

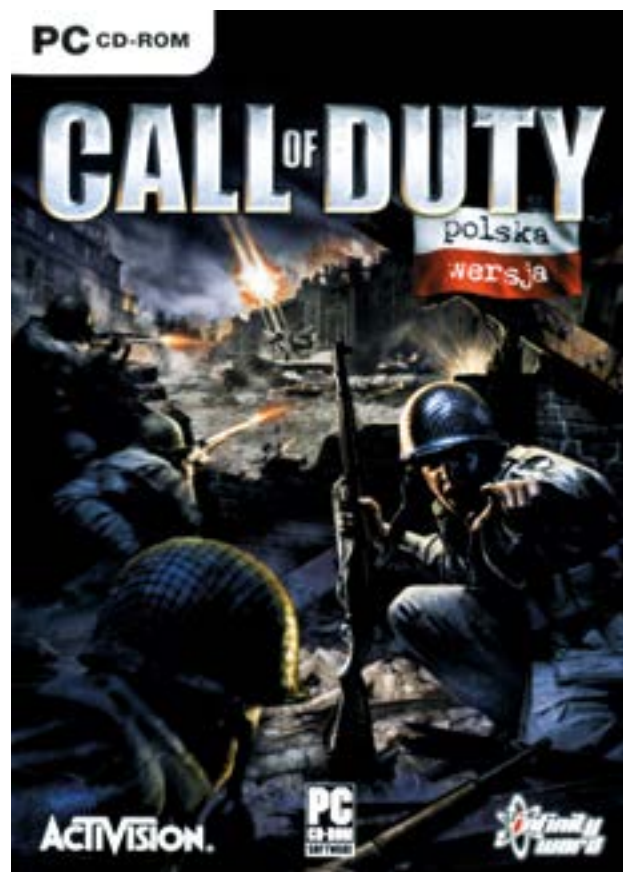
# Call of Duty – wirtualna lekcja historii

Arkadiusz Derda

Moda na gry komputerowe opanowała przez ostatnie lata praktycznie cały świat. Tendencję wzrostu popularności tej rozrywki można tłumaczyć łatwością dostępu do sprzętu elektronicznego, jak i samych gier. Nieustający rozrost liczby użytkowników gier daje ogromne możliwości ich potencjalnego edukowania. II wojna światowa należy do najtragiczniejszych konfliktów zbrojnych w historii ludzkości. Jej poszczególne wydarzenia pozostają jednak dla wielu ludzi niezbrane. Jednym z mediów, które niejednokrotnie wykorzystywało jej historię, były **gry komputerowe**. Najpopularniejszym gatunkiem gier, w którym twórcy poruszali temat II wojny światowej, jest FPP (*first-person perspective*)<sup>1</sup>. Gatunek cieszy się niesłabnącą popularnością wśród graczy na całym świecie. Świadczą o tym wyniki sprzedaży gier z serii *Call of Duty*<sup>2</sup>. W niniejszym tekście zostanie podjęta próba zaprezentowania wyżej wymienionego tytułu z uwzględnieniem kilku elementów składowych gry, które zawierają właściwości o charakterze edukacyjnym.

## Kontekst historyczny gry

Ważnym tytułem dla rozwoju pierwszoosobowych gier komputerowych jest seria *Call of Duty* studia **Infinity Ward**. Wydana w 2003 roku gra pod tytułem *Call of Duty* jest pierwszą częścią całej serii wydawanej do czasów obecnych<sup>3</sup>. **Akcja gry osadzona jest w realiach II wojny światowej i porusza tematykę wydarzeń z lat 1942–1945**. Fabuła podzielona została na trzy części, w których gracz wciela się kolejno w amerykańskiego żołnierza 101 Dywizji Powietrznodesantowej – szeregowca Joeya Martina, brytyjskiego sierżanta 6 Dywizji Powietrznodesantowej Jacka Evansa oraz radzieckiego młodszego sierżanta Aleksieja Iwanowicza Woronina<sup>4</sup>. Podczas rozgrywki występują również liczne postacie poboczne towarzyszące głównym bohaterom, w tym jedyna postać autentyczna – bohater Związku Radzieckiego sierżant Jakow Pawłow.



Ilustracja przedstawia okładkę gry *Call of Duty*

Źródło: <https://www.gry-online.pl/gry/call-of-duty-classic/z8503> [dostęp: 5.04.2020].

**Kampania amerykańska** ma swój początek dnia 9 sierpnia 1942 roku w Camp Toccoa, podczas podstawowego szkolenia spadochroniarzy. W tym miejscu gracz zapoznaje się ze sterowaniem i mechaniką gry. Kolejną częścią fabuły jest już **lądowanie wyżej wymienionego szeregowego Joeya Martina w Normandii** podczas D-Day, w nocy z 5 na 6 czerwca 1944 roku. Po licznych walkach w miejscowości Sainte-Mère-Église Martin bierze udział w akcji polegającej na zniszczeniu dział ostrzeliwujących plażę Utah, znajdujących się w majątku Brécourt. Warto zaznaczyć, że potyczka faktycznie miała miejsce 6 czerwca 1944 roku i również, tak jak ma to miejsce w grze, brali w niej udział spadochroniarze ze 101 Dywizji Powietrznodesantowej. Następnym zadaniem jest **lądowanie spadochroniarzy w Alpach Bawarskich** w celu uwolnienia brytyjskich oficerów przetrzymywanych w niewoli. Ostatnią misją kampanii amerykańskiej jest zdobycie tajnych dokumentów, które znajdują się w kompleksie bunkrów niedaleko belgijskiego miasta Bastogne.

<sup>1</sup> FPP (*first-person perspective* – z ang. perspektywa pierwszoosobowa) – termin definiujący perspektywę w grach komputerowych, w których gracz zapoznaje się z otaczającym go światem oczami protagonisty.

<sup>2</sup> <https://www.gry-online.pl/newsroom/sprzedaz-call-of-duty-przekroczyła-300-mln-76-przychodow-activisi/z91c0d1> [dostęp: 4.04.2020].

<sup>3</sup> P. Mańkowski, *Wielka księga gier*, Warszawa 2018, s. 518.

<sup>4</sup> Poszczególne misje kampanii fabularnej *Call of Duty*: W kampanii amerykańskiej są to: 1. Camp Toccoa, 2. Pathfinder, 3. St. Mere Eglise, 4. St. Mere Eglise – Day, 5. Normandy Route N13, 6. Brecourt Manor, 7. Alps Chateau, 8. Dulag IIIA, 9. Festung Recogne. W kampanii brytyjskiej: 1. Pegasus Bridge, 2. Pegasus Bridge – Day, 3. The Eder Dam, 4. Eder Dam Getaway, 5. Airfield Escape, 6. Battleship Tirpitz, 7. V-2 Rocket Site. W kampanii radzieckiej: 1. Stalingrad, 2. Red Square, 3. Trainstation, 4. Stalingrad Sewers, 5. Pavlov's House, 6. Warsaw Factory, 7. Warsaw Railyards, 8. Oder River Country, 9. Oder River Town, 10. The Reichstag.



Kadr z gry *Call of Duty* przedstawiający plan operacji Overlord  
Źródło: Zrzut ekranu z gry *Call of Duty* (2003).

Kolejną częścią gry jest **kampania brytyjska**. Rozpoczyna się ona szturmem brytyjskiej piechoty szybowcowej na Most Pegaza na rzece Orne, podczas lądowania aliantów w Normandii nocą z dnia 5 na 6 czerwca 1944 roku. Po licznych starciach z siłami niemieckimi bohaterom udaje się zająć most i utrzymać go aż do przybycia posiłków. **Wydarzenia przedstawione w misji również naprawdę miały miejsce podczas D-Day**. Po brawurowej akcji zajęcia mostu główny bohater zostaje przeniesiony do elitarniej jednostki SAS (Special Air Service), gdzie jego pierwszym zadaniem jest dokonanie sabotażu w samym sercu Niemiec. Kolejną misją sierżanta Evansa jest przedostanie się do załogi pancernika „Tirpitz”. Epilogiem kampanii brytyjskiej jest atak na bazę rakiet V2 w pobliżu miejscowości Burgsteinfurt dnia 2 lutego 1945 roku.

Po pomyślnym ukończeniu części brytyjskiej kolejnym etapem rozgrywki jest **kampania radziecka**. Punktem wyjścia gry jest słynna bitwa stalingradzka, w której główny bohater bierze udział. Po udanym pokonaniu rzeki Wołgi i opanowaniu Placu Czerwonego młodszy sierżant Woronin zostaje wysłany do stalingradzkich kanałów, by przedostać się do oddziału sierżanta Pawłowa. Na miejscu z grupą innych żołnierzy organizuje odbicie, a później obronę tak zwanego

domu Pawłowa, który **podczas bitwy o Stalingrad był ważnym punktem strategicznym zabezpieczającym przeprawę na Wołdze**. Podczas 58-dniowych walk budynek przechodził wielokrotnie z rąk do rąk, jednak na potrzeby rozgrywki bitwę skrócono do jednego dnia. Kolejna rozgrywka przenosi gracza do okupowanej jeszcze w styczniu 1945 roku Warszawy, gdzie główny bohater ma za zadanie zdobyć fabrykę czołgów oraz zabezpieczyć jej okolice. Awansowany do stopnia sierżanta Woronin przejmując dowództwo nad jednym z radzieckich czołgów T-34 i bierze udział w operacji wiślańsko-odrzańskiej, która w rzeczywistości miała miejsce w dniach od 12 stycznia do 2 lutego 1945 roku. Po osiągnięciu linii Odry protagonista w dniu 30 kwietnia 1945 roku zostaje przydzielony do jednostek nacierających na Berlin. Po zdobyciu miasta wraz ze swoimi towarzyszami **zawiesza flagę radziecką na dachu Reichstagu**, kończąc tym samym grę<sup>5</sup>.

### Różne warianty gry – różne możliwości dydaktyczne

*Call of Duty* oprócz trybu jednoosobowego zawiera również dodatkowo **tryb gry dla wielu osób**, tzw. **multiplayer**, który umożliwia graczom z całego świata **rywalizowanie ze sobą**. Gra oferuje rozgrywkę na 15 różnych mapach w 5 trybach<sup>6</sup>.

Pierwsza część *Call of Duty* spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony graczy, otrzymując średnią ocen 8,5 na popularnym serwisie Metacritic<sup>7</sup>. Gra została dobrze przyjęta również przez krytyków. Komplementowano ją głównie za bardzo dobrą **jakość oprawy audiowizualnej**, ale także za **wierne odwzorowanie pola bitwy**<sup>8</sup>. Warto zaznaczyć, że *Call of Duty* znalazło również uznanie w oczach Akademii Sztuk i Nauk Interaktywnych, otrzymując nagrody aż w 3 kategoriach: Computer Game of the Year (z ang. Komputerowa gra roku), Game of the Year (z ang. Gra roku) oraz Computer First Person Action Game of the Year (z ang. Komputerowa pierwszoosobowa gra roku)<sup>9</sup>. Infinity Ward otrzymało również nagrodę od Brytyjskiej Akademii Sztuk Filmowych i Telewizyjnych (BAFTA) w kategorii Game on Any

<sup>5</sup> Infinity Ward, *Call of Duty*, 2003.

<sup>6</sup> Mapy trybu multiplayer: Brecourt – majątek ziemski położony w Normandii. Podczas D-Day 6 czerwca 1944 roku stacjonowały w nim jednostki ostrzeliwujące plażę Utah. Bocage – mapa, na której występują liczne łąki i pola ograniczone żywopłotami oraz zboczami ziemnymi. Krajobraz typowy dla Normandii, który podczas operacji „Neptun” w połączeniu z niemieckimi umocnieniami stanowił bardzo ciężki teren dla alianckich wojsk. Carentan – miejscowość położona w Normandii, w której w dniach 10–14 czerwca 1944 siły amerykańskie i niemieckie stoczyły bitwę. Dawnville – mapa miasteczka odgrywającego normandzką miejscowość Sainte-Mère-Église. Chateau – alpejska posiadłość. Depot – magazyn, Harbor – ośnieżony teren fabryki znajdującej się w Warszawie. Hurtgen – mapa terenu wzorowanego na lesie Hurtgen położonym na granicy niemiecko-belgijskiej. Podczas II wojny światowej doszło w nim do serii krwawych starć pomiędzy siłami niemieckimi i amerykańskimi. Neuville – mapa miejscowości stylizowanej na zniszczone miasto położone we Francji. Pavlov – mapa z budynkiem wzorowanym na słynnym „domu Pawłowa”, położonym w Stalingradzie (dzisiejszy Wołgograd). POW Camp – (ang. *prisoner of war* – jeńiec wojenny, *camp* – obóz) w grze położony w Strasshof an der Nordbahn w Austrii. Mapa przedstawia obóz jeńców. Railyard – (z ang. Torowisko) mapa terenu położonego w Warszawie w zimowej atmosferze. Rocket – mapa ukazuje bazę rakiet V2. Ship – mapa miejsca będącego *de facto* pancernikiem „Tirpitz” dryfującym gdzieś na Atlantyku. Stalingrad – mapa stylizowana na miasto Stalingrad podczas walk na przełomie 1942 i 1943 roku.

<sup>7</sup> Tryby gry multiplayer w *Call of Duty*: Deathmatch drużynowy – tryb rozgrywki głównie w grach wieloosobowych, polegający na zlikwidowaniu jak największej liczby przeciwników z wrogiej frakcji przed upływem wcześniej wyznaczonego czasu; Deathmatch – celem trybu jest wyeliminowanie jak największej liczby graczy (bez względu na przynależność do frakcji) przed upływem wyznaczonego czasu; Behind Enemy Lines – (z ang. Za liniami wroga) tryb polegający na wykonywaniu wyznaczonych celów na tyłach wroga; Retrieval – (z ang. Wyszukiwanie) tryb polegający na wykradaniu dokumentów wrogiej frakcji; Search and Destroy – (z ang. Wyszukaj i zniszcz) tryb, w którym – by wygrać rozgrywkę – trzeba zniszczyć obiekt należący do wrogiej frakcji.

<sup>8</sup> <https://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty> [dostęp: 5.04.2020].

Platform – The Year's Best Game in 2004 (z ang. Gra na każdą platformę – **Najlepsza gra roku 2004**)<sup>10</sup>.

II wojna światowa jako największy konflikt zbrojny w historii ludzkości wraz z wieloma zaciętymi bitwami i niebagatelny znaczeniem politycznym tworzy dla potencjalnego twórcy, jak i odbiorcy atrakcyjny temat na grę komputerową. Najważniejszym jednak spoiwem dla wszystkich wymienionych wyżej elementów jest historia owej wojny, która **przedstawiona w grze komputerowej w rzetelny sposób może rozbudzić zainteresowanie historią oraz stać się narzędziem dydaktycznym na lekcjach szkolnych**. W ocenie autora gry komputerowe traktujące o II wojnie światowej, mimo swoich głównych funkcji rozrywkowych, bardzo często posiadają walory edukacyjne. Autorzy *Call of Duty*, tworząc swoją grę, starali się o jak najbardziej wierne odwzorowanie czasów II wojny światowej.

Dbając o takie szczegóły jak **ówczesne uzbrojenie i umundurowanie oraz realistyczne przedstawienie działań wojennych**, studio Infinity Ward udowodniło, że gra komputerowa może stać się swojego rodzaju wirtualną lekcją historii. Pierwszym elementem o charakterze dydaktycznym zawartym w grze są **rekonstrukcje map** przedstawiające szczegółowe plany i cele największych alianckich operacji przeprowadzonych w czasie II wojny światowej. Użytkownik ma okazję się z nimi zapoznać podczas odprawy, która odbywa się przed rozpoczęciem misji.

Kolejną częścią składową gry, która zawiera elementy edukujące, są **wypowiedzi postaci historycznych** ukazujące się na ekranie ładowania mapy.

- *The death of one man is a tragedy. The death of millions is a statistics* (Śmierć jednego człowieka jest tragedią. Śmierć milionów to statystyka) – Józef Stalin,
- *In the Soviet army it takes more courage to retreat than advance* (W armii radzieckiej odwrót wymaga więcej odwagi niż atak) – Józef Stalin,
- *Never in the field of human conflict was so much owed by so many to so few* (Nigdy w historii wojen tak wielu nie zawdzięczało tak wiele tak niewielu) – Winston Churchill,
- *In war there is no prize for the runner-up* (Na wojnie nie ma nagrody za drugie miejsce) – gen. Omar Bradley,
- *The object of war is not to die for your country but to make the other bastard die for his* (Celem wojny nie jest umrzeć za swój kraj, ale sprawić, by ten drań umarł za swój) – gen. George Patton<sup>11</sup>.

W grze umieszczono także liczne **fotografie pochodzące z czasów II wojny światowej**, przedstawiające głównie znane postaci historyczne, takie jak gen. Dwight Eisenhower, Geоргий Żukow czy Józef Stalin.



Porównanie prawdziwego pistoletu maszynowego Thompson (1) i jego wersji z gry (2)  
 Źródła: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Thompson\\_\(samopal\)#/media/Soubor:Submachine\\_gun\\_M1928\\_Thompson.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Thompson_(samopal)#/media/Soubor:Submachine_gun_M1928_Thompson.jpg) (1) [dostęp: 6.04.2020] oraz [https://callofduty.fandom.com/wiki/Thompson\\_\(weapon\)?file=Thompson\\_Reloading\\_COD.png](https://callofduty.fandom.com/wiki/Thompson_(weapon)?file=Thompson_Reloading_COD.png) (2) [dostęp: 6.04.2020]

Elementem, który w takcie rozgrywki może pełnić funkcję edukacyjną, jest obecność **dużej liczby obrazów uzbrojenia używanego podczas II wojny światowej**. Podczas gry sterujący postacią może użyć ponad 30 różnych rodzajów broni, która wchodziła w skład uzbrojenia wojska amerykańskiego, niemieckiego, brytyjskiego czy radzieckiego. Najczęściej spotykane uzbrojenie w grze to: amerykański pistolet maszynowy Thompson, niemiecki pistolet maszynowy MP 40, radziecki pistolet maszynowy PPSz, amerykański granat odłamkowy MK 2 oraz niemiecki granatnik Panzerfaust. W grze pojawiają się również liczne pojazdy: czołgi PzKpfw VI Tygrys i T-34; samochody: Peugeot 202, Volkswagen Kübelwagen czy Opel Blitz; samolot Junkers Ju 87 Stuka; transporter Schützenpanzerwagen Sd.Kfz.251; pancernik „Tirpitz” oraz wiele innych.

Istotnym walorem edukacyjnym *Call of Duty* jest również zawarta w niej **symulacja rzeczywistości historycznej**. Połączenie przedstawionych faktów, postaci, obrazów, dźwięków i charakterystycznych dla II wojny światowej zjawisk daje poczucie uczestniczenia w symulacji czasów przeszłych oraz efekt empatii z nimi. Dla uczestnika gry angażującego się mentalnie w rozgrywkę fakty historyczne przestają być puste i nieznaczące. Utożsamienie się z głównymi bohaterami gry pozwala na lepsze zrozumienie procesów historycznych oraz okoliczności, w jakich znajdowali się realni świadkowie przeszłych wydarzeń. Symulacja, jaką tworzy gra, prowadzi zatem

<sup>9</sup> [https://www.gamezone.com/reviews/call\\_of\\_duty\\_pc\\_review/](https://www.gamezone.com/reviews/call_of_duty_pc_review/) [dostęp: 5.04.2020].

<sup>10</sup> [https://www.interactive.org/awards/2004\\_7th\\_awards.asp](https://www.interactive.org/awards/2004_7th_awards.asp) [dostęp: 5.04.2020].

<sup>11</sup> <http://awards.bafta.org/award/2004/games/game-on-any-platform-the-years-best-game> [dostęp: 5.04.2020].

<sup>12</sup> Przykładowe cytaty z gry *Call of Duty* (2003).





Kadr z gry *Call of Duty* przedstawiający Konstantyna Rokossowskiego (z lewej) oraz Georgija Żukowa (z prawej)  
Źródło: Zrzut ekranu z gry *Call of Duty* (2003).

do ułatwienia poznania konkretnego tematu i może rozbudzić zainteresowanie przeszłymi dziejami.

### Gra komputerowa na lekcjach historii

Po przedstawieniu kilku elementów o charakterze edukacyjnym warto zastanowić się nad użyciem owej gry podczas tradycyjnej lekcji historii w szkole. Ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier ocenił, że *Call of Duty* przeznaczona jest dla młodzieży w wieku 16+. Ze względu na przemoc oraz działania wojenne ukazane w dość realistyczny sposób grę można wykorzystać tylko i wyłącznie we współpracy z młodzieżą będącą w liceum lub z osobami dorosłymi na studiach wyższych. Ponadto chęć użycia przez nauczyciela tak innowacyjnej formy edukacji może być problematyczna ze względów finansowych, bowiem **rozgrywka wymaga dostępu do kosztownego sprzętu komputerowego**. Kampania fabularna gry z racji indywidualnego charakteru i długości zmagania mogłaby być użyta **na dodatkowych zajęciach pozalekcyjnych**. Dzisiejszy nauczyciel jednak nie powinien lekceważyć tego typu gier oraz ich popularności wśród młodzieży szkolnej. Gry, podobnie jak kiedyś film, radio i telewizja, początkowo zapewniały rozrywkę, aby z biegiem czasu stać się cennymi pomocami dydaktycznymi.

Rozwój rynku gier komputerowych w ostatnich 20 latach pociąga za sobą tworzenie coraz większej ich liczby,

w tym tych, których fabuła bazuje lub inspirowana jest historią II wojny światowej. Naukowcy, autorzy i sami użytkownicy gier szybko zaczęli zwracać uwagę na to, że taka wirtualna forma historiografii posiada mnóstwo pozytywnych właściwości. Wbrew powszechnej opinii uczestnictwo w symulacji, jaką tworzy gra, **zmuza uczestnika do aktywności intelektualnej**, także w zakresie wiedzy historycznej.

Edukacja poprzez gry gwarantuje również przełamanie niechęci do przedmiotów, których aura dydaktyczna kojarzona jest w potocznym odbiorze głównie z zapamiętywaniem. Ponadto silne zaangażowanie odbiorcy w poczynania głównego bohatera oraz możliwość eksploracji wirtualnej przeszłości powoduje **efekt edukacji poprzez zabawę**<sup>12</sup>. Narracja historyczna przedstawiona w grach posiada jednak też wady.

Po pierwsze duża część gier dostępnych na rynku **nie dba o zachowanie realiów historycznych**, stawiając na rozrywkę. Studia odpowiadające za tworzenie historycznych gier komputerowych rzadko włączają w proces produkcji historyków, co **często prowadzi do wielu błędów faktograficznych, uproszczeń i infantylizacji treści historycznych**. Idealnym przykładem jest tu gra *Battlefield V* (2018), w której twórcy umożliwili w trybie dla wielu osób stworzenie czarnoskórej postaci w mundurze Waffen SS<sup>13</sup>.

Warto także zwrócić uwagę na fakt, iż większość gier bazujących w swojej fabule na wydarzeniach historycznych powstaje w Stanach Zjednoczonych i na zachodzie Europy, co **może prowadzić do narzucania przez twórców swojej wizji historii świata**. W opinii autora nie oznacza to jednak, że współczesny badacz i entuzjasta gier komputerowych powinien ignorować interaktywną formę edukacji historycznej. Wręcz przeciwnie, **świadome i odpowiedzialne korzystanie z historycznych gier komputerowych może przynosić ogromne korzyści i stać się bodźcem do zainteresowania się historią**.

Opisana w tekście gra *Call of Duty*, ze swoją fabułą opartą na prawdziwych wydarzeniach z czasów II wojny światowej oraz materiałach edukacyjnych zawartych w grze, mimo upływu lat stanowi dla użytkownika prawdziwą wirtualną lekcję historii.

<sup>13</sup> *Edutainment* (ang.) – połączenie słów education (edukacja) i entertainment (rozrywka) oznaczające wszelkie metody edukacji poprzez użycie środków masowego przekazu takich jak: film, serial, telewizja, książka, gra komputerowa itp.

<sup>14</sup> EA DICE, *Battlefield V*, 2018

### W NUMERZE 4/2021 r:

Najnowsza Podstawa programowa dla szkoły podstawowej i ponadpodstawowej w sposób szczególny traktuje problematykę Holokaustu, zmieniając jej dotychczasowe ujęcie. Dla wielu nauczycieli historii i wiedzy o społeczeństwie jest to nowe wyzwanie, jak uczyć o Zagładzie zgodnie z najnowszymi wynikami badań i tendencjami edukacyjnymi, nie pomijając przy tym kontrowersyjnych i trudnych tematów. W najbliższym numerze „Wiadomości Historycznych z Wiedzą o Społeczeństwie” znajdziemy zatem artykuły o:

- pogromie w Jedwabnem i związanej z nim debacie,
- nowej szkole badań nad Holokaustem,
- obrazie Auschwitz w świadomości młodzieży,
- ofercie edukacyjnej wybranych miejsc pamięci.