »zaprogramowany«, który odbiorca w sposób świadomy lub nieświadomy chłonie” (Baczyński 2003, s. 11). W wypadku E-TV Historii wszystkie kategorie w niej przedstawiane nie będą tradycyjnymi programami, które można chłonąć bez jakiegokolwiek refleksji nad nowo powstającym produktem. To coś zupełnie nieznanego powszechnemu widzowi. Świat wartości natomiast, na który składają się głównie obraz, słowo i dźwięk, w przyszłej telewizji jest w pewnym stopniu tzw. światem zaprogramowanym, przede wszystkim zaś zaprojektowanym modułem edukacyjnym przeznaczonym dla szerokiego grona odbiorców (w Polsce i na całym świecie). Wypada przytoczyć słowa (za Marshalllem McLuhanem), które odzwierciedlają cele przyświecające twórcom E-TV Historii: „telewizja nie jest po prostu środkiem zapewniającym dostawę do domu tych samych klasycznych »komunikatów«, które znaleźliśmy już przed jej powstaniem ze szpałt, z sal odczytowych czy koncertowych, z kina itd. Telewizja należy do takich środków przekazu, które odmieniają strukturę głębszą samego przekazu, których odmienność decyduje o tym, że to »jak przekazujemy« wpływa na to, »co jest przekazywane«, operuje bowiem wśród innych relacji między świadomością a światem otaczającym, aktywizuje przy tym inne sfery duchowe odbiorców, odnosi się więc do innej osobowości” (Czerwiński 1973, s. 28–29). Ponadto „telewizja stwarza widzom możliwości wchodzenia w arkana spraw trudniejszych, które ona sama im również oferuje. Dzieje się tak wskutek wielości dziedzin, wielostopniowości,

różnopoziomowego charakteru treści przekazywanych, przy czym »łatwiejsze« wprowadza w »trudniejsze«” (tamże, s. 42). E-TV Historię ma cechować profesjonalizm, a reagowanie na nowości jest tutaj nadrzędnym celem. Ma ona być otwarta na wszelkiego rodzaju niestereotypowe propozycje dotyczące jej współtworzenia. Projekt zakłada stworzenie kanału telewizji internetowej o tematyce historycznej. Głównym założeniem jest m.in. rozpowszechnianie wiedzy historycznej przy wykorzystaniu modeli historii alternatywnej, które były i są nadal projektem badań na uczelnianym polu naukowym, czego dowodem mogą być wybrane publikacje charakteryzujące się niekonwencjonalnym podejściem do historii (np. Witek i in. 2011). Postępujące zmiany w społeczeństwie oraz w edukacji prowadzą do innego podejścia do historii i jej rozumienia. To pewna odskocznia od przestarzałego dyskursu o przeszłości ku innowacyjnemu, który za pośrednictwem nowoczesnych technologii stwarza społeczeństwu akademickiemu nowatorskie możliwości. E-TV Historia to przede wszystkim stworzenie kina gatunkowego, dokumentów reportażowych, wideo-słajdów i innych form wizualizacji, które można opisać w kategorii innowacyjnego źródła historycznego. To wizja E-TV Historii jako strategii komunikacyjnej i zarazem przepływu różnych informacji w kontekście telewizji internetowej skierowanej do wszystkich zainteresowanych oraz tych, którzy zechcą zobaczyć niestereotypową TV. Można przedstawić to w następujący sposób:

strategia komunikacyjna (przepływ informacji)

pomysł → realizacja → wdrożenie → telewizja (odbior): nowy produkt

Wspomniane poszczególne kategorie, które składają się na E-TV Historię to główny fundament programów tematycznych. Nowy kanał jest adresowany do szerokiego grona odbiorców w różnych przedziałach wiekowych oraz mających odmienne zainteresowania indywidualne. Pierwszą kategorią może być **Księgarnia**

historyczna jako przewodnik po wydawnictwach historycznych. Prezentowana tam będzie m.in. literatura naukowa (akademicka), faktu, popularnonaukowa. Kategoria ta zakłada przybliżenie, recenzowanie, omówienie wyszukanych nowości publicystycznych, monografii, bestsellerów itp. pod kątem tematu, jego innowacyjności, a także ich ocena pod względem edukacyjnym. Głównym celem jest pokazanie w E-TV Historii nowości wydawniczych – niekonwencjonalnych: komiksów, powieści historycznych, publicystyki historycznej. Program *Księgarnia historyczna* może być odbierany zarówno przez ludzi młodych, którzy nie mają jeszcze styczności z edukacją akademicką (albo dopiero ją rozpoczęli), jak i tych zainteresowanych szeroko pojętą historią. Niekonwencjonalne nowości będą prezentowane w sposób lekki do przyswojenia, ale zarazem ciekawy i nietypowy. Nieszczególnie łatwo będzie wszak przekonać młode osoby do zainteresowania się wielkimi twórcami, takimi jak Bolesław Prus czy Henryk Sienkiewicz, ponieważ od razu narzucają się szkolne lektury – nowele, powieści, dzieła kilkutomowe po kilkaset stron, zapamiętane jako uciążliwe do przebrnięcia podczas lekcji. Z racji tego, że coraz popularniejsze stają się m.in. książki fantasy, idąc w kierunku innowacyjności, niekonwencjonalności telewizji, należy również skoncentrować się na takiej właśnie tematyce. Trzeba też wspomnieć o wszelkich recenzjach programów publicystycznych TVP Historia (<https://historia.tvp.pl/>), często słyszy się bowiem słowa krytyki skierowane w stronę tego kanału. Większość wypowiedzi dotyczy np. małej różnorodności treści, dominuje monotematyczność. Wobec tego warto stworzyć program poświęcony analizie poszczególnych audycji pod kątem treści merytorycznych, zapraszanych gości: ekspertów czy publicystów, a także osób prowadzących audycje. W *Księgarni historycznej* nie zabraknie oczywiście powieści historycznych (tych starszych i tych najnowszych), takich jak *Złota wolność* Zofii Kossak-Szczuckiej, *Żelazna korona* Hanny Malewskiej, *Potop* Henryka Sienkiewicza, *Jeźdźcy Apokalipsy* Kazimierza Korkozowicza czy z literatury powszechnej – np. cykl *Ramzes* (pięć powieści: *Syn światłości*, *Świątynia milionów lat*, *Bitwa*

pod Kadesz, Wielka pani Abu Simbel, Pod akacją Zachodu) francuskiego egiptologa i pisarza Christiana Jacq. Kolejną pozycją mogą być wspomniane komiksy historyczne, w których odbiorca oprócz zapoznania się z samą historią zyskuje styczność z wizualizacją kultury materialnej, tj. architektury, ubioru czy broni, które pochodzą z danej epoki. Wybrane komiksy historyczne stanowią dzisiaj nie tylko niezwykłą rozrywkę intelektualną dla najmłodszych, ale jest to przy tym interesująca forma przedstawiania wydarzeń historycznych. Można wymienić np. *Wilcze tropy – Żelazny* (komiksowy cykl przygotowany przez Instytut Pamięci Narodowej, poświęcony żołnierzom wyklętym, który opowiada historię Zdzisława Badocha ps. „Żelazny”), *Oświęcimskie historie* (siedem opowieści z dziejów Oświęcimia zrealizowanych w formie komiksów), *Głupcy, dzieci i bohaterowie. Lubań 1945* (fabuła komiksu rozgrywa się podczas bitwy o Lubań, a głównym bohaterem jest legendarny tercet – Polak, Rusek i Niemiec; dzieje bohaterów w syntetyczny sposób obrazują tragiczny los miasta) czy *Kampinos 44* (losy Zgrupowania Stołpeckiego, które w lecie 1944 r. przemierzyło kilkaset kilometrów z pogranicza polsko-sowieckiego do Puszczy Kampinoskiej oraz włączyło się w powstanie warszawskie; przedstawia m.in. postawy polskich żołnierzy). W ostatnich czasach powstaje wiele różnych komiksów historycznych, które są wspaniałym urozmaiceniem edukacji – szczególnie dla młodego pokolenia – co stanowi bardzo istotny walor historii niekonwencjonalnej. Często w zabawny sposób komiksy potrafią przekazać wiedzę o wszelkich wydarzeniach, zaprezentować inspirujące zagadki, ciekawostki historyczne, których nie uda się znaleźć w podręcznikach.

Druga kategoria E-TV Historii to ***Debaty młodych o historii. Sąd nad postacią.***

Proszę o ciszę! Proszę wstać...

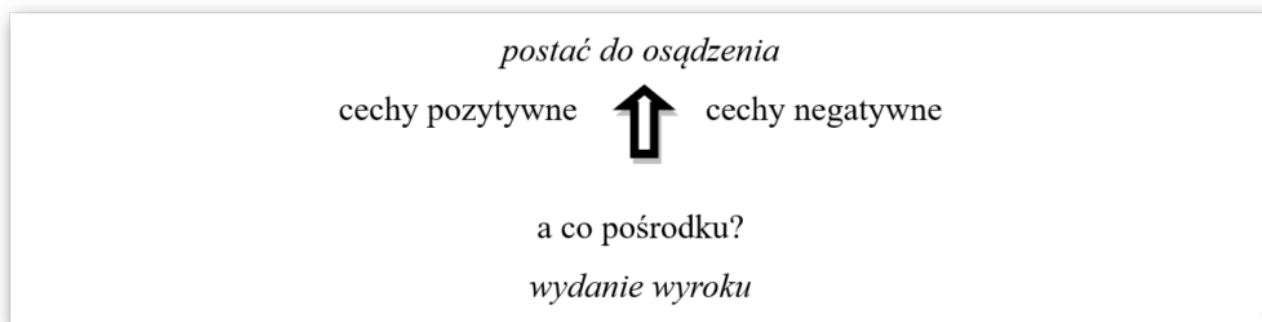
W rozprawie przeciwko „łupaszce” przewodniczy...

Zebraliśmy się dziś w tej Sali, aby zdecydować o losie pana Zygmunta Szendzielarza, który był odznaczony przez władze

wolnej Polski wieloma odznaczeniami...

Proszę o postawienie zarzutów...

Tak mogłaby się zaczynać rozprawa sądowa przeciwko wybranej osobie oskarżonej o dokonanie przestępstwa, zbrodni. Głównym celem jest m.in. przekazanie młodemu pokoleniu innego podejścia do historii niż to znane ze szkół podstawowych/średnich. Projekt zakłada zrewidowanie przeszłości przez osoby ze środowiska akademickiego w toku dyskusji, przy wykorzystaniu źródeł i nowości wydawniczych. Tematy będą wybierane spośród zaproponowanych przez organizatorów dyskusji, mają być nastawione na wydanie – w formie najbardziej przybliżonej do obiektywnego wyroku – werdyktu historii.



Może wydawać się to zbyt banalne, niemniej już samo osądzanie wybranej postaci, wymienienie jej cech pozytywnych, negatywnych oraz tych wypośrodkowanych nie należy do łatwych zadań. Jako przykład może posłużyć cykl programów „Nowe Ateny” (<http://vod.tvp.pl/24804091/lupaszka-bohater-czy-bandyta>), podczas których odbywały się debaty nad postaciami/wydarzeniami. Historia ma być prezentowana jako ta najbardziej zbliżona do obiektywności. Należy na nowo przeprowadzić sądy nad martwymi, zrewidować ich cechy pozytywne, negatywne, zasługi i czyny hańbiące. Na koniec trzeba wydać odpowiedni wyrok i... ponownie pochować daną osobę. Dyskusje nie będą związane jedynie z wydarzeniami i postaciami historycznymi, projekt zakłada także prowadzenie rozmów odnoszących się do wszelkiej wiedzy, jej przekazywania w

świetle nauki, konieczności studiowania historii jako nieodzownego elementu w sztuce, teatrze, filmie, popkulturze czy życiu codziennym. Będzie to zmiana sposobu przekazywania wiedzy młodym ludziom przez uwzględnienie w edukacji atrakcyjnych form, zachęcających do dalszego jej pogłębiania. Nie będzie to „nauka postaci/wydarzenia na pamięć”, ale ma to być zaproszenie do osądzenia postaci, jej cech pozytywnych, negatywnych, wypośrodkowanych. Pozwoli to kształtować umiejętności właściwego oceniania osób/wydarzeń/zjawisk, formułowania pytań badawczych, stawiania hipotez i ich obalania, sporządzania odpowiednich wniosków, a także podejmowania prób udzielenia odpowiedzi na zadane przez siebie pytania.

Kolejny przystanek to ***Historia na ekranie – przewodnik po filmach historycznych***. Celem jest zapoznanie widza z nowościami filmowymi o treści historycznej, zarówno fabularnymi, jak i dokumentalnymi. Zostaną one omówione pod kątem treści, formy i użyteczności dla historyków, choć nie tylko. Będzie można poprosić wszelkich twórców o wywiad na temat interesującej pozycji filmowej lub zorganizować dyskusję z udziałem autorów i ekspertów. Istotne tutaj są programy *AleHistoria* (<https://www.youtube.com/user/AleHistoriaWideo>) i *Historia bez cenzury* (<https://www.youtube.com/user/HistoriaBezCenzuryMB>), w których dość często pojawiają się nowości związane z historią. Oczywiście wszelkie filmy historyczne, zarówno te starsze, jak i te najnowsze można przeciwstawić, porównując jedne z drugimi. Nie jest aż tak decydujące, jaki tytuł będzie miał film, jaką sztukę filmową weźmiemy na warsztat (film ze starej półki czy z tej nowszej) – ważna jest sprawa użyteczności tego filmu z jednej strony w świetle samej filмотeki, z drugiej – pod względem wartości edukacyjnych. Wspomniane programy to przykłady nowatorskiego przewodnika po filmach.

Przechodząc do kolejnej kategorii E-TV Historii, jaką są ***Gry historyczne*** [termin „gra” określa „nie tylko specyficzne

działanie, które nazywa, ale wskazuje również całość figur, symboli czy akcesoriów potrzebnych do przeprowadzania tego działania lub do funkcjonowania złożonej całości [...]. Słowo »gra« określa również styl, sposób postępowania wykonawcy, muzyka czy aktora, czyli oryginalne cechy wyróżniające spośród innych jego sposób grania czy interpretowaną przezeń rolę [...]. Termin »gra« łączy więc pojęcie granicy, wolności i inwencji. [...] wyraża niezwykłą mieszaninę, w której następuje zgodne połączenie uzupełniających się pojęć szczęścia i zręczności, środków udostępnionych przez przypadek czy szczęśliwy zbieg okoliczności i mniej lub bardziej żywej inteligencji, uruchamiającej je i wyciągającej z nich maksymalną korzyść. [...] Każda gra jest systemem reguł. One określają, co należy, a co nie należy do gry, czyli to, co dozwolone, i to, co zabronione. [...] Gra zachęca, przyzwyczajają do wyciągania nauki z tej lekcji panowania nad sobą i do rozciągania tej praktyki na całość ludzkich relacji i zmiennych kolei losów [...]” (Caillois 1997, s. 6–11)] należy wspomnieć m.in. o Fabryce Gier Historycznych, której misją jest tworzenie głównie gier planszowych, a wprowadzenie do nich historii daje wiele możliwości w sferze edukacyjnej. „*W Zakładzie. Lubelski Lipiec’80* to familijna gra planszowa przeznaczona dla graczy w wieku od trzech do sześciu lat, której akcja rozgrywa się w Fabryce Samochodów Ciężarowych w Lublinie w lipcu 1980 r., gracze wcielają się w pracowników tej fabryki, starają się spełnić indywidualne cele [...]” (<https://www.youtube.com/watch?v=FsA5wGRG-so> oraz <http://wydawnictwofgh.pl/nasze-gry/>). Nie tak dawno powstał również *Kącik gier historycznych* w Bibliotece Instytutu Historii Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (<http://www.dziennikwschodni.pl/lublin/kacik-gier-historycznych-w-umcs-już-działa,n,1000180362.html>; **dla tych, którzy chcieliby spędzić chwilę przy jakiejś grze, mamy: *First to Fight, Wyścig do Renu, Pamięć '39, Monte Cassino, 303, Obrona Lwowa, Bohaterowie Wyklęci, Przepustka, Powstanie Styczniowe, Kolejka, Reglamentacja, Znaj Znak, Polak Mały, Witkacy,***

Eurobiznes, Biznesmen). Jeśli chodzi o gry komputerowe (video), historia pełni w nich funkcję szczególną. Znaczna część opiera się na wydarzeniach zaczerpniętych z historii, mitologii, legend. Obecna popularność tej formy rozrywki otwiera nowe możliwości rozpowszechniania wiedzy historycznej. Co ważne, z gier takich korzysta coraz większa część społeczeństwa. „W Polsce w latach osiemdziesiątych XX w. gry komputerowe były głównie domeną publiczną, ale już w latach dziewięćdziesiątych XX w. wraz z otwarciem się Polski na wolny rynek w sklepach z elektroniką coraz powszechniej zaczęły pojawiać się tanie komputery domowe i konsole do gier. Firmy komputerowe produkujące gry nie miały łatwego startu w rodzącym się systemie wolnorynkowym. Głównymi problemami były brak w Polsce do 1994 r. prawa zabezpieczającego interesy producentów gier komputerowych i słaba sieć dystrybucji, co w konsekwencji prowadziło do piractwa, kopiowania i rozpowszechniania tych gier przez samych graczy albo przez pirackie firmy” (Bomba 2014, s. 140–142). Jak podaje Anna Izabella Wojciechowska, „gra komputerowa to rodzaj interaktywnego programu komputerowego, służącego celom rozrywkowym lub edukacyjnym. Traktując komputer jako medium, a program gry komputerowej jako przestrzeń wyznaczoną i zarazem egzekutora zasad – można przyjąć, że wszystkie gry komputerowe są grami planszowymi. W takim ujęciu planszą, pionem, kością i wszelkimi niezbędnymi rekwizytami są program gry oraz komputer i jego akcesoria (klawiatura, myszka, joystick, joypad, okulary 3D, rękawiczki magnetyczne etc.) oraz internet (w przypadku gier rozgrywanych online)” (Wojciechowska 2017, s. 105). „Prawdziwą popularność i wyraz nowych możliwości przyniosło dopiero zastosowanie grafiki 3D i perspektywy FPP w grach typu strzelanina. Pierwszą popularną grą wykonaną z użyciem nowej technologii była gra komputerowa *Wolfenstein* (1992) – gracz wcielał się tu w rolę alianckiego komandosa walczącego z Niemcami w potężnym kompleksie bunkrów” (Bomba 2014, s. 149–150). Z kolei „w latach dziewięćdziesiątych świat gier komputerowych zdominowany przez mężczyzn zaczyna również uświadamiać sobie obecność grających kobiet. Przełomowym

momentem odnośnie [do] dyskusji o miejscu kobiet wśród graczy i twórców gier komputerowych jest pojawienie się gry *Tomb Raider*. Gra wykorzystywała rzeczywistość 3D, w przeciwieństwie do gier FPP widziana tu była z trzeciej osoby – TPP – gracz sterował awatarem na ekranie i widział świat gry zza pleców postaci. *Tomb Raider* przypominał w warstwie fabularnej przygodę popularnego Indiany Jonesa, który przeszukuje starożytne grobowce, walczy z wrogami i unika pułapek. Różnica polegała na tym, że zamiast męskiego bohatera, twardego charakteru w typie macho, gracz wcielał się w postać zgrabnej, młodej kobiety, Lary Croft. [...] Gra okazała się wielkim hitem, a pierwsza kobieta, bohaterka gry komputerowej stała się ikoną popkultury” (tamże, s. 150–151). Gry mobilne natomiast są popularne zarówno wśród młodych, jak i starszych odbiorców. Programy na tablety i smartfony, które swoją tematykę opierają na historii, nie mogą pochwalić się zbyt szerokim wyborem. Świetnym przykładem w tej kategorii może być *Qvadriga* – gra, której „tematem przewodnim są wyścigi rydwanów w Imperium Rzymskim. Jako gracz mamy za zadanie nie tylko pomagać jeźdźcowi w sterowaniu daną kwadrygą, ale także zarządzać naszą drużyną pomiędzy wyścigami. Ponadto musimy zadbać o trening dla naszych jeźdźców, poszukujemy coraz szybszych koni i wprowadzamy istotne ulepszenia pojazdów. Dodatkowym elementem nadającym grze realistyczności jest brak możliwości bezpośredniego sterowania rydwanem. Jako właściciel drużyny możemy jedynie wydawać naszemu zawodnikowi polecenia, t[akie] j[ak] »pociągnij wodze« czy »blokuj rywala«. Można więc uznać *Qvadrige* za uproszczony symulator. Jeszcze innym elementem historycznym są wzorowane na autentycznych hipodromach i arenach tory, m.in. *Circus Maximus*” (<https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=27011>). Dzięki tej produkcji osoba niezaznajomiona z antykiem chętniej sięgnie po dodatkowe informacje nie tylko w kwestii wyścigów kwadryg, lecz także innych dyscyplin sportowych popularnych w starożytności. Innym przykładem gry mobilnej nawiązującej do wiedzy historycznej może być gra *Open Panzer*, której „akcja rozgrywa się podczas II wojny światowej i przedstawia

największy konflikt zbrojny w dziejach – zarówno z perspektywy Aliantów, jak i Państw Osi. Na graczy czeka szereg kampanii do ukończenia podzielonych na dziesiątki zróżnicowanych scenariuszy. Do dyspozycji użytkownika oddano szeroki wachlarz ponad czterech tys. historycznych jednostek, które zostały opisane ponad dwudziestoma statystykami. W miarę odnoszenia kolejnych zwycięstw gracz ulepsza swoją armię i czyni ją potężniejszą, odblokowując bardziej zaawansowane jednostki. Najważniejsze jest jednak odwzorowanie jednostek z II wojny światowej. Dzięki temu tytułowi gracz może zapoznać się z ich wyglądem oraz m.in. nazwami pojazdów” (<https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=25964>). Gry historyczne są przeznaczone również na konsole gier wideo. Obecnie są to najpopularniejsze urządzenia wykorzystywane do tego rodzaju rozrywki. W tej kategorii gier historycznych jest znacznie więcej, co wynika z dużej złożoności i zaawansowania tytułów. Jedną z najpopularniejszych produkcji stworzonych na konsole gier wideo, która opiera się w znacznym stopniu na historii (zwłaszcza mitologii greckiej), jest seria *God of War*, opowiadająca o Kratosie, spartiacie służącym jako tytan bogom olimpijskim. Bóg wojny Ares, chcąc pokazać Zeusowi, jak potężnym jest bóstwem, poprowadził oblężenie Aten. Żeby powstrzymać siejącego zniszczenie syna, Zeus proponuje Kratosowi układ – jeżeli zabije Aresa, zostaną mu wybaczone jego grzechy... W grze przedstawiono wiele artefaktów, które pomagają sterowanemu przez nas bohaterowi w osiągnięciu celu. Są to m.in. skrzydła Ikara i puszka Pandory. Możemy natknąć się na wiele mitologicznych miejsc, odwiedzimy np. wyrocznie ateńską, znajdziemy się w królestwie Hadesa. Jednym z zadań tytana jest pokonanie hydry terroryzującej morza (<https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=25156>, https://pl.wikipedia.org/wiki/God_of_War). Aby zrozumieć wszystko, co zostało przedstawione w *God of War*, konieczna jest lektura mitologii greckiej. Druga z kolei to gra *Red Dead Redemption* (<https://www.gry-online.pl/gry/red-dead-redemption/ze3b9#xbox360>), osadzona w realiach końca XIX w. Tu wcielamy się w rolę

byłego bandyty zamieszkującego Dzikie Zachód, a obszary, które nie przyjęły jeszcze wielu zdobyczy cywilizacyjnych, przeplatają się z miastami, gdzie możemy spotkać m.in. samochody. Gra nie opisuje prawdziwej historii istniejącej realnie postaci, ale dzięki świetnemu odwzorowaniu tamtych czasów możemy poznać broń wykorzystywaną przez ówczesną ludność, panującą wtedy modę czy nieprzyjazne warunki życia. Ostatnią kategorią gier, prezentującą zarazem najszerzy wachlarz tytułów odnoszących się do historii (przede wszystkim za sprawą gier strategicznych), są te przeznaczone na komputery osobiste. Znaczącą rolę odgrywa tu produkcja *Europa Universalis*

(<https://www.gry-online.pl/gry/europa-universalis/z1f56>). Stajemy się w niej władcą państwa wybranego na początku rozgrywki. Czasowo gra rozpoczyna się w 1444 r., a kończy dopiero na 1821 r. Mamy do dyspozycji prawie czterysta lat. Co ciekawe, na początku mapa jest zawsze dość dokładnym odwzorowaniem stanu historycznego, bez względu na to, w jakim okresie zdecydujemy się zacząć. Wraz z naszymi postępami świat zaczyna odbiegać od faktycznej historii. Gracz nie jest skazany na monotonię, ponieważ każdorazowo gra wygląda inaczej. Z kolei w *Grand Ages: Rome* „wcielamy się w rolę patrycjusza rozpoczynającego karierę polityczną. Podczas wspinania się na kolejne stopnie politycznej wędrówki napotykamy zadania zlecane nam przez licznie występujące w tej produkcji postaci historyczne. Świetnymi przykładami są Juliusz Cezar, Oktawian czy Pompejusz. Naszą podstawową rolą jest zarządzanie prowincją: tworzymy nowe budowle, nadzorujemy handel i wojsko werbowane ze stale rosnącej populacji prowincji. Rozwijając obszar, którym władamy, budujemy charakterystyczne dla Imperium Rzymskiego budowle. Odwiedzić możemy np. Koloseum, Circus Maximus, Panteon. Musimy bronić się przed najazdami barbarzyńców i ewentualnymi atakami konkurentów”

(<https://www.gry-online.pl/gry/grand-ages-rome/z12447>). Gry miejskie (terenowe) natomiast to nowa forma rozrywki, rozgrywana w wielu miastach świata. Ich sednem jest

„wykorzystywanie przestrzeni miejskiej jako ważnego elementu rywalizacji. Jak się przyjęło – jest to połączenie tzw. flash mobów, happeningów ulicznych, gier komputerowych, RPG – *Role-Playing Game* oraz harcerskich podchodów. Z reguły gry takie organizowane są w różnych miejscach, przede wszystkim w dużych miastach, przybierają one często formy otwarte, jak i zamknięte, a ich tematyka może być różnorodna” (https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_miejska). Jeśli chodzi np. o gry turystyczne, mają one proste zasady: gracz pobiera z internetu lub z punktu informacji turystycznej kartę do gry i rozwiązując zagadkę... zwiedza miasto. Kluczem do jej rozwiązania są np. niewyraźne inskrypcje, niewidoczne rzeźby, których nie sposób dostrzec podczas tradycyjnego zwiedzania metropolii (<https://gryturystyczne.pl/>). W odniesieniu do gier planszowych najbardziej trafnym stwierdzeniem może być krótki wiersz Haliny Porębskiej:

*Maszkarony, potwory, smoki kolorowe / elfy z głowami karłów
i skrzydlate konie w pancerzach, markach, strojnie ciągną
poprzez błonie sztucznej trawy i wody, która nie jest wodą.
Drzewa w sztucznych koronach fałszywy wiatr zgina, pękają
sztuczne mury od nieludzkiej mocy, sztywno sterczą
sztandary. Pod nimi rogate hełmy, kaski, zawoje i żarłoczne
zęby. Z dzidą pełną piorunów wysmukła królowa, brwi na
skronie zachodzą urodą Mefista, oczy mruży i zanim piorunem
uderzy już z oczu tysiąc błysków śmiercionośnych czeka /
Zaraz ruszą przed siebie pośród szczęku broni. Mistrz gry
już daje znaki, taktykę obmyśla. O co walczą, skąd przyszli
i po co, kto oni? Jakich wrogów chcą wyprzeć i w którym
imieniu? Dlaczego deptają ziemię, czemu płoszą ptaki? Spójrz,
między nimi kilku zaledwie poznają ludzkich kształtów i oczu
nie przykrytych zbroją (Porębska 1998, s. 33).*

„Mistrz gry już daje znaki, taktykę obmyśla. O co walczą, skąd przyszli i po co, kto oni? Jakich wrogów chcą wyprzeć i w którym imieniu?” – podążając za tymi słowami, takie pytanie można zadać osobie siedzącej obok nas przy wspomnianym *Kąciku*

gier historycznych UMCS, gdy weźmie się na warsztat grę planszową. Reasumując, gry są ważnym elementem dzisiejszej popkultury, a ze względu na liczbę tytułów traktujących o historii jest to również idealny sposób na promocję tej dziedziny nauki wśród szerokich rzesz odbiorców. Choć często niekoniecznie nawiązują one do wydarzeń, które rozegrały się w rzeczywistości, tego typu formy przekazywania wiedzy mogą być świetnym wstępem dla osoby, która dopiero rozpoczyna swoją przygodę z historią. Ważne są interaktywność i wielka podzielność uwagi samego gracza. Jeżeli gra wideo będzie nawiązywać do tej nauki, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że kilka osób sięgnie po dodatkowe źródła informacji, aby uzupełnić wiedzę zdobytą podczas rozrywki. Wobec tego jaką rolę odgrywają gry w edukacji? Czy powinniśmy wykorzystywać gry w świecie nauki? Należałoby zaaprobować „tzw. podejście behawiorystyczne, które zakłada działanie na zasadzie bodziec–reakcja, nagradzane są tutaj pozytywne zachowania, uzgodnione z założeniami programu nauczania; jeśli gra jest odbiciem programu nauczania, wówczas oceniana jest pozytywnie. Z kolei tzw. podejście konstruktywistyczne podkreśla indywidualizm, zwraca się tu uwagę na uczącego się, który konstruuje wiedzę w sposób indywidualny, uwarunkowany interakcjami z określonym środowiskiem” (Bomba 2014, s. 328–329). Współcześnie gry edukacyjne są istotnym elementem dyskursu w świecie nauki, służą nie tylko do zabawy, lecz przede wszystkim do gromadzenia, analizowania wszelkich informacji, zdarzeń, wywoływania emocji, uczą przenoszenia uwagi na inną sytuację pojawiającą się w trakcie gry, oceniania i wyszukiwania potrzebnych wiadomości, w końcu –osiągania wyznaczonego celu. Posługując się grą historyczną, bierzemy na warsztat naszą historię (interesujące i zarazem kontrowersyjne – w kontekście relacji gry do kultury, gry rozumianej jako czynnika kulturowego w życiu lub gry jako konstrukcji społecznej – może okazać się zdanie Johana Huizingi: „Zabawa jest starsza od kultury, bo chociaż pojęcie kultury może być ograniczone w sposób niedostateczny, zakłada ono w każdym razie istnienie jakiejś ludzkiej społeczności,

zwierzęta zaś nie czekały wcale, iżby dopiero ludzie nauczyli je zabawy. Można wręcz spokojnie powiedzieć, że obyczajowość ludzka nie dołączyła do ogólnego pojęcia zabawy żadnych istotnych cech szczególnych”; Huizinga 1985, s. 11, lub np. „zabawa jest wielkością daną kulturze, egzystującą przed samą kulturą, towarzyszącą jej i przenikającą ją od samego początku, aż po fazę, jaką badacz sam przeżywa. Na każdym kroku zabawa ujawnia mu się jako specyficzna jakość działania, różniąca się od »zwyczajnego« życia”; tamże, s. 15).

Kolejny program internetowej telewizji, adresowany do tych, którzy lubią eksperymentować w kuchni, to **Smaki przeszłości** – historyczny magazyn kulinarny. Głównym założeniem jest przybliżenie widzom historii kulinarnej, np. jakie potrawy można było spotkać na stołach wszelkich klas społecznych w różnych okresach historycznych, zostaną odsłonięte klasyczne potrawy, które jemy do tej pory, np. chleb i jego historia, od podpłomyków przez legendę egipską o przypadku upieczenia wyrosniętego bochenka, produkcję drożdży, aż do pieczywa współczesnego. Nie zabraknie przysmaków, którymi zachwycali się wielcy i wybitni, a także zasady – „jak gotować, by nie zostać ugotowanym?”. Dodatkowo dla osób, które zechciałyby spróbować upichcić jakiś przysmak historyczny, zostanie zaprezentowana „rekonstrukcja w kuchni”: zbiór przepisów opartych na recepturach historycznych, a dostosowanych do kuchni dzisiejszej. W planach jest wizyta w Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w Warszawie (<http://www.polin.pl/pl>), w której ramach przewidziano odwiedzenie muzealnej restauracji Besamim (hebr. pachnidła, wonności), serwującej dania kuchni żydowskiej. Wśród jej ofert znajdują się warsztaty kulinarne. Jak przyznają sami organizatorzy, „mają na celu przywrócenie do życia zapomnianych przepisów kuchni żydowsko-polskiej. Jednak nie ograniczamy się tylko do rekonstruowania starych przepisów i ich stosowania – ucząc się przyrządzać różne potrawy, będziemy zgłębiać wiedzę o tym, czym była i jest żydowska kuchnia. Czy kiszzenie jest koszerne? Jak przygotowuje się szabatową kolację?” (<http://www.polin.pl/pl/menora>).

Istotna okaże się współpraca z absolwentkami UMCS w kontekście przybliżenia przepisów, które zostały zamieszczone w *Caelum in ore. Rekonstrukcja antycznego smaku* (Lublin 2015; w publikacji tej Aleksandra Janas i Joanna Majdanik wraz z członkiniami stowarzyszenia Hellas et Roma podzieliły się wieloaspektowym doświadczeniem dotyczącym rekonstrukcji kuchni rzymskiej, znalazło się tam wiele przepisów kuchennych dostosowanych do warunków współczesnych, pochodzących głównie z antycznej książki kucharskiej łączonej powszechnie z postacią Apicjusza) [zob. wypowiedź odnośnie do antycznego smaku (i nie tylko) na Histmag.org:

<https://histmag.org/j-majdanik-a-janas-caelum-in-ore-rekonstrukcja-antycznego-smaku-recenzja-11807>].

Ożywić przeszłość. Magazyn rekonstrukcji historycznej to następna kategoria E-TV Historii. Należałoby zastanowić się nad tym, czy „atrakcyjna historia to historia wymyślana, historia z dopalaczem w postaci redundantnego przekazu, mikstura epok i stylów, otwarta na wszystko, co przyciąga klienta i napycha kieszenie organizatorom”? (Olechnicki 2012, s. 199). Chociaż rekonstrukcja nie jest terminem odpowiadającym specyficznie zjawiska, którym się w tym miejscu zajmujemy, bardziej trafnym stwierdzeniem może okazać się odtwórstwo historyczne [„rozgraniczenie pojęć »rekonstrukcja« i »odtwórstwo« nieustannie budzi dużo emocji zarówno wśród członków grup rekonstrukcyjnych, jak i osób z zewnątrz. [...] Zasadniczo różnią je cele oraz metody. Odtwórstwo odtwarza stan wiedzy celem popularyzacji wiedzy o przeszłości, rekonstrukcja (historyczna?) i archeologia eksperymentalna rekonstruuje jakiś element przeszłości celem poszerzenia stanu wiedzy. Można stwierdzić, że działalność grup rekonstrukcyjnych polega głównie na odtwórstwie historycznym (*historical reenactment*)” (Stulgis 2013, s. 136)]. Takie inscenizowanie scen z przeszłości to niebywała atrakcja i dla samych turystów, i dla osób, które w niecodzienny sposób chciałyby poznać np. sposób walki oddziałów wojennych różnych epok przeszłości. W każdym województwie naszego kraju można

zobaczyć co najmniej cztery imprezy rekonstrukcyjne odbywające się cyklicznie, co roku, i wiele innych organizowanych w związku z rocznicami bitwy/ustanowienia miasta. Większość dotyczy odtwórstwa batalistycznego, lecz w ostatnich latach zauważa się wzrost popularności innego rodzaju odtwórstwa, tzw. *living history*, czyli życia codziennego („w odtwórstwie szeroko pojętym można wyróżnić dwa główne uzupełniające się nurty, pierwszym z nich jest tzw. żywa historia – *living history*, określana także mianem »archeologii żywej«, szczególnie rozwinięta w przypadku epok do końca XVIII w., której zadaniem i celem jest ukazanie wszelkich aspektów życia ludzi przed wiekami, zarówno w zakresie kultury materialnej, życia codziennego, jak i kwestii ideologicznych, drugi nurt to szczególnie znana odmiana batalistyczna – *combat reenactment*, która koncentruje się na militarnych działaniach człowieka na przestrzeni dziejów”; tamże, s. 136–137). Zadaniem E-TV Historii jest pokazanie odtwórstwa historycznego w jak najpełniejszym ujęciu, przybliżenie widzowi najciekawszych wydarzeń poprzez relacje, wywiady z twórcami, a także specjalistyczną krytykę pod kątem historycznym. Celem ma być rozpowszechnienie i promocja tych eventów, których najważniejszym elementem jest występ rekonstruktorów, jak również przekazanie wiedzy historycznej (przykładem takiego widowiska może być obrona pracy magisterskiej Grzegorza Antoszka, studenta UMCS – „na polu bitwy”: <http://historia.org.pl/2015/07/09/pierwsza-obrona-pracy-magisterskiej-na-polu-bitwy/>). Drugim aspektem zobrazowania rekonstrukcji jest wspomniana *living history*. Początki odtwórstwa życia codziennego można połączyć z eksperymentami archeologicznymi, mającymi na celu odtworzenie kultury materialnej metodami pochodzącymi z epoki, z której pochodziło znalezisko (przykładem mogą być Krzemionki Opatowskie, gdzie można się przyjrzeć odtwórstwu odłupywania krzemieni, często trudnych później do odróżnienia od znalezisk archeologicznych, stawiania menhirów czy rozpalania ognia przy użyciu pierwotnych narzędzi). Na podobnej zasadzie działa odtwórstwo historyczne. Na podstawie artefaktów, źródeł pisanych i

przedstawień z epoki grupy rekonstrukcyjne starają się odwzorować w jak najszerszym kręgu kulturę materialną epoki (za przykład może posłużyć Stowarzyszenie na rzecz Popularyzacji Kultury Antycznej Hellas et Roma: studenci, doktoranci oraz pracownicy naukowcy Wyższej Szkoły Humanistyczno-Przyrodniczej w Sandomierzu oraz UMCS w Lublinie, jak również Koło Amatorów Antyku UMCS, jak sami twierdzą, postawili sobie za cel: „ożywić i przybliżyć antyk, a robimy to, opowiadając o rekonstrukcjach, które sami zrobiliśmy oraz odtwarzając życie takim, jak wydaje się, że było dwa milenia temu”; <http://www.hellasetroma.pl/>; oferta stowarzyszenia jest niezwykle interesująca, oprócz odtwórstwa batalistycznego, np. legion rzymski, barbarzyńcy, hoplici czy cieszący się coraz większą popularnością gladiatorzy, dysponuje też takimi programami, jak ubiór i fryzury, kosmetyka, szewc, piśmiennictwo, mozaiki, lampki oliwne czy kuchnia, podczas imprez prezentują swoje produkty wzorowane w jak najdokładniejszym stopniu na wyrobach antycznych, przy każdym stoisku można dowiedzieć się wielu ciekawostek, nieznanych nawet studentom historii).

Kolejnym programem telewizji są dwa projekty – relacje z rajdów i wycieczek organizowanych przez Koło Metodologiczne Historyków UMCS. Pierwsze noszą nazwę **Rajdy „Lubelszczyzna Nieznana”** (urządzane we współpracy ze Studenckim Kołem Przewodników Beskidzkich w Lublinie, <http://www.skpb.lublin.pl/>) – są to wyprawy mające na celu przybliżenie zapomnianej lub mało znanej historii Lubelszczyzny. Jednym z nich był rajd terenowo-historyczny na trasie Szczebrzeszyn–Zwierzyniec (uczestnicy rajdu oprócz zapoznania się z historią Szczebrzeszyna i najstarszych budynków odbyli trasę szlakiem turystycznym, gdzie mogli podziwiać krajobraz i wąwozy Lubelszczyzny, szczególnie ten o ekscentrycznej nazwie „piekiełko”). W związku z dużą popularnością wypraw powstał pomysł na ukazanie ich okiem kamery i transmisji w internetowej telewizji, tak by poszerzać wiedzę o naszej małej ojczyźnie; drugi projekt – **Spacer po**

Lublinie – to wycieczki do ośrodków kulturalnych, instytucji itp. W każdej z nich uczestniczy przewodnik, który przekazuje ciekawostki na temat np. samego muzeum, jego historii. Lublin to nie tylko Trybunał, unia czy obecność znakomitości. Miasto nie ma wielu światowej czy nawet ogólnopolskiej klasy zabytków; wyjątek stanowią m.in. Kaplica pw. Trójcy Świętej na Zamku oraz pełne uroku Stare Miasto. Dawno skonstruowane trasy Lublina, np. „trasa pierwsza – Wzgórze Zamkowe, Donżon, Kaplica Zamkowa, Zamek Lubelski...”, trasa druga – wejście na Stare Miasto, Podwale, Kościół pw. Św. Wojciecha... i wiele innych” (Michalska i in. 2014; Gawarecki 1974) można recytować na pamięć. Wyznaczanie ciągle tych samych szlaków staje się jednak w dłuższej perspektywie zbyt monotonne i nudne. Każdy z nas może sam wybrać najciekawsze miejsca Lublina (mało znane lub całkowicie zapomniane) i skonstruować pomysłową trasę. Uczestnik może stworzyć z danej wycieczki-spaceru relację – w formie pisemnej czy wideo – oraz odpowiednio ją wykorzystać. Skonstruowanie własnej trasy po mieście może zostać docenione w instytucjach kulturalnych, biurach podróży, które chętnie wykorzystają innowacyjne szlaki po Lublinie w swoich ofertach. Tak skonstruowana trasa może być dodatkowo wirtualno-multimedialnym przewodnikiem po mieście lub wirtualną makietą (zob. Ośrodek Brama Grodzka – Teatr NN, <http://teatrnn.pl/przewodniki>, przewodniki dostępne na urządzenia mobilne: <http://teatrnn.pl/przewodniki/strona/72>).

Zupełnie inną kategorią jest projekt ***Based On a True Story*** (B.O.a.T.S.), który był i jest procesem ewolucyjnym, dojrzewającym w głowach pomysłem jego głównych członków: Andrzeja Dąbrowskiego ps. „Andy” oraz Patryka Płokity ps. „Pasut” [za datę początkową, która stanowiła dalszy ciąg rozwoju projektu należy uznać 16 października 2015 r. – występ w Akademickim Centrum Kultury UMCS „Chatka Żaka” w Lublinie, wtedy po raz pierwszy przedstawiono koncepcję projektu, jeszcze bez oficjalnej nazwy, występ został utrwalony na filmie *Raport z koncertu The Elements* na kanale UMCS/Instytut Historii TV, <https://www.youtube.com/watch?v=Ns3i8qGh37w>;

Andrzej Dąbrowski to najstarszy beatboxer (*beatbox*: „forma rytmicznego tworzenia dźwięków – np. perkusji, linii basowej, scratchy za pomocą narządów mowy – ust, języka, krtani, gardła czy przepony”, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Beatbox>) w Polsce, z kolei Patryk Płokita, muzyk, poeta, od marca 2010 r. śpiewa w różnych projektach, które często są łączone z obchodami rocznicy wypadków czerwcowych w Radomiu, Ursusie, Płocku, od niedawna jest beatmakerem – tworzy Beaty, tj. podkłady muzyczne powstające za pomocą programów komputerowych; zob. m.in.: <https://boatspoland1.bandcamp.com/releases>]. To artyści z dużym doświadczeniem muzycznym na scenie i ogromną wiedzą na temat historii wizualnej. Dobrym początkiem okazał się trailer *Opowieść o 1000'cu i jednej śmierci* (<https://www.youtube.com/watch?v=grWPuXHSb1U>). W jaki sposób można połączyć historię i muzykę, aby powstał nowy produkt historii niekonwencjonalnej? *Based On a True Story* – jak sama nazwa wskazuje – ma „bazować na prawdziwej historii”. W warstwie tekstowej poruszane są wątki zbadane przez historyków, to, co uznajemy za prawdę historyczną. Omawiane tematy nie mają opierać się na samym patosie i szeroko pojmowanym patriotyzmie – z racji tego, że pomysły na treści są różne, nie odnoszą się wyłącznie do historii Polski.

Popularyzacja wiedzy historycznej, edukacja, nowa technologia i reguły uprawiania samej historii, wiedza, kreatywność, innowacyjność – takie hasła pojawiają się przy tworzeniu internetowej telewizji E-TV Historia. Naukowiec zmagający się z czymś zupełnie odmiennym, co pojawia się na rynku, to eksperymentator próbujący zrozumieć obraz przeszłości i teraźniejszości na potrzeby dzisiejszego społeczeństwa. Takim obrazem ma być E-TV Historia, na którą będą się składały poszczególne domeny symboliczne, praktyki badawcze, reguły sterujące daną kategorią telewizji. E-TV Historia to wyprodukowanie czegoś nowego, co ma zaistnieć na rynku. To pojawienie się pomysłu, jego zainicjowanie, wdrożenie i realizacja. W dalszej kolejności – przekształcenie w produkt,

który należy „przekazać dalej” (sprzedać). Celem badawczym jest stworzenie innowacyjnego dzieła, przy czym to nie tylko badanie samej kultury, dziedzictwa narodowego, ale wizualizacja wiedzy historycznej w różnych kategoriach, będąca walorem dla mediów w szerokim tego słowa znaczeniu. E-TV Historia to historia wizualna i niekonwencjonalna [„przekazy wizualne odgrywają w naszym życiu coraz większą rolę, a kultura współczesna staje się coraz bardziej audiowizualna. [...] Żyjemy obecnie w cywilizacji ekranów i monitorów. Coraz większego znaczenia nabierać zaczyna obraz, obraz ruchomy, często skorelowany z dźwiękiem. Pokazy i przedstawienia o charakterze wizualnym lub audiowizualnym stają się coraz ważniejszym (najważniejszym?) sposobem komunikacji [...]]. Jak banał brzmi dziś stwierdzenie, że swoją wiedzę o świecie współczesnym człowiek czerpie głównie z mediów audiowizualnych (telewizja, Internet). One też są w coraz większym stopniu źródłem wiedzy o przeszłości, kształtując wyobrażenia o tym »jak było«” (Skotarczak 2012, s. 7)], to nie tylko niestereotypowe podejście do samej historii, lecz także innowacyjne metody badawcze, przedstawianie kategorii/programów internetowej telewizji w świecie wizualizacji. *In finem*, to audiowizualne źródło historyczne mające przemówić do odbiorcy pod postacią samej kompozycji i przekazu językowego, jak również poprzez analizę i krytykę. Jak pisze prof. Ewa Domańska, „każdy może pisać historie pod warunkiem, że pisze je ciekawie, wyczuwa »modną« problematykę i przekona wydawcę, że książka dobrze się sprzeda. Wiedza o przeszłości stała się podlegającym prawom rynku towarem. Historię można kupić, sprzedać, przehandlować, wziąć na kredyt, spłacić, a wraz z nią tożsamość, którą gwarantuje” (Domańska 2006, s. 42). Co więcej, „istnienie historii niekonwencjonalnej jest zatem dla historii akademickiej konieczne, stanowi punkt odniesienia przy budowaniu jej tożsamości” (tamże, s. 60). Nowym podejściem do badań historycznych ma być E-TV Historia – niekonwencjonalny produkt historyczny, podejmujący się przeglądu i analizy różnych kategorii niecodziennej telewizji. Pewną prowokacją dla

czytelnika niech będzie pytanie: Co steruje działaniami ludzi, którzy idąc do sklepu, kupują nie tylko jeden, konkretny, potrzebny i zwykle ten sam produkt, ale biorą do koszyka o wiele więcej? E-TV Historia, skierowana do szerokiego grona odbiorców, ma być nowym produktem (telewizyjnym i historycznym), sprzedającym się tak dobrze, jak bezkonkurencyjny wyrób cukierniczy, którego nie kupujemy codziennie.

Korekta językowa: Beata Bińko

Bibliografia

Literatura podstawowa

- Baczyński A. (2003), *Telewizja a świat wartości*, Kraków.
- Bogacki M. (2010), *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, „Turystyka Kulturowa” nr 5, http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Turystyka_Kulturowa/Turystyka_Kulturowa-r2010-t-n5/Turystyka_Kulturowa-r2010-t-n5-s4-27/Turystyka_Kulturowa-r2010-t-n5-s4-27.pdf (dostęp 23.02.2018).
- Bomba R. (2014), *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń.
- Caillois R. (1997), *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa.
- Czerwiński M. (1973), *Telewizja wobec kultury*, Warszawa.
- Domańska E. (2006), *Historie niekonwencjonalne. Refleksja o przeszłości w nowej humanistyce*, Poznań.
- Gajda J. (1982), *Telewizja a upowszechnianie kultury*, Warszawa.
- Gawarecki H. (1974), *O dawnym Lublinie. Szkice z przeszłości miasta*, Lublin.
- Huizinga J. (1985), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa.
- Koprowska T., Strzeszewski M. (red.) (1990), *Telewizja a tradycyjny przekaz kultury w świadomości społecznej*, Warszawa.

Kwiatkowski T.P. (2008), *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa.

Marciniak T. (2014), *Komiks historyczny w Polsce między dydaktyką a propagandą. Dokonania i perspektywy*, w: J. Kiec, M. Traczyk (red.), *Komiks i jego konteksty*, Poznań.

Michalska G. i in. (2014), *Lublin. Przewodnik*, Lublin.

Olechnicki K. (2012), *Muszkietierowie na transporterze. Rekonstrukcje historyczne w pogoni za wiernością i spektaklem*, w: T. Szlendak i in. (red.), *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, Warszawa.

Pomorski J. (red.) (1990), *Metodologiczne problemy narracji historycznej*, Lublin.

Porębska H. (1998), *Gry planszowe*, Konin.

Skotarczak D. (2012), *Historia wizualna*, Poznań.

Stulgis M. M. (2013), *Pomiędzy rekonstrukcją, odtwórstwem a inscenizacją, czyli próba analizy zjawiska rekonstrukcji historycznej*, „Pamięć i Sprawiedliwość”, nr 12/2 (22), [http://bazhum.muzhp.pl/media/files/Pamiec_i_Sprawiedliwosc/Pamiec_i_Sprawiedliwosc-r2013-t12-n2_\(22\)/Pamiec_i_Sprawiedliwosc-r2013-t12-n2_\(22\)-s135-152/Pamiec_i_Sprawiedliwosc-r2013-t12-n2_\(22\)-s135-152.pdf](http://bazhum.muzhp.pl/media/files/Pamiec_i_Sprawiedliwosc/Pamiec_i_Sprawiedliwosc-r2013-t12-n2_(22)/Pamiec_i_Sprawiedliwosc-r2013-t12-n2_(22)-s135-152/Pamiec_i_Sprawiedliwosc-r2013-t12-n2_(22)-s135-152.pdf) (dostęp 10.02.2018).

Szlendak T. i in. (red.) (2012), *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, Warszawa.

Topolski J. (1984), *Metodologia historii*, Warszawa.

Topolski J. (1998), *Świat bez historii*, Poznań.

White H. (2000), *Poetyka pisarstwa historycznego*, red. E. Domańska, M. Wilczyński, Kraków.

Witek P., Mazur M., Solska E. (2011), *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości*, Lublin.

Wojciechowska I.A. (2017), *Na krzemowej planszy*, w: K. Godon, A. I. Wojciechowska (red.), *Gry planszowe. Świadectwo cywilizacji*, Gdańsk.

Strony internetowe

Beatbox, termin, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Beatbox> (dostęp 15.10.2018).

Fabryka Gier Historycznych (spot internetowy), <https://www.youtube.com/watch?v=FsA5wGRG-so> (dostęp 12.02.2018).

Fabryka Gier Historycznych, <http://wydawnictwofgh.pl/nasze-gry/> (dostęp 11.01.2018).

Gra Europa Universalis, <https://www.gry-online.pl/gry/europa-universalis/z1f56> (dostęp 04.05.2018).

Gra *God of War*, <https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=25156> (dostęp 04.05.2018).

Gra *Grand Ages: Rome*, <https://www.gry-online.pl/gry/grand-ages-rome/z12447> (dostęp 04.05.2018).

Gra miejska: https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_miejska (dostęp 16.07.2018).

Gra *Open Panzer*, <https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=25964> (dostęp 04.05.2018).

Gra *Qvadriga*, <https://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=27011> (dostęp 04.05.2018).

Gra *Red Dead Redemption*, <https://www.gry-online.pl/gry/red-dead-redemption/ze3b9#xbox360> (dostęp 04.05.2018).

Gry turystyczne, <https://gryturystyczne.pl/> (dostęp 07.02.2018).

Historia.tvp.pl, <https://historia.tvp.pl/> (dostęp 03.04.2018).

Janas A., Majdanik J., *Caelum in ore: rekonstrukcja antycznego smaku* (recenzja), <https://histmag.org/j-majdanik-a-janas-caelum-in-ore-rekonstrukcja-antycznego-smaku-recenzja-11807> (dostęp 02.05.2018).

Kanał AleHistoria, <https://www.youtube.com/user/AleHistoriaWideo> (dostęp 06.05.2018).

Kącik gier historycznych w UMCS,

<http://www.dziennikwschodni.pl/lublin/kacik-gier-historycznych-w-umcs-juz-dziala,n,1000180362.html> (dostęp 06.05.2018).

Koło Metodologiczne Historyków UMCS Lublin, <https://pl-pl.facebook.com/KMH.UMCS/> (dostęp 06.05.2018).

Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN, <http://www.polin.pl/pl> (dostęp 20.04.2018).

Muzeum Starożytnego Hutnictwa Mazowieckiego w Pruszkowie, <http://mshm.pl/> (dostęp 12.02.2018).

Niezłasztuka.org, <https://niezlasztuka.org/2017/06/13/andy-dabrowski/> (dostęp 22.03.2018).

Obrona pracy magisterskiej „na polu bitwy”, <http://historia.org.pl/2015/07/09/pierwsza-obrona-pracy-magisterskiej-na-polu-bitwy/> (dostęp 22.03.2018).

Ośrodek Brama Grodzka Teatr NN (multimedialne przewodniki po Lublinie i Lubelszczyźnie), <http://teatrnn.pl/przewodniki> (dostęp 22.03.2018).

Portal informacyjny: Reenacting.eu, <http://www.reenacting.eu/index.php/odtwarzanie-turniejow-i-cwiczen-wojennych-dzisiaj> (dostęp 22.03.2018).

Prawdziwe historie [LP 2018] digital album, <https://boatspoland1.bandcamp.com/releases> (dostęp 05.12.2018).

Program Historia Bez Cenzury, <https://www.youtube.com/user/HistoriaBezCenzuryMB> (dostęp 08.07.2018).

Programy / Historia / Nowe Ateny / Łupaszka bohater czy bandyta? Vod.tvp.pl – Telewizja Polska S.A., <http://vod.tvp.pl/24804091/lupaszka-bohater-czy-bandyta> (dostęp 22.03.2018).

Projekt *Based On a True Story* (B.O.a.T.S.) – „Opowieść o 1000'cu i jednej śmierci”, <https://www.youtube.com/watch?v=grWPuXHSb1U> (22.03.2018).

Raport z koncertu *The Elements*, <https://www.youtube.com/watch?v=Ns3i8qGh37w> (dostęp 22.03.2018).

Stowarzyszenie na rzecz Popularyzacji Kultury Antycznej Hellas

et Roma, <http://www.hellasetroma.pl/> (dostęp 02.05.2018).
Studenckie Koło Przewodników Beskidzkich Lublin,
<http://www.skpb.lublin.pl/> (dostęp 2.05.2018).