Prace Kulturoznawcze 21, nr 4 | Wrocław 2017

DOI 10.19195/0860-6668.21.4.7

Magdalena Szewerniak

ORCID: 0000-0003-3893-0855
Uniwersytet Wrocławski

Nostalgiczny wymiar muzeów gier wideo

> Im bardziej nowoczesne społeczeństwo odchodzi od przeszłości […], tym bardziej przeszłość jest redukowana do nostalgicznych wspomnień, a ludzie czują, że potrzebują muzeum, aby przechowywać w nim swoją nostalgię, swoje przekonania i wartości, które jakkolwiek wciąż są podziwiane, nie służą już jako model dla przyszłości[1].

Abstrakt: Niniejszy artykuł jest wynikiem przeprowadzonych przeze mnie badań terenowych w Computerspielemuseum w Berlinie, Arcade Hry w Pradze oraz Muzeum Konsol Gier Video w Karpaczu. Aranżacja wystaw w odwiedzonych miejscach pozwoliła na zadanie pytania o nostalgiczny wymiar muzeum, w którym tradycyjny układ i narracja ekspozycji kontrastują z przestrzenią swobodnej interakcji z eksponatami.

Centralną pozycję zajmuje tu kategoria nostalgii, wokół której organizuję badania. Wśród badaczy zajmujących się tym zjawiskiem istnieją bowiem różnice w postrzeganiu nostalgii jako formy pamięci. Punktem spornym okazuje się przeszłość, za którą tak bardzo tęsknimy.

Interesuje mnie także, jak podtrzymywany i jednocześnie przełamywany jest dystans pomiędzy zwiedzającym a wystawą. To z kolei prowokuje pytanie, czy jest on niezbędnym elementem do pobudzenia nostalgii. Dlatego w zaproponowanej analizie zwracam uwagę zarówno na budowę, aranżację ekspozycji, jak i na sposoby jej doświadczania przez zwiedzających. Rozważam również afektywny aspekt tego wystawienniczego przedsięwzięcia, w którym granie w grę jest jednym z elementów doświadczenia. Skoro gry wymagają od nas większego zaangażowania, zastanawiam się, czy może być ono przyczyną lepszego zapamiętywania tego rodzaju doświadczeń i dzięki temu w większym stopniu rozbudzać nasze nostalgiczne tęsknoty.

Słowa-klucze: nostalgia, muzeum, gry wideo

[1] E. Shils, *Tradition*, Chicago 1981, s. 3, cyt. za: A. Wieczorkiewicz, *Muzeum jako miejsce rytuałów współczesności*, [w:] *Religia i kultura w globalizującym się świecie*, red. M. Kempny, G. Woroniecka, Kraków 1999, s. 43.

© for this edition by CNS

28 października 2017 roku, Computerspielemuseum, Berlin

Niewielka przestrzeń wystawiennicza. Przy wejściu zbiera się już pokaźny tłum ludzi. Pan w kasie biletowej działa na najwyższych obrotach, z uśmiechem witając każdego, wskazując szatnię i zachęcając do zakupu przewodnika w cenie 1,50 euro. W kolejce przede mną stoją: rodzice z dziesięcioletnim chłopcem, para nastolatków, małżeństwo z dwójką dzieci i towarzyszącym im dziadkiem. Po zakupieniu biletów tłum przechodzi do sali. Rozchodzą się w różne strony. Dzieci biegną w kierunku wielkiego joysticka, za nimi podążają zatroskane matki, przypominając, że w muzeum nie wolno biegać. Nastolatkowie znikają w salonie gier, a ojcowie zatrzymują się na chwilę przy otoczonym sznurem i opatrzonym tabliczką z ostrzeżeniami automacie do *Ponga.* Wzdychają głośno z zadowoleniem, choć jednocześnie wyglądają na zmartwionych.

11 listopada 2017 roku, Arcade Hry. Największa hala retrogamingowa i muzeum w Europie Środkowej, Unhošt' (15 kilometrów od Pragi)

Mała wioska pod Pragą. Szutrowa droga dojazdowa i spory parking na 50 samochodów. Na końcu stoi drewniany budynek przypominający stodołę. Gdy zbliżamy się do drzwi, słychać odgłosy ośmiobitowej muzyki, dźwięki strzelania z plastikowych pistoletów, wrzawę i co jakiś czas charakterystyczne „Game over!". W sali jest ciemno, a ściany podświetlają neonowe światła w różnych kolorach. Pan w kasie stempluje nadgarstki gości niczym wykidajło przed klubem. Przy niezliczonych automatach jest całkiem sporo zarówno młodych, jak i nieco starszych ludzi, w większości mężczyzn. Na salę wchodzi ojciec z ośmioletnim chłopcem. Przy kasie odbiera niewielki plastikowy stołeczek łazienkowy z IKE-i, podstawia maluchowi pod nogi, tuż naprzeciwko automatu do gier. Ośmiolatek staje na podwyższeniu, już dosięga do guzików i joysticka. Ojciec stoi za nim i dokładnie tłumaczy, co trzeba robić.

25 listopada 2017 roku, Prywatne Muzeum Konsol Gier Video, Karpacz

Niewielkie schody prowadzące do równie niewielkiej przestrzeni na pięterku nad główną atrakcją — Muzeum Klocków Lego. W sali głównej jest cicho, jesz-

© for this edition by CNS

cze nie ma sezonu. Drewniana podłoga w ciepłym odcieniu, białe ściany, zielone neonowe światło. W pierwszym pokoju ktoś strzela do kaczek, kawałek dalej słychać odgłosy bijatyki. Gdzieś w rogu rodzi się dyskusja o strategiach w *Pac-Manie*. Opiekun wystawy jest zajęty składaniem i instalowaniem kolejnych interaktywnych budowli z klocków Lego. Dostrzegając zbliżających się gości, zagaja rozmowę. Sprawdza bilety i zachęca do zwiedzania wystawy w określonej kolejności, zaprasza do pokoju z *Duck Hunting*, opowiada o trudach zebrania kolekcji konsol, o bolączkach utrzymania ekspozycji. Mówi o swojej pasji do elektronicznej rozrywki i pyta nas, w co lubimy grać.

* * *

W odwiedzonych przeze mnie muzeach gier natknęłam się na zarówno wyraźnie do siebie podobne, jak i zróżnicowane sceny. Były wewnętrznie mocno skontrastowane i bardzo wyraziste. Oprócz oglądających z zaciekawieniem kolejne elementy wystawy lub zatopionych w rozgrywce młodych ludzi można było zauważyć inne grupy zwiedzających. Sale były przepełnione rozbieganymi, roześmianymi dziećmi i towarzyszącymi im rozkojarzonymi, pogrążonymi w zadumie rodzicami. Ich spojrzenia wędrowały gdzieś poza przestrzeń ekspozycji, poza otaczającą ich rzeczywistość. Obszary wystawiennicze również były mocno skontrastowane — od „zastygłych" w gablotach eksponatów do wciąż używanych interaktywnych urządzeń. W cichych, spokojnych przestrzeniach zawiązywały się najbardziej emocjonujące rozmowy. To właśnie te kontrasty — pomiędzy grupami zwiedzających, widocznymi na twarzach dorosłych uczuciami, relacjami pomiędzy nimi a ich pociechami, w funkcjonowaniu obok siebie różnych odmiennych od siebie części ekspozycji — skłoniły mnie do refleksji nad nostalgicznym wymiarem muzeów gier wideo.

W niniejszych rozważaniach skupię się na aranżacji wystawy oraz pytaniu, czy może ona tworzyć przestrzeń nostalgiczną. Punktem wyjścia będzie hybrydyczność muzealnej przestrzeni — kontrast pomiędzy tradycyjnym podejściem do organizowania wystaw, w której gry będą rozumiane jako dziedzictwo, a tworzeniem przestrzeni swobodnej interakcji. Interesować mnie będą przede wszystkim sposoby ujawniania się nostalgii na poziomie budowania ekspozycji, lecz także na poziomie jej doświadczania przez zwiedzających. Nostalgia jest tu rozumiana jako tęsknota za utraconym „domem", który może oznaczać czasy naszego dzieciństwa, związane z doświadczaniem pierwszych gier, tworzeniem się wspólnot graczy. Muzea gier potraktuję jako miejsca, które zaspakajają naszą nostalgię za „domem", i jednocześnie jako przestrzenie, w których jest ona wytwarzana lub potęgowana.

Inspiracją tego artykułu była wizyta w trzech muzeach gier: Computerspielemuseum w Berlinie, Arcade Hry w Unhošt' i Muzeum Konsol Gier Video w Karpaczu. Każda z tych instytucji w inny sposób podchodzi do organizacji przestrzeni

© for this edition by CNS

wystawy. Celem każdej z nich jest bowiem opowiedzenie nieco innej historii. Muzeum berlińskiemu najbliżej jest do tradycyjnej koncepcji muzeum, ze skrupulatnie i przemyślanie ułożoną narracją osadzoną w szerszym kontekście kulturowym, z tablicami informacyjnymi, eksponatami w gablotach oraz przewodnikami turystycznymi sprzedawanymi w kasie. Prawdopodobnie ma na to wpływ fakt, że muzeum istnieje od 1997 roku i jest pierwszą tego typu instytucją na świecie. Interesuje mnie ono szczególnie z racji tego, że jako jedyne realizuje swoją misję w sposób bardzo kompleksowy. Próbuje pokazać zarówno historię gier wideo, dotrzeć do ich analogowych źródeł, jak i zasygnalizować ich znaczenie w kulturze oraz zaoferować możliwość interakcji z eksponatami.

Przestrzeń — między dziedzictwem a nostalgią

Gabloty

Gdy przechadzamy się po berlińskim muzeum, mamy wrażenie, że znajdujemy się w dość hybrydycznej przestrzeni. Wystawa stała podzielona jest na sekcje tematyczne wyróżnione trzema kolorami. Kuratorzy zadbali o to, abyśmy zwiedzali ekspozycję w określonej kolejności, dlatego każda sekcja została ponumerowana i podzielona na podsekcje. Każda z nich realizuje dość klasyczny model muzeum interaktywnego, w którym oprócz czytania tablic informacyjnych i oglądania gablot z eksponatami możemy odtworzyć materiały wideo zawierające krótkie wypowiedzi ekspertów (przedstawicieli branży, naukowców, dziennikarzy). Filmy nie są jednak gotowymi obrazami — możemy manipulować nimi za pomocą specjalnych kontrolerów wyglądem przypominających te dołączane do starych konsol i komputerów. Guziki odpowiadają za odtwarzanie i zatrzymywanie filmu, a joystick umożliwia obracanie obrazu. Obok możemy odnaleźć instrukcję obsługi całej instalacji. Formuła ta powtarzana jest w całej ekspozycji — każdy obraz czy eksponat jest opisany nie tylko na tabliczkach informacyjnych, lecz także w przewodniku.

W trakcie wycieczki możemy napotkać też wolno stojące urządzenia i spróbować swoich sił w zetknięciu z pierwszymi wersjami gier na urządzenia elektroniczne. Każda gra opatrzona jest instrukcją obsługi, a także wzbogacona o dodatkowe wskazówki ułatwiające rozgrywkę. Narracja muzeum berlińskiego skupia się na trzech zadaniach: wprowadzeniu koncepcji *homo ludens* oraz kultury gier, przedstawieniu historii gier tradycyjnych oraz cyfrowych, a także na ukazaniu wpływu, jaki te ostatnie mają na współczesną kulturę. Możemy ponadto dowiedzieć się co nieco o procesie tworzenia gier czy o innych związanych z nimi zjawiskach i problemach (*cosplay*, e-sport, uzależnienie, aspekt edukacyjny).

© for this edition by CNS

Wśród wymienionych sekcji najciekawsze wydają się te przedstawiające historię gier wideo — zbierają w jednym miejscu najważniejsze „kamienie milowe", zarówno jeśli chodzi o sprzęt do grania, jak i same produkcje. Co istotne, ukazywane są tu eksponaty ściśle związane z popularyzacją gier wideo na rynku, pamiętane przez najstarszych zwiedzających i nierzadko stanowiące istotną część ich młodości. Możemy podziwiać gry na „ścianach sławy", wystawione w gablotach, opatrzone specjalnymi opisami.

Jedną z najciekawszych pozycji jest tu niewątpliwie *E.T. The Extra-Terrestial* (Atari, 1982), które zostało niegdyś okrzyknięte najgorszą grą w historii. W branży jest ona kojarzona także z pierwszym krachem na rynku gier. Produkcja ta obrosła legendą, kiedy firma Atari rzekomo wyrzucała masowo kartridże z *E.T.* na śmietnisko w Alamogordo w Nowym Meksyku. Miliony gier zostały pogrzebane w ziemi, gdyż firma popadła w tarapaty finansowe po nieudanej inwestycji w prawa autorskie. Gra w swojej pudełkowej wersji stała się symbolem upadku największego ówcześnie producenta[2]. Obecność tej produkcji na ścianie „kamieni milowych" w muzeum nie jest więc zaskakująca. Przypomina bowiem o wydarzeniach związanych z początkami gier wideo, ich wzlotami i upadkami. Przypadek *E.T.* prowokuje do zadania pytania, czy gra ta nie jest elementem dziedzictwa, czyli taką formą pamięci, „w której najważniejszy jest wymiar wartości […], sprawą drugorzędną lub wręcz bez znaczenia jest to, czyją (jakiej grupy) są one własnością"[3]. O ile dla części zwiedzających *E.T.* będzie jedynie ważnym wydarzeniem w historii branży, dla innych może być istotnym elementem kształtującym tożsamość indywidualną i wyzwalającym nostalgiczne wspomnienia.

Wystawienie gry jako eksponatu ma na celu „poświadczenie autentyczności istnienia przeszłości"[4]. Przeszłość ta może być zarówno oddalonym od nas, nic nieznaczącym, niemającym żadnej wartości czasem, jak i integralnym elementem naszej tożsamości. Wówczas gry zamknięte w gablotach stają się swoistymi mediami nostalgii, nośnikami pamięci, które stoją w opozycji do antykwarycznej historii. Według Marcina Kuli „nośnikiem pamięci o przeszłości, przynajmniej potencjalnym, jest dosłownie wszystko"[5]. Dowolny obiekt jako nośnik pamięci może zostać poddany daleko idącej symbolizacji. Wytwarza to wówczas dystans między nami a obiektem naszej pamięci. Dzieje się tak, ponieważ „nie ma już

[2] W 2014 roku został nakręcony film dokumentalny *Atari: Game Over* (2014, reż. Z. Penn), w którym prowadzone jest dochodzenie w sprawie „pogrzebania" *E.T.* Na potrzeby filmu uzyskano pozwolenie na przekopanie wysypiska oraz wydobyto część gier. Przedsięwzięcie było dokumentowane nie tylko przez ekipę filmową, lecz także przez lokalne media. Na miejscu zebrało się grono fanów gry oraz znanych osobistości z branży.

[3] A. Szpociński, *Tworzenie przestrzeni historycznej jako odpowiedź na nostalgię*, „Kultura Współczesna" 2004, nr 1, s. 61.

[4] B. Korzeniewski, *O sposobach obchodzenia się z reliktami przeszłości*, „Sensus Historiae" 2011, nr 1, s. 36.

[5] M. Kula, *Nośniki pamięci historycznej*, Warszawa 2002, s. 7–8.

© for this edition by CNS

[…] rzeczywistych środowisk pamięci”[6]. Dystans budowany pomiędzy nośnikiem pamięci jako symbolem a rzeczywistością historyczną pokrywa się z tym, który właściwy jest nostalgii rozumianej jako tęsknota za „utraconym domem”[7]. To właśnie nieosiągalność przedmiotu naszej nostalgicznej tęsknoty czyni tę emocję żywą i nieprzemijającą. Umieszczenie przedmiotu tak silnie nacechowanego znaczeniem za szybą, uczynienie z niego fetyszu wizualnego[8] może przyczynić się do spotęgowania naszej nostalgii. Podobna sytuacja może dotyczyć znajdującej się tuż obok „kamieni milowych” gier wideo „ściany sprzętu komputerowego” (*Wall of Hardware*) ukazującej ewolucję komputerów i konsol. Próba zatrzymania, zamrożenia upływającego czasu w stylowych gablotach jednocześnie ukazuje i potęguje dystans pomiędzy teraźniejszością a przeszłością.

Afekty

Oprócz oglądania „zastygłych”, zamkniętych za szybą eksponatów w głównej części wystawy możemy zagrać w niektóre z gier. Stanowiska do grania zostały wkomponowane w pozostałą część ekspozycji, wyposażone w monitory oraz kontrolery. Możemy na przykład zagrać w jedną z pierwszych tekstowych gier przygodowych *Zork* (Infocom, 1980) lub kultowe *The Secret of a Monkey Island* (LucasFilm Games, 1990). Prawdziwymi atrakcjami są również wyprodukowane przez japońską firmę Konami automaty *Dance Dance Revolution* (Konami, 1999) czy konsole wykorzystujące jako kontroler całe nasze ciało. Tym razem nie podziwiamy obiektów za szybą — mamy dostęp do rozgrywki. Także tu mamy do czynienia z funkcjonowaniem poszczególnych eksponowanych gier jako elementów narracji o historii gier, jak i jako mediów naszej nostalgii. Tylko, że w tym wypadku będziemy o krok bliżej od osiągnięcia przedmiotu naszych nostalgicznych pragnień. Dana jest nam złudna możliwość odtworzenia doświadczeń z przeszłości.

Inspirujące pod względem odnajdywania nostalgii na poziomie doświadczania przestrzeni muzealnej jest podejście Christiana Mortensena i Jacoba Madsena, którzy podobne relacje — między muzeum a nostalgią — dostrzegli w odniesieniu do wystaw dotyczących dziedzictwa muzyki popowej i rockowej[9]. Autorzy nobilitują nostalgię jako ważną strategię budowania i odbierania tego typu wystaw, na które składają się przedmioty niemające dużej wartości artystycznej czy historycznej, a których istotnym elementem jest sama muzyka. Nie możemy jej

[6] P. Nora, *Między pamięcią i historią:* Les lieux de Mémoire, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Tytuł Roboczy: Archiwum” 2009, nr 2, s. 4.

[7] Zob. S. Boym, *The Future of Nostalgia*, New York 2001.

[8] Zob. H. Böhme, *Fetyszyzm i kultura. Inna teoria nowoczesności*, przeł. M. Falkowski, Warszawa 2012.

[9] Zob. Ch.H. Mortensen, J.W. Madsen, *The sound of yesterday on display: A rethinking of nostalgia as a strategy for exhibiting pop/rock heritage*, „International Journal of Heritage Studies” 2015, nr 3, s. 250–263.

© for this edition by CNS

„dotknąć", „zobaczyć", a tym bardziej odseparować (w gablocie, za barierką), jak typowego obiektu muzealnego. Okazuje się jednak, że jej afektywny wymiar jest silnym katalizatorem nostalgii. Ta ostatnia „zawsze zawiera wymiar afektywny, którego samo pamiętanie [*remembering* — M.S.] może nie posiadać"[10].

Luiza Nader w artykule *Afektywna historia sztuki* zaproponowała, aby to właśnie afekt stał się punktem centralnym w tworzeniu oraz odczytywaniu dzieł sztuki, a także w budowaniu wystaw czy w ich edukacyjnym wymiarze. O ile w dziedzinie sztuki afekt nie jest tak oczywistą strategią, o tyle w wypadku gier wideo wydaje się czymś niezbywalnym. Czy możemy bowiem sobie wyobrazić wystawę poświęconą interaktywnej rozrywce bez interakcji? Moglibyśmy obejść się bez tabliczek, gablot i sznurowanych systemów odgradzających, natomiast bardzo trudno byłoby zrozumieć istotę gier bez ich wymiaru afektywnego, który zawiera się w działaniu zwiedzających, wchodzeniu w interakcje z maszynami i wirtualnymi światami. To właśnie dzięki poruszeniu innych niż wzrok zmysłów, a także wykorzystaniu całego ciała, uruchamiane są wspomnienia, refleksja i nostalgia.

Fred Davis zaznacza, że nostalgiczna

> esencja może być uchwycona (poza samym doświadczeniem) nie w prozie, ale poprzez takie media, jak muzyka, taniec lub poezja, a także poprzez obraz i niektóre rodzaje fotografii — innymi słowy, poprzez takie symboliczne media, które bezpośrednio angażują nasze zmysły bez zbędnych interwencji ze strony znaczeń czy składni[11].

Gra nie jest bowiem uzupełnianym dźwiękowo zastygłym obrazkiem — jest wydarzeniem odtwarzanym i doświadczanym jednocześnie. Dzięki immersyjnemu środowisku i poczuciu kontroli nad wirtualną przestrzenią doznajemy wydarzeń na ekranie tak, jakbyśmy byli w samym ich centrum. W odróżnieniu od muzyki jako bodźca powodującego nostalgię gry wymagają od nas większego zaangażowania, podjęcia wysiłku fizycznego, a nie jedynie wytężenia słuchu. Kompleksowość ta może być przyczyną lepszego zapamiętywania tego rodzaju doświadczeń i dzięki temu pozwala nam nawiązać silniejszą więź z przeszłością. Odwiedzanie tych samych miejsc w grze, wykonywanie tych samych akcji, wchodzenie ponownie w tę samą historię to niezastąpione pomosty między teraźniejszością a przeszłością. Multisensoryczne doświadczenie rozgrywki — konkretne operacje, powiązane z nimi ruchy naszego ciała, wrażenia zmysłowe — jest w stanie w większym stopniu rozbudzić nasze nostalgiczne tęsknoty. Niestety, w większości przypadków redukuje ono też nostalgię do zwyczajnej rozrywki. Czy to oznacza, że jest jednak w stanie także ją ukoić? W odpowiedzi na to pytanie pomoże przyjrzenie się kolejnemu elementowi przestrzeni muzeum.

---

[10] E. Keightley, M. Pickering, *The Mnemonic Imagination. Remembering as Creative Practice*, Basingstoke 2012, s. 116. Jeśli nie podano inaczej, tłum. M.S.

[11] F. Davis, *Yearning for Yesterday. Sociology of Nostalgia*, New York 1979, s. 29.

© for this edition by CNS

Wehikuły czasu

Najciekawszą częścią Computerspielemuseum jest specjalna wystawa *Starring: The Games. How the Digital Games Entered Our Lives*, która z czasowej ekspozycji przerodziła się w stałą atrakcję. Impulsem do tego było bardzo duże zainteresowanie ze strony zwiedzających. Wystawa nie jest bowiem klasyczną ekspozycją muzealną z tabliczkami, gablotami czy specjalnymi sznurami odgradzającymi nas od oglądanego obiektu. W wydzielonym pomieszczeniu możemy podziwiać aranżacje niewielkich pokoików w różnych stylach, których centralnymi elementami są komputery i konsole. Każde pomieszczenie reprezentuje inną dekadę lub raczej przełomowe wydarzenia związane z historią gier wideo. Naszą przygodę rozpoczynamy u schyłku lat siedemdziesiątych, a kończymy w połowie lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Pokoje są umeblowane zgodnie ze stylem danej dekady. Charakterystyczny jest przeskok między pierwszą a drugą kompozycją. Z przytulnego salonu z konsolą podłączoną do telewizora kineskopowego przechodzimy do niewielkiego pokoju na poddaszu, wyposażonego w komputer Commodore 64 wraz z akcesoriami (zaaranżowany jest nawet skośny sufit i okno połaciowe). W ten sposób pokazano, jak wraz z każdym nowym sprzętem zmieniały się praktyki grania — od rodzinnej rozrywki do indywidualnego spędzania czasu.

Ekspozycja jest zarazem próbą rekonstrukcji przeszłości poprzez aranżację przestrzeni i swoistym wehikułem czasu. Kiedy wchodzimy do poszczególnych pokojów, zostajemy otoczeni przez różnego rodzaju przedmioty — meble, sprzęty elektroniczne, plakaty i inne akcesoria z danej dekady. Mają one za zadanie zasugerować zwiedzającym, w jakiej epoce aktualnie „przebywają", z czym mają do czynienia. Na ścianach brakuje jakichkolwiek dodatkowych opisów. Na moje pytanie o brak tablic objaśniających każde pomieszczenie, czy podpisów dotyczących dekady, w której się „znajdujemy", jeden z kuratorów odpowiedział: „Nie chcieliśmy za bardzo ingerować w przestrzenie"[12].

Wystawione obiekty stają się jedynymi punktami orientacyjnymi w nawigacji w czasie. Znajdując się w pokoju z filmami *Poszukiwacze zaginionej Arki* (1981, reż. S. Spielberg) lub *Blade Runner* (1982, reż. R. Scott), możemy z łatwością zorientować się w otoczeniu i przyporządkować je do konkretnego momentu w przeszłości. Najbogatszy pod tym względem wydaje się pokój z lat osiemdziesiątych XX wieku, którego centralnym punktem jest bardzo ważna dla historii gier konsola Nintendo wraz z grą *Super Mario Bros.* (1983). Ściany oraz drzwi pomieszczenia udekorowane są licznymi naklejkami oraz wizerunkiem niemie-

[12] Andreas Lange — jeden z kuratorów wystawy — odpowiadał na pytania mailowo. Podczas mojej wizyty w muzeum na ścianach nie było żadnych tablic informacyjnych. W trakcie wymiany mailowej zostałam jednak poinformowana, że przed wejściem do wydzielonej przestrzeni wystawy o przestrzeniach domowych wiszą już tablice z planem mieszkania oraz salonu *arcade*.

© for this edition by CNS

ckiego bramkarza Haralda Schumachera[13] i filmowymi plakatami *Rambo* (1982, reż. T. Kotcheff) oraz *Gwiezdne Wojny: Powrót Jedi* (1983, reż. R. Marquand). Na biurku, obok trzech numerów niemieckiej edycji magazynu „Mad", znajduje się magnetofon, kilka kaset oraz kieszonkowa wersja gry *Black Jack* (Nintendo, 1985). W pokojach nie ma barierek, gablot ani ostrzegawczych tabliczek, wszystko jest na wyciągnięcie ręki. Możemy posiedzieć z rodziną na kanapie w salonie i zagrać razem w *Pong* (Atari, 1976, wersja domowa), przejść przez przedpokój, w którym stoi niewielka szafka na buty, wieszak i telefon analogowy, a na koniec udać się do „swojego" pokoju.

Podobnie zaaranżowany jest ulokowany w niewielkim pomieszczeniu salon gier, tak zwane *arcade*[14]. W odróżnieniu od ekspozycji *Starring: The Games*… jest to stała część wystawy opisana w przewodniku. Stojąc w głównej części przestrzeni wystawowej, możemy usłyszeć charakterystyczne dla salonów gier odgłosy. Nad wejściem do pomieszczenia wisi sporej wielkości neon z napisem „Arcade", a tuż pod nim znak OPEN. W pomieszczeniu jest ciemno, a pod sufitem zawieszone są kolorowe lampy. Dodatkowe światło i kolory emitują same automaty. W salonie jest dość tłoczno i ciasno. Na jednej ze ścian widnieje tablica z najlepszymi wynikami osiąganymi przez graczy oraz okno kasy. Oczywiście pełnią one funkcję czysto dekoracyjną, choć ich obecność w całej kompozycji jest bardzo istotna. Mało który salon gier mógł się bowiem obejść bez tablicy wyników oraz miejsca rozmieniania pieniędzy. Te ostatnie nie będą nam jednak potrzebne, gdyż twórcy wystawy postanowili wyłączyć wyrzutniki monet oraz zainstalować włącznik umożliwiający bezpłatne korzystanie z automatów. Nie jest to jedyna interwencja ze strony muzeum w oryginalne automaty. W związku z tym, że *Arcade* funkcjonuje jak typowy salon gier, w którym maszyny są eksploatowane, należy je poddawać zabiegom konserwatorskim. Niestety dostępność części zamiennych na rynku spada z roku na rok, dlatego organizatorzy wystawy zdecydowali się na małe „oszustwo". Niektóre automaty tylko z zewnątrz przypominają oryginalne maszyny, mają ich pstrokate obudowy oraz zestaw gałek i guzików. W środku jednak wyposażono je w nowoczesne komputery z zainstalowanymi emulatorami[15] i podłączono do oryginalnych kontrolerów. Wymie-

[13] Piłkarz Harald Schumacher wraz z reprezentacją Niemiec odnosił liczne sukcesy w latach osiemdziesiątych XX wieku, między innymi mistrzostwo Europy w 1980 roku i wicemistrzostwo świata w 1982 roku.

[14] Określenie *arcade* może odnosić się do salonu gier, ale też do rodzaju gier (*arcade games*) czy obsługujących je automatów. Pierwsze automaty funkcjonowały w przestrzeni publicznej — barach, klubach lub salonach gier, były wyposażone we wrzutnik monet, bez których uruchomienie gry było niemożliwe.

[15] Emulator to program duplikujący funkcje jednego systemu w innym. W wypadku gier korzystamy z emulatorów gier na automaty czy stare konsole, na przykład *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.* Uruchamiamy je na komputerach osobistych i w ten sposób możemy grać bez konieczności dysponowania oryginalnym sprzętem, który jest coraz trudniej dostępny.

© for this edition by CNS

niono także niektóre ekrany — z telewizyjnych i wektorowych na nowe płaskie monitory komputerowe. Wszystkie dokonane zmiany i przekształcenia są opisane w przewodniku wystawy. Nie jest to więc informacja, z którą stykamy się, wchodząc do „salonu gier", a opisywane ingerencje nie są widoczne. Autorzy zadbali nawet o charakterystyczny dla starych gier raster na ekranie[16], który regulowany i generowany jest przez sam emulator.

Swoboda, z jaką kuratorzy podchodzą do przestrzeni wystawy *Starring: The Games. How the Digital Games Enteredour Our Lives* i *Arcade*, sugeruje, że nie mamy do czynienia z tradycyjnym muzeum. Aranżacje nie są zamkniętymi za szybą dioramami, a przy stanowiskach do grania nie siedzą ubrane w odzież z epoki manekiny. Daleko im do „fortec samotności" w stylu zrekonstruowanego Owalnego Gabinetu z czasów L.B. Johnsona[17]. Sytuują się one jednak nieco bliżej innej metafory z podróży do hiperrealności Umberto Eco — „szatańskich szopek". Woskowa kopia *Ostatniej wieczerzy*, którą opisywał autor *Semiologii życia codziennego*, w swoim założeniu miała „uchronić" oryginał przed zapomnieniem. Wiecznie „żywa" scena z fresku Leonarda da Vinci była doświadczana niemalże jak oryginalne dzieło. Towarzyszyła temu specjalnie wytworzona na potrzeby wystawy otoczka tajemniczości, aury i podniosłego nastroju. W odróżnieniu od woskowego przedstawienia nie mamy wrażenia, że jesteśmy oszukiwani, nie ma tu żadnego rodzaju kiczowatego przepychu. Salon gier z berlińskiego muzeum jest rekonstrukcją przeszłości — nie tak jaskrawą i „błyszczącą" jak Owalny Gabinet i nie bardziej „żywą" od swojego oryginału *Ostatniej wieczerzy*. Mimo że udaje, robi to w sposób praktycznie niezauważalny, dyskretny. *Arcade* nie jest przede wszystkim podziwiane — jest w ciągłym ruchu, funkcjonując jak rzecz użytkowa.

W przewodniku możemy przeczytać: „Staramy się wystawić jak największą ilość gier z możliwością grania"[18]. Niektóre automaty spotkane w muzeum nie znalazły się jednak w salonie gier. Zostały umieszczone w głównej przestrzeni wystawy, odseparowane od widzów sznurem i opatrzone tabliczką z napisem „Nie dotykać". Są to pierwsze w historii automaty, które spopularyzowały elektroniczną rozgrywkę — *Pong* (Atari, 1972) i C*omputerspace* (Nutting, 1971). Żaden z nich nie działa, nie wyświetla nic na ekranie. Maszyny funkcjonują jako obiekty poddane estetyzacji: „estetyczne spojrzenie abstrahuje od użyteczności rzeczy i od jej możliwej poznawalności"[19]. Hartmut Böhme nazywa taki zabieg fetyszyzacją wizualną. Jednakże to właśnie dzięki dystansowi, jaki ów fetysz

[16] Raster określany jest inaczej jako rozstaw pikseli na ekranie mierzony w milimetrach. W starych grach mogliśmy obserwować charakterystyczne przerwy pomiędzy poszczególnymi pikselami. W nowoczesnych ekranach odległości te zostały zniwelowane do minimum.

[17] Zob. U. Eco, *Semiologia życia codziennego*, przeł. J. Ugniewska, P. Salwa, Warszawa 1999, s. 11–63.

[18] A. Lange, *Gry komputerowe. Ewolucja środowiska*, przeł. M. Zastrożny, Berlin 2014, s. 12.

[19] H. Böhme, *op. cit.*, s. 322.

© for this edition by CNS

stwarza (bądź którego jest następstwem), jesteśmy w stanie mówić o obiekcie jako medium wspomnień:

> Rzeczy na pozór martwe nabierają „życia", dzięki czemu „upiększamy i wzbogacamy" teraźniejszość. Na tym, ściśle rzecz biorąc, polega funkcja muzeów[20].

Podobnie jak w wypadku *E.T.* dystans sugeruje, że mamy do czynienia z dziedzictwem — zastygłym w swojej formie, odseparowanym, wyłączonym z użytku, ale jednocześnie żywym dzięki naszej nostalgii.

Pamięć

Tym, co najbardziej fascynuje w nostalgii, jest jej siła oddziaływania. Wśród badaczy zajmujących się tym zjawiskiem istnieją jednak różnice w postrzeganiu nostalgii jako formy pamięci. Punktem spornym okazuje się przeszłość, za którą tak bardzo tęsknimy. Według Freda Davisa nie jest bowiem możliwe bycie nostalgicznym za czymś, czego nigdy się nie doświadczyło. Możemy odczuwać nostalgię za naszym dzieciństwem, za młodością, natomiast nie za czasami rewolucji amerykańskiej. Niezależnie od tego, jak bardzo mogą nam się one wydawać bliskie, jak silną możemy czuć z nimi więź emocjonalną, a nawet mocno się z nimi identyfikować (dzięki zgłębianiu wiedzy o tym okresie), nie będzie to uczucie nostalgiczne, tylko antykwaryczne (*antiquarian*). Autor deprecjonuje nostalgiczne deklaracje tych, którzy

> upierają się […], że ich tęsknota za czasami Waszyngtona i Jeffersona jest tak samo żywa i intymna, jak tęsknota innego za piosenkami czy przyjaciółmi z młodości[21].

Davis słusznie obawia się rozszerzenia znaczenia słowa „nostalgia" na każdy rodzaj pozytywnego uczucia wobec przeszłości. Zaznacza jednak, że — paradoksalnie — bardziej niż pamięć autobiograficzna to właśnie nastroje antykwaryczne dostarczają pola wyobraźni i uwalniają fantazję, która ma mocny wpływ na kształt naszej nostalgii.

Inaczej do problemu przeszłości podchodzi Svetlana Boym, która rozróżnia dwa typy nostalgii: restauracyjną (*restaurative*) oraz refleksyjną (*reflexive*). Za klasyczny przykład tej pierwszej uznaje *Park Jurajski* (1993, reż. S. Spielberg). To właśnie dzięki bardzo znikomej wiedzy na temat czasu, w którym żyły dinozaury, możliwe jest uwolnienie owej fantazji tak niezbędnej do odczuwania nostalgii. W tym wypadku nie będzie ona jednak miała wymiaru psychologicznego, ale mityczny, związany z amerykańskim heroizmem i tożsamością narodową. Skamielina, dzięki której możliwe jest odtworzenie dinozaura, nie jest już pamiątką z przeszłości, która zatrzymała czas:

---

[20] *Ibidem*, s. 328.
[21] F. Davies, *op. cit.*, s. 8.

© for this edition by CNS

> Założyciel Parku Jurajskiego nie ma czasu na odkurzanie pamiątek. […] Miał zamiar przywrócić przeszłość do życia, stworzyć coś prawdziwego, co każdy „mógł zobaczyć i dotknąć”[22].

Drugim typem, który wyróżnia Boym, jest nostalgia refleksyjna. O ile w pierwszym typie chodzi o ożywienie przeszłości, najlepiej odległej (mitycznej) — takiej, której nikt nie pamięta[23], o tyle refleksja skupia się na pielęgnowaniu pamięci. Jest ona silniej związana z czasem historycznym, ale przede wszystkim ze wspomnieniami jednostki. Osoba nostalgiczna refleksyjnie nie chce przywrócić przeszłości, chce ciągle tęsknić.

Istotą obu nostalgii jest tak naprawdę świadomość odległości i niemożność osiągnięcia utraconego przedmiotu odniesienia[24]. Nawet w przypadku restauracji totalnej[25] z czasem okazuje się, że powrót do „początków” nie jest możliwy.

Opisywane przeze mnie elementy przestrzeni muzealnej mają punkty wspólne z przywoływanymi tu przykładami różnych rodzajów nostalgii. Możemy spekulować na temat nostalgicznych przestrzeni i szukać w nich prób restauracji lub refleksji, a także uczuć antykwarycznych. Przeszłość prezentowana w berlińskim muzeum nie jest jednak tak odległa jak prehistoryczne dinozaury czy czasy rewolucji amerykańskiej. Historia gier wideo liczy niespełna 70 lat, aczkolwiek prezentowana na wystawie opowieść zaczyna się już w 670 roku przed naszą erą, wprowadzając ideę igrzysk olimpijskich jako źródła zabawy (wystawę otwiera przywołanie koncepcji *homo ludens*[26]). Okres popularyzacji gier wideo przypada na połowę lat siedemdziesiątych XX wieku. Oznacza to, że poruszamy się w obrębie pamięci jednostkowej i komunikacyjnej[27].

Większość ekspozycji muzeum — wraz z interaktywnymi stanowiskami, przestrzeniami domowymi czy salonem gier — może stanowić medium naszej pamięci autobiograficznej. Wspominani na początku odwiedzający muzeum ojcowie z dziećmi spoglądali tęsknie na stare automaty, zawieszali spojrzenia na ścianach „kamieni milowych”. Wystawa otworzyła przestrzeń dla uczucia nostalgii, refleksji nad dawnymi czasami, które za pośrednictwem przedmiotów i aranżacji stały się żywe. Czy możliwe jest jednak, aby wystawa mogła „przemówić” i obudzić nostalgiczne uczucia w osobach, które nigdy nie grały w *Pong* na oryginalnym

---

[22] S. Boym, *op. cit.*, s. 34.

[23] Jako przykład nostalgii restauracyjnej Boym podaje również wszelkie narracje narodowościowe, które odwołują się do symboli narodowych i mitów założycielskich. Według autorki to właśnie na ich podstawie możliwe jest budowanie złudnych idei państwa, a także teorii spiskowych.

[24] Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 59.

[25] Przykładem restauracji totalnej jest według Boym idea parku jurajskiego, która obrazuje dystans pomiędzy człowiekiem a prehistorycznym zwierzęciem, a połączenie obu okazuje się totalnym fiaskiem. Autorka przywołuje również przykład fresków w Kaplicy Sykstyńskiej.

[26] Zob. J. Huizinga, Homo ludens. *Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.

[27] Zob. J. Assman, *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, przeł. A. Kryczyńska-Pham, Warszawa 2008.

© for this edition by CNS

sprzęcie i które nigdy nie posiadały starego Commodore 64? Według Davisa jest to oczywiście niemożliwe, ponieważ ważnym elementem nostalgicznego uczucia jest indywidualne doświadczenie jednostki. Podobny problem możemy odnaleźć w przywoływanym artykule o wystawach dotyczących popu i rocka. Aby z niego wybrnąć, autorzy powołują się na koncepcję postpamięci Marianne Hirsch. Według tej badaczki następne pokolenie może pamiętać pewne wydarzenia nie przez pryzmat bezpośredniej obecności, ale poprzez historie, obrazy i zapośredniczone wspomnienia swoich przodków:

> To doświadczenie zostało im przekazane w tak emocjonalny sposób [*affectively* — M.S.], że w y d a j e s i ę fundamentem ich własnej pamięci. Postpamięć nie wiąże się zatem z przeszłością, która dosłownie powraca. Ona powraca w postaci inwestycji wyobrażeń, różnego rodzaju projekcji czy twórczości artystycznej[28].

Według Mortensena i Madsena znacznie mniej traumatyczne doświadczenia niż opisywany przez Hirsch Holokaust są w stanie generować „postwspomnienia". Im bardziej zapośredniczone jest źródłowe wydarzenie, tym silniejsze może być uczucie nostalgii względem niego. Niezbędne wydaje się w tym momencie uzupełnienie rozważań nad koncepcją Alison Landsberg, dotyczącą pamięci protetycznej, która oznacza wspomnienia nabywane nie poprzez bezpośrednie doświadczenie, tylko zapośredniczone przez obecne w masowych mediach reprezentacje[29]. Koncepcja pamięci protetycznej zakłada także emocjonalny i cielesny sposób oddziaływania mediów pamięci. Na tej podstawie Mortensen i Madsen wyprowadzają tezę o możliwości odczuwania nostalgii za wydarzeniami, których nie doświadczyliśmy bezpośrednio, ale też jej oddziaływania nie tylko na starszych, lecz także młodszych odbiorców wystawy.

Na tym etapie nie dziwią więc nostalgiczne odczucia względem całej wystawy prezentowanej w berlińskim muzeum, nawet jeśli jest ona mocno związana z niemiecką historią gier[30]. Przywoływane przeze mnie na samym początku historie z różnych muzeów są dobrą ilustracją działania pamięci protetycznej i angażowania młodszego widza. Szczególnie widoczne było to w wypadku muzeów gier w Berlinie czy Pradze, gdzie ojcowie czuwali nad swoimi pociechami podczas zwiedzania wystawy — instruowali podczas prowadzenia rozgrywki, zachęcali do zmierzenia się z konkretnymi wyzwaniami w grach czy po prostu do obejrze-

[28] M. Hirsch, *Pokolenie postpamięci*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia" 2011, nr 105, s. 25.

[29] Zob. A. Landsberg, *Prosthetic Memory. The Transformation of American Rememberance in the Age of Mass Culture*, New York 2004.

[30] Odrębnym zjawiskiem, które można zauważyć w Computerspielemuseum w Berlinie, jest specyficzne podejście kuratorów do aranżacji ekspozycji w związku z dużymi obostrzeniami względem branży gier w Niemczech, gdzie dość wcześnie względem innych krajów obowiązywała bardzo surowa cenzura ograniczająca przemoc w grach. Niemiecka nostalgia może charakteryzować się innymi mechanizmami, mieć inne podłoże, związane choćby z tabuizacją; zob. S. Boym, *op. cit.*, s. XIII–XV.

© for this edition by CNS

nia konkretnych eksponatów. Medium gier cyfrowych wydaje się w tym wypadku najlepszym pośrednikiem pamięci komunikacyjnej, która nie zanudza nas długimi opowieściami, nie jest zastygłą stopklatką, tylko żywym doświadczeniem, wehikułem przenoszącym nas w inny czas i miejsce.

Dodatkowym elementem każdego z odwiedzonych przeze mnie miejsc były sklepiki z pamiątkami. Wśród upominków w berlińskim muzeum można było odnaleźć dużo gadżetów związanych ze starymi grami, na przykład kubki z logiem Commodore 64, powerbanki w kształcie odchodzących już w zapomnienie dyskietek 3,5 cala czy cukierki zapakowane w pudełka z podobizną Mario z gry *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983). Muzeum z pełną świadomością operuje tu nostalgią jako strategią marketingową, wykorzystując przy tym, mniej lub bardziej świadomie, działanie mechanizmów rządzących pamięcią protetyczną. Każdy z wymienionych gadżetów ma szansę przyciągnąć starsze pokolenia nostalgików. O ile kubki i powerbanki w stylistyce retro będą odpowiedzią i sposobem ukojenia nostalgii rodziców, o tyle zakup cukierków dla dzieci może stanowić próbę „zaszczepiania" jej przedstawicielom młodszego pokolenia.

Podsumowanie

Andrzej Szpociński w artykule poświęconym rozmaitym formom pamiętania wyróżnił — obok tradycji i dziedzictwa — „przestrzeń historyczną" jako sposób odnoszenia się do przeszłości, w którym rewaloryzuje się zabytki o „małej" lub „żadnej" wartości. Tworzenie takiej przestrzeni stoi w opozycji do ocalenia dziedzictwa kulturowego lub tradycji narodowych, a jego głównym celem jest „ukojenie nostalgii za […] utraconym domem"[31]. Metaforę domu Szpociński rozumie tutaj jako swojską przestrzeń społeczną związaną z odczuwaniem więzi emocjonalnej z przeszłymi pokoleniami, wyzwalanej za pomocą obiektu-miejsca. Autor nie uwzględnia w tym wypadku przynależności do tej samej grupy czy wspólnoty wartości, wykluczając tym samym wszelkie procesy identyfikacji, które mają duże znaczenie w pobudzaniu naszej tęsknoty. Dodatkowo przestrzeń historyczna ma być nie tylko odpowiedzią na naszą nostalgię, lecz także sposobem jej ukojenia. Oto po zetknięciu się z taką formą pamiętania przezwyciężamy nostalgię i godzimy się z własną przemijalnością. Cały ten proces skupia się wokół budowania i pomniejszania dystansu, jaki dzieli nas i obiekt-miejsce.

Muzeum gier nie buduje „przestrzeni historycznej" (choć bez wątpienia dla osób niezwiązanych w żaden sposób z grami może tak funkcjonować). Sytuuje się gdzieś pomiędzy nią a tym, co ważne z punktu widzenia dziedzictwa i tradycji. Dystans pomiędzy zwiedzającym a wystawą budowany poprzez narrację muzealną jest jednocześnie przełamywany i podtrzymywany. Jest bowiem niezbędnym elementem do pobudzenia naszej nostalgii. Nawet przenosząc się w czasie

[31] A. Szpociński, *op. cit.*, s. 62.

© for this edition by CNS

w „wehikułach", wciąż pozostajemy z niedosytem. Ten z kolei jest gwarantem naszych nostalgicznych uczuć. Tęsknimy, ale jednocześnie uświadamiamy sobie, że „powrót" do domu jest niemożliwy[32]. Wizyta w muzeum gier, jego interaktywny charakter mogą paradoksalnie zwiększyć ów dystans i rozbudzić naszą nostalgię (być może dlatego sklepiki z pamiątkami zawsze odwiedzamy tuż przed wyjściem z muzeum).

Według Freda Davisa istnieją trzy etapy nostalgii: prosty (*simple*), refleksyjny (*reflexive*) i interpretacyjny (*interpretative*). Na każdym z nich coraz bardziej uświadamiamy sobie swoje nostalgiczne emocje. Na pierwszym etapie jesteśmy przekonani o tym, że przeszłość była lepsza niż teraźniejszość (piękniejsza, bardziej ekscytująca). W stanie refleksji natomiast przestajemy być sentymentalni i podajemy zapamiętaną przeszłość w wątpliwość, kwestionując tym samym i weryfikując naszą nostalgię. Tu także uświadamiamy sobie, że jesteśmy nostalgiczni. Na etapie interpretacji staramy się z kolei dotrzeć do sedna naszej nostalgii, pytamy o jej przyczyny, znaczenia i psychologiczny wymiar. Muzeum, porządkując nasze tęsknoty i stwarzając im swobodne pole działania, pozwala nam wyjść poza pierwsze stadium, pozwala nam uświadomić sobie nasze nostalgiczne uczucia i je zweryfikować (refleksja). Mortensen i Madsen widzą w nostalgii refleksyjnej dobrą strategię budowania wystaw, stojącą w opozycji do zamkniętych narracji wykluczających działanie naszej wyobraźni. Dzięki zróżnicowaniu ekspozycji, udostępnieniu możliwości „odtworzenia" przeszłych doświadczeń, ale też budowaniu koniecznego dystansu tworzona jest przestrzeń dla nostalgii, łączącej przeszłość z teraźniejszością, będącą jednocześnie odpowiedzią na naszą tęsknotę i sposobem jej ciągłego podtrzymywania.

Nostalgic aspect of video games museums

Abstract

The article is a result of a field research conducted in Computerspielemuseum in Berlin, Arcade Hry in Prague and Video Games Consoles Museum in Karpacz (Poland). The exhibition arrangements in each of these places led to a question about nostalgic aspect of the museums, in which the traditional layout and narration of exposition contrast with the interactive space.

The notion of nostalgia is the center of my research. There are however different concepts of nostalgia (as a form of memory) among the researchers studying this subject. The point that emerges is the understanding of the past that we long for.

I am interested also in how the distance between the visitor and the exhibition is at once maintained and broken. This leads to the question about it being the crucial cause of awakening our nostalgia. That is why I attach importance both to the exhibition arrangement and the modes of visitors' experience.

[32] Zob. S. Boym, *op. cit.*, s. 13.

© for this edition by CNS

I also consider the affective aspect of this project, in which playing the game is one of the aforementioned modes of experiencing the exhibition. I argue that the engagement video games require is the main reason why we remember our experiences, therefore it is more likely to trigger our nostalgic emotions.

Keywords: nostalgia, museum, video games

Bibliografia

Assman J., *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, przeł. A. Kryczyńska-Pham, Warszawa 2008.

Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

Böhme H., *Fetyszyzm i kultura. Inna teoria nowoczesności*, przeł. M. Falkowski, Warszawa 2012.

Boym S., *The Future of Nostalgia*, New York 2001.

Davis F., *Yearning for Yesterday. Sociology of Nostalgia*, New York 1979.

Eco U., *Semiologia życia codziennego*, przeł. J. Ugniewska, P. Salwa, Warszawa 1999.

Hirsch M., *Pokolenie postpamięci*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia" 2011, nr 105.

Huizinga J., Homo ludens. *Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.

Keightley E., Pickering M., *The Mnemonic Imagination. Remembering as Creative Practice*, Basingstoke 2012.

Korzeniewski B., *O sposobach obchodzenia się z reliktami przeszłości*, „Sensus Historiae" 2011, nr 1.

Kula M., *Nośniki pamięci historycznej*, Warszawa 2002.

Landsberg A., *Prosthetic Memory. The Transformation of American Rememberance in the Age of Mass Culture*, New York 2004.

Mortensen Ch.H., Madsen J.W., *The sound of yesterday on display: A rethinking of nostalgia as a strategy for exhibiting pop/rock heritage*, „International Journal of Heritage Studies" 2015, nr 3.

Nora P., *Między pamięcią i historią:* Les lieux de Mémoire, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Tytuł Roboczy: Archiwum" 2009, nr 2.

Szpociński A., *Tworzenie przestrzeni historycznej jako odpowiedź na nostalgię*, „Kultura Współczesna 2004, nr 1.

Wieczorkiewicz A., *Muzeum jako miejsce rytuałów współczesności*, [w:] *Religia i kultura w globalizującym się świecie*, red. M. Kempny, G. Woroniecka, Kraków 1999.

© for this edition by CNS