

MARCIN MACIEJEWSKI
Uniwersytet Zielonogórski
ORCID: 0000-0002-8224-1726

ZBUDUJ SOBIE SOWIECKĄ REPUBLIKĘ. NOSTALGIA I PAMIĘĆ W ŚWIELE GRY KOMPUTEROWEJ

BUILD YOURSELF A SOVIET REPUBLIC. NOSTALGIA AND MEMORY IN THE LIGHT OF A COMPUTER GAME

Abstract

Since the beginning of the 21st century, we have been able to observe an increasingly growing nostalgia and sentimental returns to the times of communism in the entire region of the former Eastern Bloc countries.

Of course, nostalgia for these times does not only apply to the older generation. The experience of communism is passed on as a kind of transfer of memory to the younger part of society. Sometimes it is the nostalgia of grandparents, but more often of parents who did not like the political transformation or were unable to find their way in the new market economy.

The idealisation of post-communist history in the young generation is, for example, art, furniture, ceramics, etc., which were rejected by the mainstream in the 1990s and are now coming back and becoming attractive and cool.

An example of such an idealised world and the realities of life in the Eastern Bloc countries is the Workers and Resources Soviet Republic game released in 2019 by the Slovak studio 3Division. Using it as an example, I would like to analyse what the computer reality represents, what it can say about social memory, and how it can shape the player's vision of the functioning of the socialist state.

Adding new patches to the game constantly expands its functions, including new management mechanisms, such as those related to law and crime. Introducing, among other things, the security service and the political police whose task is to examine the level of loyalty of the citizens—one of the important measures in the game. All this will affect the player's immersion. If developers continue to develop it, it will become almost a simulator of a communist state.



© 2025. The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material, provided the original work is properly cited and states its license.

All this constitutes an interesting field for researching games in the context of social history, historical anthropology and, especially, historical sociology balancing on the border of the humanities and social sciences.

Keywords : post-socialist nostalgia, memory, computer game, post-communism

Słowa kluczowe : nostalgia postsocjalistyczna, pamięć, gra komputerowa, postkomunizm

Wiele już napisano o przemianach politycznych i ekonomicznych zachodzących na obszarze postsowieckiej hegemonii. Od początku XXI wieku głos w dyskusji – głównie już na temat przemian mentalnych (trudniej uchwytnych w początkowym okresie transformacji ustrojowej) – zabierają również badacze z młodszego pokolenia. Jedną z otwierających drogę do dalszych rozważań publikacji jest wydana w 2002 roku *Nostalgia. Eseje o tęsknocie za komunizmem*¹, w której zebrano teksty eseistów nie tylko z Polski, ale też Albanii, Chorwacji, Czech, Estonii, Litwy, Słowacji, Węgier i Ukrainy. Zagadnienie dotyczy bowiem nie tylko naszego kraju, ale całego regionu, tak zwanych Państw Bloku Wschodniego. W wielu przypadkach doświadczenia społeczne i pamięć o czasach socjalizmu są w tych krajach podobne², nawet pomimo różnic kulturowych, historycznych i językowych.

NOSTALGIA I PAMIĘĆ

Nostalgia nie musi odnosić się jedynie do świadków, uczestników konkretnych wydarzeń, mieszkańców socjalistycznego państwa. Nie dotyczy ona także wyłącznie starszego pokolenia. Doświadczenie komunizmu jest przekazywane jako swoisty transfer pamięci na młodszą część społeczeństwa (mam tu na myśli osoby poniżej 39 roku życia, które nie pamiętają ówczesnych realiów politycznych i gospodarki centralnie sterowanej).

Wspomniany transfer nostalgii odbywa się głównie przez najbliższe otoczenie, członków rodziny, zaczynając od dziadków, którzy młodość i niemal całą karierę zawodową przeżyli w warunkach realnego socjalizmu. Następnie niebagatelny

¹ *Nostalgia. Eseje o tęsknocie za komunizmem*, pod red. Filipa Modrzejewskiego i Moniki Sznajderman (Wołowiec: Wydawnictwo Czarne, 2002). Publikacja została przetłumaczona na język włoski: *Nostalgia. Saggi sul rimpianto del comunismo*, red. Filip Modrzejewski, Monika Sznajderman, przeł. Silvia Artoni, Vera Verdiani (Milano: Bruno Mondadori, 2003).

² Przykładowo mit o NRD-owskiej „specyficzności nostalgii” prezentowany przez Klausa Schoedera w książce Klaus Schoeder, *Kampf der Systeme – Das geteilte und wiedervereinigte Deutschland* (Riebek: Lau-Verlag, 2020), został podważony przez zespół badawczy socjologów, w skład którego wchodził Anke Fiedler, Tomasz Rawski, Krzysztof Świrek i Julia Transpruger. Zob.: Anke Fiedler, Tomasz Rawski, Krzysztof Świrek, Julia Transpruger, „The perception and interpretation of conflicting mnemonic narratives: Post-communist remembrance in East Germany and Poland”, *International Journal of Comparative Sociology* 2, 64 (2023): 143–160.

wpływ mają rodzice, to głównie od nich zależy, jaki obraz państwa komunistycznego przekażą swoim dzieciom. Jeśli był on pozytywny, czasem wyidealizowany, to działo się tak głównie dlatego, że nie spodobała się im transformacja ustrojowa lub nie potrafili się odnaleźć w nowym wolnorynkowym świecie. Już w 1992 roku 28% Czechów i Słowaków, 32% Polaków i aż 68% Węgrów uważało, że reformy ustrojowe wpłynęły negatywnie na ich życie³. Okres entuzjazmu związanego z upadkiem starego systemu trwał stosunkowo krótko.

W swoich badaniach nad polskim przemysłem metalurgicznym Vera Trappmann zauważa, że w przemianach w tej branży było „za dużo szoku, za mało terapii”⁴. Natomiast w wywiadach zebranych przez Joannę Wawrzyniak i Karolinę Mikołajewską-Zajac, które w swoim projekcie badawczym skupiły się na pracownikach fabryki Wedla, wątki kryzysu i niedoboru lat osiemdziesiątych zostały przysłonięte przez zmiany technologiczne w produkcji wprowadzone w latach dziewięćdziesiątych, z którymi nie mogła pogodzić się załoga⁵. Wraz ze zmianą ustroju politycznego i gospodarczego musiała nastąpić także transformacja społeczna według zachodnioeuropejskiego modelu. Jej pierwsze symptomy pojawiły się na początku lat siedemdziesiątych, gdy „[...] zachodni dobrobyt przez bezpośredni kontakt rozbudzał aspiracje mieszkańców Europy Środkowo-Wschodniej. Polscy i węgierscy turyści oraz jugosłowiańscy gospodarze mogli na własne oczy zobaczyć przepaść między zachodnim a wschodnim standardem życia”⁶. Zmiany zachodziły także w miejscach pracy, szczególnie w zakładach po sprywatyzowaniu natychmiast wykupionych przez międzynarodowe koncerny, które zaczęły wprowadzać w nich ład korporacyjny⁷. Część społeczeństw Europy Środkowo-Wschodniej, niezależnie od szerokości geograficznej, była rozgoryczona nowym systemem. Nastroje w stolicy Bułgarii w połowie lat dziewięćdziesiątych opisała Slavenka Drakulić:

³ Wojciech Sokół, „Dylematy legitymizacji w okresie zmiany systemowej”, w *Europa Środkowo-Wschodnia. Region, państwa i społeczeństwa w czasie transformacji*, red. Julita Agnieszka Rybczyńska (Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2000), 40.

⁴ Vera Trappmann, *Fallen Heroes in Global Capitalism. Workers and the Restructuring of the Polish Steel Industry* (London: Palgrave Macmillan, 2013), 30.

⁵ Karolina Mikołajewska-Zajac, Joanna Wawrzyniak, „Nostalgia jako narzędzie krytyki transformacji. Mit dobrego właściciela w opowieściach pracowników fabrycznych”, *Przegląd Socjologii Jakościowej* 2, XII (2016): 50–51.

⁶ Ivan Berend, *Od bloku sowieckiego do Unii Europejskiej. Transformacja ekonomiczna i społeczna Europy Środkowo-Wschodniej od 1973 roku*, przeł. Joanna Gilewicz (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011), 190.

⁷ Wspomnienia pracowników i pracownic, którzy doświadczyli tego zjawiska były przedmiotem badań Joanny Wawrzyniak i Aleksandry Leyk. Zob. Joanna Wawrzyniak, Aleksandra Leyk, *Cięcia. Mówiona historia transformacji* (Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2020); zob. także: Joanna Wawrzyniak, „„Hard Times but Our Own». Post-Socialist Nostalgia and the Transformation of Industrial Life in Poland”, *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 18 (2021): 73–92 oraz Joanna Wawrzyniak, „Transforming Industry: On the Corporate Origins of the Post-Socialist Nostalgia in Poland”, w *From Revolution to Uncertainty: The Year 1990 in Central and Eastern Europe*, red. Joachim von Puttkamer, Włodzimierz Borodziej, Stanislav Holubec (London: Routledge, 2019): 182–201.

Zamiast spełnienia obietnicy natychmiastowego dobrobytu wszyscy muszą ciężko pracować, a bogaci będą tylko niektórzy. Brakuje pewności zatrudnienia i bezpieczeństwa, gwarancji opieki medycznej i emerytury. Idea sprawiedliwości społecznej, choćby miało to oznaczać ubóstwo dla każdego, ma tutaj nadal silne oddziaływanie, jeśli już nie polityczne to w każdym razie moralne⁸.

W Polsce pojawił się termin „wyuczona bezradność”, odnoszący się do osób, które nie mogły odnaleźć się w warunkach demokracji, były zagubione i rozczarowane nowym systemem⁹. W przypadku Niemiec Wschodnich tak scharakteryzował to Claus Offe:

NRD została dotknięta także w rezultacie transferu instytucji z Niemiec Zachodnich do Wschodnich przez funkcjonalną dyskwalifikację. Wprowadzenie nowych instytucji i technologii oraz raptowne ustanowienie „zachodnich standardów” we wszystkich zawodach, do czego siła robocza z NRD nie była przygotowana, obiektywnie zdewaluowała, a subiektywnie zniechęcała ludzi¹⁰.

Nostalgii wywołać może również gra pozwalająca na odtworzenie doświadczeń, co przyczynia się do samoopptymalizacji (w kontekście poznawczym, emocjonalnym i społecznym) graczy oraz poprawy ich samopoczucia. Takie badania przeprowadzono nad grą *Pokémon Go*. Obecnemu pokoleniu trzydziestolatków zaoferowano grę odwołującą się do bardzo popularnego w końcu XX wieku serialu anime *Pokémon*. Wykazano, że nostalgia związana z graniem we wspomnianą grę poprawia samopoczucie graczy¹¹. Wspomnieć należy, że większość publikacji skupia się na wątku nostalgii i grach jako tęsknocie za starymi grami – z prostą grafiką, na starym, często niemal już muzealnym z racji rozwoju techniki sprzęcie – przywołującej pozytywne wspomnienia z dzieciństwa. Niecodzienne, ale trafne, jest spostrzeżenie Melanie Swalwell, że stare gry (*vintage videogames*) są podobne do miśnieńskiej porcelany, będącej zarówno produktem masowym, designerskim, jak i wyjątkowo kruchym, delikatnym i nietrawnym w konserwacji (podobnie jak nośniki cyfrowe do starych gier), a przy tym bardzo pożądanym

⁸ Slavenka Drakulić, *Cafe Europa: Life After Communism* (New York: W.W. Norton & Company, 1997), 50 (tłum. autora).

⁹ Edmund Wnuk-Lipiński, „Wyuczona Bezradność”, w Edmund Wnuk-Lipiński, *Granice wolności: pamiętnik polskiej transformacji* (Warszawa: „Scholar” Collegium Civitas Press, 2003), 273–274. Por. także Jan Głowczyk, *Společno-ekonomiczne skutki transformacji ustrojowej w Polsce* (Warszawa: Fundacja Innowacja, Wyższa Szkoła Społeczno-Ekonomiczna, 2002).

¹⁰ Claus Offe, *Drogi transformacji. Doświadczenia Wschodnioeuropejskie i wschodniemieckie*, przeł. Zbigniew Pucek (Warszawa-Kraków: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1999), 208.

¹¹ Tim Wulf, Nicholas D. Bowman, Diana Rieger, John A. Velez, Johannes Breuer, „Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming”, *Media and Communication* 6, 2 (2018): 63. Zob. także: James Alex Bonus, Alanna Peebles, Marie-Louise Mares, Irene G. Sarmiento, „Look on the bright side (of media effects): Pokémon Go as a catalyst for positive life experiences”, *Media Psychology* 21, 2 (2018): 263–287.

przez kolekcjonerów¹². Warto jednak pochylić się nad tym zagadnieniem z perspektywy historyka, bowiem dobrostan emocjonalny gracza i jego pozytywne odczucia przywołujące beztroskie dzieciństwo ustępują miejsca innemu problemowi – istotne będzie to, jaki obraz przeszłości ukazuje gra.

NOWE SPOJRZENIE NA PRZESZŁOŚĆ

Idealizowanie przeszłości przekazane w opowieściach rodzinnych młodemu pokoleniu objawia się między innymi w odrzuconej w latach dziewięćdziesiątych przez *mainstream* sztuce użytkowej. „Z zakładem jesteśmy bardzo związani szczególnie przez kasę zapomogowo pożycz...” – powiedziała Pani Pelagia w słynnym skeczu Kabaretu Tey. Wiele osób odczuwało więź ze swoim zakładem pracy – nie tylko w rozumieniu miejsca, gdzie przychodzi się zarabiać pieniądze. Dumę przynosiła na przykład produkcja asortymentu na rynki zachodnie¹³ lub innowacyjność form czy dekoracji wyrobów. Tak o wyrobach z porcelitu produkowanych przez Mirostowickie Zakłady Ceramiczne pisze Radosław Rudziński: „[...] Nasza «Ceramika» to nie tylko skorupy, to nie tylko filiżanki, imbryki, kubki... «Ceramika» to ludzie, którzy ją tworzyli, to niesamowite historie, to odnajdywanie naszego «Mi» na końcu świata”¹⁴. Polskiemu porcelitowi, produkowanemu nie tylko w Mirostowicach, ale też Chodzieży, Pruszkowie i Tułowicach, dedykowane są profile w serwisie Instagram¹⁵. Przez Internet łatwiej dotrzeć nie tylko do większego grona odbiorców niż przez publikacje książkowe, ale przede wszystkim łatwiej zainteresować tematyką młodsze pokolenia. Innym przykładem może być zachwyt nad designerskim szkłem, projektowanym głównie przez Jana i Erykę Drost z Huty Szkła w Żąbkowicach, ale także przez innych mniej znanych projektantów i projektantki. Ceny polskich wyrobów huty Krosno czy huty Żąbkowice z okresu PRL stale rosną. Popyt podsycany jest umiejętnie przez instytucje kultury, na przykład za sprawą wystawy „Szklane Życiorysy. Polskie Projektantki Szkła (1945–2020)” zorganizowanej przez Muzeum Narodowe we Wrocławiu czy projekt „Polscy projektanci szkła 1950–2020” zrealizo-

¹² Melanie Swalwell, „The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again”, *Journal of Visual Culture* 6, no. 2 (2007): 263.

¹³ „Moim zdaniem, my, załoga naszej firmy, byliśmy dumni z osiągniętych sukcesów. Byliśmy dumni, że w prowincjonalnym mieście potrafiliśmy wyprodukować płaszcze z powodzeniem sprzedawane w wielu wysoko rozwiniętych krajach świata. Osobiście byłem bardzo dumny, gdy w Londynie spotkałem nasze wyroby w najbardziej prestiżowym domu handlowym Harrods” – cyt. za: „Wywiad z Kazimierzem Protasem, pracownikiem Żarskich Zakładów Przemysłu Odzieżowego, przeprowadzony przez Annę Cegielską”, w *Od produkcji rękodzielniczej do maszynowej. Tradycje włókiennicze w Żarach*, red. Marcin Maciejewski (Żary: Drukarnia Chroma, 2022), 48.

¹⁴ Radosław Rudziński, „Mirostowickie Zakłady Ceramiczne”, Mirostowickie Zakłady Ceramiczne, 9.12.2012, <https://www.mirostowice.pl/blog/mirostowickie-zaklady-ceramiczne> (dostęp: 10.03.2024).

¹⁵ Profile takie jak: polski.porcelit, porcelit_pruszkow, porcelitowamania, mala_z_prlu, retro-omaniak.

wany przez Fundację Fly with Art w ramach programu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego „Kultura w sieci”.

Coraz więcej publikacji dotyczy szeroko rozumianego *post-totalitarian heritage*. Niekiedy zdejmują one odium „zamordystycznej komuny”, skupiając się na przykład na pięknie budynków¹⁶, grafik¹⁷, ale też sztuce użytkowej, meblach, modzie itd. W Polsce pojawiła się moda na „cywilizację komunizmu”¹⁸, jednak warto zaznaczyć: „iż moda na PRL nie oznacza mody na komunizm w rozumieniu systemu politycznego. Zjawisko to funkcjonuje w oderwaniu od polityki i ideologii, ogranicza się ono jedynie do fascynacji przedmiotami”¹⁹. Dodać należy że czasami jest to też fascynacja kiczem, tandetą – na przykład obecnymi kiedyś w każdym domu meblościankami – jak również specyficznym humorem i groteską tamtych lat. Te ostatnie są szczególnie widoczne w produkowanych ówczesnie filmach czy serialach²⁰. Powstało nawet opisujące te zjawisko określenie „popkomunizm”²¹. Artefakty związane z okresem socjalizmu mają status kultowych, modnych, dla niektórych fascynujących lub stojących w opozycji do okcydentalizacji czy też amerykańizacji kultury i sztuki. Zaznaczmy, że przedmioty związane z PRL mają wartość sentymentalną dla starszej generacji, związane są

¹⁶ *Post-Utopian Spaces. Transforming and Re-Evaluating Urban Icons of Socialist Modernism*, red. Valentin Mihaylov, Mikhail Ilchenko (New York: Routledge, 2023); Mikhail Ilchenko, „Working with the past, re-discovering cities of Central and Eastern Europe: cultural urbanism and new representations of modernist urban areas”, *Eurasian Geography and Economics* 6, 61 (2020): 763–793; Mark Pittaway, „Creating and domesticating Hungary’s socialist industrial landscape: from Dunapentele to Sztalinvaros, 1950–1958”, *Historical Archeology, 3 Landscapes of Industrial Labor* 39 (2005): 75–93; Aneta Vasileva, Emilia Kaleva, „Recharging Socialism: Bulgarian Socialist Monuments in the 21st Century”, *Studia Ethnologica Croatica* 29 (2017): 171–192.

¹⁷ Zob. np.: *Czechoslovakian Ink vol I. – Match stickers*, Oliver & Parents s.r.o. Prague 2021; *Czechoslovakian Ink vol. II, Vintage packaging design*, Oliver & Parents s.r.o. Prague 2021; Oana-Ramona Ilovan, Zoltan Maroši, „Markers of Visual Identity: Industrial Sites and Landscapes in Picture Postcards during the Socialist Period of Romania”, *Acta Technica Napocensis: Civil Engineering & Architecture* 61 (2018): 132–151.

¹⁸ Zuzanna Grębecka, „Między śmiechem a nostalgią – powroty do komunistycznej przeszłości”, w *Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, red. Magdalena Bogusławska, Zuzanna Grębecka (Kraków: Wydawnictwo Libron, 2010), 321.

¹⁹ Małgorzata Roeske, „Moda czy nostalgia? O tym jak PRL funkcjonuje w wyobraźni społecznej współczesnych Polaków”, *Kultura Popularna* 2, 40 (2014): 141.

²⁰ Radim Hladík, „Traumatické komedie: politika paměti v českém filmu”, *Sociální studia* 1, 7 (2010): 9–26; Silvie Lauder, „Národ za pultem. Proč máme tak rádi normalizační seriály”, *Respekt*, 50 (2020); Irena Reifová, „Rerunning and «rewatching» socialist TV drama serials: postsocialist Czech television audiences between commodification and reclaiming the past”, *Critical Studies in Television* 2, 4 (2009): 53–71; Anthony Enns, „The politics of Ostalgie: post-socialist nostalgia in recent German film”, *Screen* 4, 48 (2007): 475–491; zob. także: Jonathan Bach, „«The Taste Remains»: Consumption, (N)ostalgia, and the Production of East Germany”, *Public Culture* 3, 14 (2002): 545–556; Monika Palmberger, „Nostalgia matters: Nostalgia for Yugoslavia as potential vision for a better future”, *Sociologija* 4, L (2008): 355–370; Zala Volčič, „Yugo-Nostalgia: Cultural Memory and Media in the Former Yugoslavia”, *Critical Studies in Media Communication* 1, 24 (2007): 21–38.

²¹ *Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, red. Magdalena Bogusławska, Zuzanna Grębecka (Kraków: Wydawnictwo Libron, 2010).

one z ich młodością, doświadczeniami, są wyrazem wspomnień i tęsknoty. Dla młodego pokolenia to coś w rodzaju folkloru, gdzie doświadczenie komunizmu krzyżuje się ze współczesną kulturą popularną.

SOCJALIZM W WERSJI *SOFT*

Wśród młodego pokolenia mamy do czynienia z modą będącą wypadkową obecnych trendów popkultury z przeszłością komunistyczną, na które jednocześnie nakładają się tęsknota za czasami młodości starszego pokolenia. W przypadku tych ostatnich warto wspomnieć, że ich dorastanie i wkraczanie w dorosłość miały miejsce w warunkach względnego spokoju i stabilizacji. Niepokoje społeczne i strajki dotyczyły w zasadzie wybranych miast, bądź zakładów, reszta kraju funkcjonowała stosunkowo normalnie, tak więc okres tak zwanego „dzikiego kapitalizmu”, szybkiej transformacji mógł dać niektórym poczucie porzucenia przez państwo. Szczególnie proces „odcentrowienia” państwa mógł jawić się niektórym jako „radikalne osłabienie ośrodka artykułującego i egzekwującego interesy całości oraz rozkładu jednorodności i racjonalności proceduralnej”²². To wszystko sprawia, że społeczeństwo postrzega przeszłość wybiórczo, co właśnie prowadzi do nostalgii i idealizowania przeszłości.

Egzemplifikacją takiego wyidealizowanego ukazania realiów życia w krajach bloku wschodniego jest wydana w 2019 roku przez słowackie studio 3Division gra *Workers & Resources: Soviet Republic*²³. Głównym zadaniem stawianym przed prowadzącym rozgrywkę jest stałe rozwijanie fikcyjnej republiki sowieckiej przez budowę miast i zakładów, tak aby były one rentowne i przynosiły dochody. Jest to połączenie dwóch gatunków gier: strategii ekonomicznej i budowy miasta (ang. *city builder*). Skomplikowana już i rozbudowana rozgrywka, skupiająca się na rozwoju miast, przemysłu, usług czy zabezpieczeniu potrzeb ludności republiki, jest dodatkowo utrudniona dwoma systemami monetarnymi, czyli rublami i dolarami. Są one potrzebne przy wymianie towarów z krajami komunistycznymi lub kapitalistycznym czy zakupie licencji, maszyn i samochodów.

Nie bez znaczenia pozostaje też dobrostan mieszkańców, co ma kluczową wartość dla długoterminowej rozgrywki, sukcesu miasta i całej republiki. Niski poziom dobrostanu spowoduje odpływ ludności, co skończy się katastrofą ekonomiczną. Wskaźnikami ilustrującymi stan rzeczy w grach typu *city builder* są zwykle woda, energia, czyste powietrze, gęstość zaludnienia i handel²⁴. W oma-

²² Jadwiga Staniszkis, *Postkomunistyczne państwo: w poszukiwaniu tożsamości* (Warszawa: Instytut Spraw Publicznych, 2000), 7.

²³ *Workers & Resources: Soviet Republic*, producent 3Division Entertainment, wydawca Hooded Horse, premiera gry we wczesnym dostępie na platformie Steam 15 marca 2019. Autor w momencie pisania artykułu korzystał z gry przed premierą jej pełnej wersji, która miała miejsce 20 czerwca 2024 roku.

²⁴ Raphael Jolly, Alexandra Budke, „Assessing the Extent to Which Players Can Build Sustainable Cities in the Digital City-Builder Game «Cities: Skylines»”, *Sustainability* (2023): 1–19; Bradley Bereitschaft, „Commercial city building games as pedagogical tools:

wianej grze istotne są też ochrona straży pożarnej i policji, dostępność do służby zdrowia, a także zaopatrzenie i szybki transport, radzenie sobie z korkami na drogach i opóźnieniami w dostawach.

Fazę rozgrywki można podzielić na dwa etapy. Pierwszy to wznoszenie zakładów i industrializacja terenu, a drugi to budowa osiedli mieszkaniowych i infrastruktury dla mieszkańców. Podobna sytuacja miała miejsce na terenie Słowacji, gdzie w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych XX wieku nastąpiły duże inwestycje w przemysł. W dekadzie 1970–1980 możemy mówić o „fazowym przyspieszeniu” urbanizacji skoncentrowanej na budownictwie mieszkaniowym²⁵. Okupacja Czechosłowacji w sierpniu 1968 roku skutecznie powstrzymała tamtejszy rozwój „socjalizmu z ludzką twarzą”²⁶.

Znamienną tutaj jest już sama data otwierająca rozgrywkę, czyli 1 stycznia 1960 roku. Z reguły bowiem w grach rzadko punktem odniesienia są czasy stalinizmu. Okres największej prosperity w rozgrywce rozpoczyna się w latach siedemdziesiątych, a więc w czasach faktycznej dobrej koniunktury, dla przykładu w Polsce kojarzonej z coca-colą w sklepach za czasów Edwarda Gierka. W rezultacie gra pomija takie wydarzenia, jak choćby powstanie czerwcowe z 1953 roku w Niemieckiej Republice Demokratycznej albo powstanie węgierskie lub poznański czerwiec z 1956 roku. Można pokusić się o stwierdzenie, że programiści i game developerzy sprzedają „socjalizm na miękko”, bez trudnych tematów. Jest to nieco inny model nostalgizacji socjalizmu niż ten znany z relacji biograficznych i *oral history*, w których jednak spotkamy sytuacje trudne, traumatyczne, związane z działaniami służby bezpieczeństwa, milicji obywatelskiej czy wojska. Temat ten wciąż jeszcze wydaje się mało rozpoznany.

Dodawanie do omawianej gry ciągle nowych dodatków rozszerza jej funkcje o nowe mechanizmy zarządzania, na przykład te związane z prawem i przestępczością. Każdy z wygenerowanych obywateli republiki ma ukrytą i przydzieloną losowo preferencję związaną z przestępczością. Jeśli w mieście jest zbyt mała liczba komisariatów, lub brakuje w nich funkcjonariuszy, rośnie wskaźnik przestępczości. Podobnie dzieje się w przypadku wysokiej stopy bezrobocia albo niskiej lojalności wobec rządu. To wszystko rzutuje na inne mierniki, takie jak stan zdrowia i szczęście obywateli. Gdy służby dotrą na miejsce, kierują kryminalistę do sądu, a następnie do więzienia. Osadzeni mogą być wykorzystywani jako tania siła robocza na placach budowy w republice.

Patch 0.8.9²⁷ wprowadził do gry między innymi służbę bezpieczeństwa – policję polityczną, której zadaniem jest badanie poziomu lojalności obywateli,

what have we learned?”, *Journal of Geography in Higher Education* (2021): 161–187; Paul C. Adams, „Teaching and learning with SimCity 2000”, *Journal of Geography* (1998): 47–55.

²⁵ Juraj Janto, „Socialistická Bratislava – premeny fyzického a sociálneho priestoru mesta”, *Journal of Urban Ethnology* (2017): 181.

²⁶ Peter Jašek, „Coming to Terms with the Communist Regime in Slovakia”, *Dileme Razprave o vprašanjih sodobne slovenske zgodovine* (2022): 133–134.

²⁷ W języku pol. łątka, termin stosowany w informatyce na określenie poprawki uaktualniającej programy i gry lub wprowadzające do nich nowe funkcje.

czyli jednego z ważnych mierników w grze. Szpiegowanie mieszkańców republiki jest istotne przy takich regulacjach, jak na przykład pozwolenie na pracę w uczelniach wyższych, szkołach, radiu i telewizji, ale także przy określeniu, jaki minimalny procent lojalności musi posiadać obywatel, aby mógł zakupić samochód. W tajnej policji mogą pracować tylko osoby z wyższym wykształceniem. Do budynku nie przydziela się legendarnej czarnej wołgi, a zwykle dostępne dla każdego obywatela auta. Umożliwia to podróżowanie po ulicach *incognito*, prosto do wyznaczonego bloku, gdzie instaluje się sprzęt szpiegowski umożliwiający zbieranie informacji o lojalności mieszkających w danym budynku osób.

Ogromną zaletą gry jest jej realizm. Szczególną wagę projektanci przyłożyli do wyglądu budynków. Możemy budować zwykłe, szare blokowiska z wielkiej płyty. Były one typowe dla państw Bloku Wschodniego, w zależności od kraju nazywane różnie, na przykład w byłym ZSRR *Chruszczowka*, w Czechosłowacji *Panelák*, na Węgrzech *Panelház*. Bardziej interesujące wydają się budynki specjalne, pośród których prym wiodą obiekty ze Słowacji, skąd wywodzą się twórcy gry. Warto wymienić tutaj siedzibę słowackiego radia, budynek charakterystyczny dla Bratysławy, w kształcie przypominający odwróconą piramidę. Innym obiektem może być gmach wydziału lekarskiego Uniwersytetu Pawła Józefa Szafarzyka w Koszycach lub wieżowiec będący siedzibą słowackiej telewizji. Poza ośrodkami kultury i edukacji w grze możemy wybudować także elektrownię atomową stylizowaną na tę w Czarnobylu, z reaktorem RBMK-1000 (*Reaktor Bolshoy Moshchnosti Kanalnyj*).

Nie mniejszym uatrakcyjnieniem jest wiele modeli pojazdów produkowanych pomiędzy 1950 a 1989 rokiem w państwach bloku wschodniego. Lista autobusów, pociągów, tramwajów, samolotów, helikopterów, ciężarówek i maszyn budowlanych jest spora. Nie brakuje pojazdów z żadnego kraju Europy Środkowo-Wschodniej.

Wraz z atakiem Federacji Rosyjskiej na Ukrainę pojawiło się płatne DLC²⁸ *Workers & Resources: Soviet Republic – Help for Ukraine*²⁹. Jego głównym celem jest zbiórka funduszy dla Ukraińskiego Czerwonego Krzyża, która potem ma być przeznaczona na pomoc osobom dotkniętym wspomnianym wyżej konfliktem. To DLC dodaje do gry szereg budynków i pojazdów pochodzących z Ukrainy. Gracz nie musi już budować pomników Lenina czy też czerwonych gwiazd lub betonowego godła ZSRR, może za to wznieść pomnik Tarasa Szewczenki lub kolumnę z placu niepodległości w Kijowie. Rozszerzenie dodaje również kilkanaście innych obiektów, między innymi gmach Lwowskiego Cyrku Państwowego albo Zaporoską Elektrownię Atomową. Co więcej, można także uruchomić produkcję samolotów Antonow oraz pojazdów ZAZ (*Zaporiżkij Awtomobilnyj Zawod*).

Polscy i czescy fani również stworzyli nieoficjalne dodatki do gry, dzięki którym można dodać do rozgrywki większą liczbę lokomotyw, wagonów i skła-

²⁸ DLC, czyli *downloadable content* (pol. zawartość do pobrania) to termin stosowany w informatyce na określenie nowych dodatków i rozszerzeń do gier komputerowych.

²⁹ 3Division Entertainment, *Workers & Resources: Soviet Republic – Help for Ukraine*, DLC, wyd. 3Division Entertainment, 2022.

dów pociągów spod szyldu *České dráhy* i PKP. Tak zwane „dodatki fanowskie” świadczą o popularności gry oraz chęci stworzenia jeszcze lepszego, niemal idealnego źródła wirtualnej zabawy.

IMMERSYJNOŚĆ

Jeśli deweloperzy będą dalej rozwijać grę, dodawać coraz to nowe funkcje, stanie się ona w niedalekiej przyszłości symulatorem państwa komunistycznego. Już teraz gra oferuje takie narzędzia i odwzorowania budynków, że każdy jest w stanie zbudować osiedle, na jakim się wychował, lub odtworzyć część blokowisk z rodzinnego miasta.

Gry komputerowe stają się coraz popularniejsze na całym świecie. Niewątpliwie wpływają one na percepcję rzeczywistości. *Workers & Resources: Soviet Republic* jako gra z gatunku strategicznych rozwija logiczne myślenie przez symulowanie różnych sytuacji na poziomie zarządzania miastem, państwem, transportem i logistyką, handlem i budową. Są to pozytywne, rozwojowe i edukacyjne aspekty gry. Jednak przedstawiona w niej wirtualna rzeczywistość nie pokaże nam niewygodnej historii, trudnej i traumatycznej. Nie dowiemy się z niej o represjach reżimu wobec demokratycznej opozycji, pacyfikacjach robotników, prześladowaniach duchownych, o rozpadzie społeczeństwa obywatelskiego, pozbawieniu ludności wpływu na państwo, niszczeniu tolerancji i pluralistycznych postaw. Jak określił to Adam Michnik, komunizm był systemem, „który obiecywał świetlaną przyszłość a przyniósł terror i nędzę, kłamstwo i deprawację, wynarodowienie i gwałt na ludzkich sumieniach”³⁰. Tymczasem odbiór gry zasadza się na wyłącznie pozytywnych wizjach państwa realnego socjalizmu. Jedyne trudności, jakie mogą spotkać gracza, to te związane z niedoborem surowców i dóbr lub niewłaściwym rozplanowaniem urbanistycznym, jak na przykład korki czy zanieczyszczenia z fabryk wpływające na obniżenie zadowolenia mieszkańców. Wszystko, co wymieniono powyżej, będzie wpływało na immersyjność, zanurzenie gracza w przedstawionej rzeczywistości.

Światy wirtualne nie istnieją tylko dzięki technice, użytej do ich reprezentacji, ani nie wyłącznie w umyśle użytkownika, ale w relacji pomiędzy wewnętrznymi konstrukcjami umysłowymi a wytworzonymi technicznie reprezentacjami tych konstrukcji. Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak jakby były rzeczywiste³¹.

Gra serwuje popkomunizm, oferuje wybrany i odpowiednio przygotowany fragment przeszłości. Przekazuje nawet nie czarno-biały, a tylko biały – a więc pozytywny, zabawny – obraz sowieckiej republiki daleki od ocen politycznych i od

³⁰ Adam Michnik, *Diabeł naszego czasu* (Warszawa: Agora, 2009), 169–170.

³¹ Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej* (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2009), 22.

historii, która czasami potrafi być bardzo skomplikowana i trudna. W tym tkwi pewne niebezpieczeństwo, gra może bowiem stać się narzędziem propagandy, która w bardzo zawoalowany sposób pokaże określoną wizję świata, fragment dziejów państwa, wydarzenie historyczne, narzuci swojemu odbiorcy pewne schematy myślenia, będzie relatywizowała rzeczywistość, jednocześnie dodatkowo podsycana przez sentymentalizację. W swoim założeniu sentymentalizacja „może się dokonywać wyłącznie dzięki selekcji elementów rzeczywistości i wyrzuceniu poza obręb pamięci tego, co się takiemu pozytywnemu przetworzeniu nie poddaje”³². Jest to niebezpieczne zwłaszcza teraz, gdy Federacja Rosyjska próbuje relatywizować historię, toczy wojnę o pamięć i o to, co będzie pamiętane. Przykładem może być tutaj Mołdawia, gdzie po dojściu do władzy prorosyjskiej Partii Komunistów Republiki Mołdawii w lutym 2001 roku rozpoczęto „wygładzanie” czasów stalinizmu, nostalgizowano sowiecką przeszłość, a w 2006 roku zmieniono podręczniki do historii tak, aby prezentowały przeszłość zgodnie z polityką partii³³. Adela Gjuričová w swojej publikacji na temat obrazu komunizmu w grach cyfrowych zwraca uwagę na trend ideologicznie niejednoznacznej i estetycznej remediacji obrazu komunistycznych państw³⁴.

To wszystko pokazuje że tak naprawdę nostalgia i sentymenty za PRL-em, Jugosławią, Czechosłowacją, NRD, Rumuńską Republiką Ludową itd. są tęsknotą za przeszłością, która w rzeczywistości nie miała miejsca. Jest to wyobrażenie o dawnych czasach, niemające oparcia w przeżytych doświadczeniach ani zbiorowej pamięci historycznej. Staje się swoistym systemem obronnym przeciwko transformacji, szybkiemu tempu życia, zanikowi solidarności międzyludzkiej, ale jest też – zwłaszcza dla młodego pokolenia – ciekawostką, czasem śmiesznym, innym razem prząsnym folklorem, chwilową modą, czymś *vintage*, trendem polegającym na ustawieniu w nowoczesnym apartamencie szafy „na wysoki połysk” zabranej z domu po dziadkach. Prawdopodobnie dlatego gra *Workers & Resources: Soviet Republic* cieszy się tak dużą popularnością w serwisie Steam. *Let's play*³⁵ z tej gry zostały na polskim YouTube wyświetlone już ponad sto tysięcy razy.

³² Teresa Walas, *Zrozumieć swój czas. Kultura polska po komunizmie — rekonesans* (Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2003), 114.

³³ Igor Cașum, „Moldova under the Soviet Communist Regime: History and Memory”, w *Remembrance, History, and Justice. Coming to Terms with Traumatic Pasts in Democratic Societies*, red. Vladimir Tismaneanu, Bogdan Iacob (Budapest–New York: Central European University Press, 2005), 368.

³⁴ Adela Gjuričová, „History Reloaded: The Communist Past in Digital Space”, *Illuminace* 33, no. 3 (2021): 37.

³⁵ *Let's play* (pol. Zagrajmy) to seria filmów wideo, na których osoba nagrywająca pokazuje i komentuje rozgrywkę w grze komputerowej. Zob. np. „Polski gameplay Workers and Resources - Soviet Republic (#1)”, Avalkiz, 25.01.2019, YouTube, 28:53, <https://youtu.be/EvrFKv1tezI?si=UMvUceVTjlzq8Tk> (dostęp: 1.02.2025).

BIBLIOGRAFIA

- Adams, Paul C. „Teaching and learning with SimCity 2000”. *Journal of Geography* 97, 2 (1998): 47–55.
- Bach, Jonathan. „«The Taste Remains»: Consumption, (N)ostalgia, and the Production of East Germany”. *Public Culture* 3, 14 (2002): 545–556.
- Bereitschaft, Bradley. „Commercial city building games as pedagogical tools: what have we learned?”. *Journal of Geography in Higher Education* 47, 2 (2021): 161–187.
- Berend, Ivan. *Od bloku sowieckiego do Unii Europejskiej. Transformacja ekonomiczna i społeczna Europy Środkowo-Wschodniej od 1973 roku*, przeł. Joanna Gilewicz. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011.
- Bonus, James Alex, Alanna Peebles, Alanna Peebles, Marie-Louise Mares, Irene G. Sarmiento. „Look on the bright side (of media effects): Pokémon Go as a catalyst for positive life experiences”. *Media Psychology* 21, 2 (2018): 263–287.
- Cașum, Igor. „Moldova under the Soviet Communist Regime: History and Memory”. W *Remembrance, History, and Justice. Coming to Terms with Traumatic Pasts in Democratic Societies*, red. Vladimir Tismaneanu, Bogdan Iacob, 348–372. Budapest–New York: Central European University Press, 2005.
- Czechoslovakian Ink vol I. – Match stickers*. Prague: Oliver & Parents s.r.o., 2021.
- Czechoslovakian Ink vol. II – Vintage packaging design*. Prague: Oliver & Parents s.r.o., 2021.
- Drakulić, Slavenka. *Cafe Europa: Life After Communism*. New York: W.W. Norton & Company, 1997.
- Enns, Anthony. „The politics of Ostalgic: post-socialist nostalgia in recent German film”. *Screen* 4, 48 (2007): 475–491.
- Fiedler, Anke; Tomasz Rawski, Krzysztof Świrek, Julia Transpruger. „The perception and interpretation of conflicting mnemonic narratives: Post-communist remembrance in East Germany and Poland”. *International Journal of Comparative Sociology* 2, 64 (2023): 143–160.
- Gjuričová, Adéla. „History Reloaded: The Communist Past in Digital Space”. *Illuminace* 33, no. 3 (2021): 27–42.
- Główny, Jan. *Społeczno-ekonomiczne skutki transformacji ustrojowej w Polsce*. Warszawa: Fundacja Innowacja, Wyższa Szkoła Społeczno-Ekonomiczna, 2002.
- Grębecka, Zuzanna. „Między śmiechem a nostalgią – powroty do komunistycznej przeszłości”. W *Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, red. Magdalena Bogusławska, Zuzanna Grębecka, 54–68. Kraków: Wydawnictwo Libron, 2010.
- Hladík, Radim. „Traumatické komedie: politika paměti v českém filmu”. *Sociální studia* 1, 7 (2010): 9–26.
- Ilchenko, Mikhail. „Working with the past, re-discovering cities of Central and Eastern Europe: cultural urbanism and new representations of modernist urban areas”. *Eurasian Geography and Economics* 6, 61 (2020): 763–793.
- Janto, Juraj. „Socialistická Bratislava – premeny fyzického a sociálneho priestoru mesta”. *Journal of Urban Ethnology* 15 (2017): 173–184.
- Jašek, Peter. „Coming to Terms with the Communist Regime in Slovakia”. *Dileme Razprave o vprašanjih sodobne slovenske zgodovine* 6, 1 (2022): 129–156.
- Jolly, Raphael, Alexandra Budke. „Assessing the Extent to Which Players Can Build Sustainable Cities in the Digital City-Builder Game “Cities: Skylines””. *Sustainability* 15, 14 (2023): 1–19.
- Lauder, Silvie. „Národ za pultem. Proč máme tak rádi normalizační seriály”. *Respekt* 50 (2010).
- Leyk, Aleksandra, Joanna Wawrzyniak. *Cięcia. Mówiona historia transformacji*. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2020.

- Michnik, Adam. *Diabeł naszego czasu*. Warszawa: Agora, 2009.
- Mikołajewska-Zajac, Karolina, Joanna Wawrzyniak. „Nostalgia jako narzędzie krytyki transformacji. Mit dobrego właściciela w opowieściach pracowników fabrycznych”. *Przegląd Socjologii Jakościowej* 2, XII (2016): 36–54.
- Nostalgia. Eseje o tęsknocie za komunizmem*, pod red. Filipa Modrzejewskiego i Moniki Sznajderman. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne, 2002.
- Nostalgia. Saggi sul rimpianto del comunismo*, red. Filip Modrzejewski, Monika Sznajderman, przeł. Silvia Artoni, Vera Verdiani. Milano: Bruno Mondadori, 2003.
- Oana-Ramona, Ilovan, Zoltan Maroși. „Markers of Visual Identity: Industrial Sites and Landscapes in Picture Postcards during the Socialist Period of Romania”. *Acta Technica Napocensis: Civil Engineering & Architecture* 61 (2018): 132–151.
- Offe, Claus. *Drogi transformacji. Doświadczenia Wschodnioeuropejskie i wschodniemieckie*, przeł. Zbigniew Pucek. Warszawa-Kraków: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1999.
- Palmberger, Monika. „Nostalgia matters: Nostalgia for Yugoslavia as potential vision for a better future”. *Sociologija* 4, L (2008): 355–370.
- Pittaway, Mark. „Creating and domesticating Hungary’s socialist industrial landscape: from Dunapentele to Sztalinvaros, 1950–1958”. *Historical Archeology, 3 Landscapes of Industrial Labor* 39 (2005): 75–93.
- Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, red. Magdalena Bogusławska, Zuzanna Grębecka. Kraków: Wydawnictwo Libron, 2010.
- Post-Utopian Spaces. Transforming and Re-Evaluating Urban Icons of Socialist Modernism*, red. Valentin Mihaylov, Mikhail Ilchenko. New York: Routledge, 2023.
- Reifová, Irena. „Rerunning and ‘rewatching’ socialist TV drama serials: postsocialist Czech television audiences between commodification and reclaiming the past”. *Critical Studies in Television* 2, 4 (2009): 53–71.
- Roeske, Małgorzata. „Moda czy nostalgia? O tym jak PRL funkcjonuje w wyobraźni społecznej współczesnych Polaków”. *Kultura Popularna* 2, 40 (2014): 140–151.
- Prajzner, Katarzyna. *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2009.
- Rudziński, Radosław. „Miostowickie Zakłady Ceramiczne”. Miostowickie Zakłady Ceramiczne. 9.12.2012. <https://www.mirostowice.pl/blog/mirostowickie-zaklady-ceramiczne> (dostęp: 10.03.2024).
- Schoeder, Klaus. *Kampf der Systeme – Das geteilte und wiedervereinigte Deutschland*. Riebek: Lau-Verlag, 2020.
- Sokół, Wojciech. „Dylematy legitymizacji w okresie zmiany systemowej”. W *Europa Środkowo-Wschodnia. Region, państwa i społeczeństwa w czasie transformacji*, red. Julita Agnieszka Rybczyńska, 31–42. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2000.
- Staniszkis, Jadwiga. *Postkomunistyczne państwo: w poszukiwaniu tożsamości*. Warszawa: Instytut Spraw Publicznych, 2000.
- Swalwell, Melanie. „The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again”. *Journal of Visual Culture* 6, no. 2 (2007): 255–273.
- Trappmann, Vera. *Fallen Heroes in Global Capitalism. Workers and the Restructuring of the Polish Steel Industry*. London: Palgrave Macmillan, 2013.
- Vasileva, Aneta, Emilia Kaleva. „Recharging Socialism: Bulgarian Socialist Monuments in the 21st Century”. *Studia Ethnologica Croatica* 29 (2017): 171–192.
- Volčič, Zala. „Yugo-Nostalgia: Cultural Memory and Media in the Former Yugoslavia”. *Critical Studies in Media Communication* 1, 24 (2017): 21–38.
- Walas, Teres. *Zrozumieć swój czas. Kultura polska po komunizmie — rekonesans*. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2003.

- Wawrzyniak, Joanna. „Hard Times but Our Own’. Post-Socialist Nostalgia and the Transformation of Industrial Life in Poland”. *Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History* 18 (2021): 73–92.
- Wawrzyniak, Joanna. „Transforming Industry: On the Corporate Origins of the Post-Socialist Nostalgia in Poland”. W *From Revolution to Uncertainty: The Year 1990 in Central and Eastern Europe*, red. Joachim von Puttkamer, Włodzimierz Borodziej, Stanislav Holubec, 182–201. London: Routledge, 2019.
- Wnuk-Lipiński, Edmund. „Wyczona Bezradność”. W *Granice wolności: pamiętnik polskiej transformacji*, 273–274. Warszawa: „Scholar” Collegium Civitas Press, 2003.
- 3Division Entertainment. *Workers & Resources: Soviet Republic*, wczesny dostęp, wyd. Hooded Horse. 2019.
- 3Division Entertainment. *Workers & Resources: Soviet Republic – Help for Ukraine*, DLC, wyd. 3Division Entertainment. 2022.
- „Wywiad z Kazimierzem Protasem, pracownikiem Żarskich Zakładów Przemysłu Odzieżowego, przeprowadzony przez Annę Cegielską”. W *Od produkcji rękoźmielniczej do maszynowej. Tradycje włókiennicze w Żarach*, red. Marcin Maciejewski, 46–51. Żary: Drukarnia Chroma, 2022.
- Wulf, Tim. Bowman, Nicholas D. Bowman, Diana Rieger, John A. Velez, Johannes Breuer. „Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming”. *Media and Communication* 6, 2 (2018): 60–72.