

14 Holokausta komemorācijas un izglītības pārnese digitālajā vidē: atmiņas digitalizācija, datorspēles un virtuālā realitāte

Elizabete Grinblate

Ievads

Komunikācija par sarežģīto kultūrvēsturisko mantojumu nenorit vien fiziskajā pasaulē. Paralēli muzeju ekspozīcijām un arhīviem virtuālā pasaule piedāvā arvien jaunus veidus, kā runāt, spriest un atcerēties pagātnes notikumus.

Dažādu digitālo rīku un tehnoloģiju izplatība ir tikai palielinājusies Covid-19 pandēmijas ieviesto fizisko ierobežojumu un dažādu procesu digitalizācijas dēļ. Kultūrvēsturiskā mantojuma vietu un muzeju apmeklēšana tā dēvētā “lokdauna” jeb mājsēdes apstākļos bija praktiski neiespējama, taču jaunās izmaiņas digitālo mediju patēriņa paradumos rosināja daudzas atmiņas institūcijas domāt par jauniem, interaktīviem un attālināti pieejamiem mantojuma resursiem plašākai auditorijai. Tā, piemēram, Latvijas Nacionālais vēstures muzejs ar iniciatīvu “eMuzejs”⁸⁵ padarīja savu krājumu par pieejamu arī attālināti, aicinot to izmantot gan mācību vajadzībām, gan kopīga laika pavadīšanai ar ģimeni. Par īpaši aktuālām kļuva virtuālās izstādes, piemēram, Balvu Novada muzeja piedāvātā izstāde “Atmiņas par Sibīriju”⁸⁶ vai Bauskas muzeja fotoizstāde “Barikādēm 30”⁸⁷.

Šādas attālinātās komemorācijas prakses noraida diskursu, ka mijiedarbībai ar sarežģīto kultūrvēsturisko mantojumu būtu jānotiek galvenokārt klātienē. Atceres pārnese digitālajā vidē norāda arī uz paaudžu maiņas un plašsaziņas līdzekļu patēriņa ietekmi uz piemiņas pasākumiem. Par īpaši svarīgu pavērsiena punktu kļuva 2020. gads, kad apritēja 75. gadadiena nacistu

⁸⁵ Sk. eMuzejs (n. d.). Par emuzejs.lnm.lv. <https://emuzejs.lnm.lv/info/par-emuzejs-lnm-lv>

⁸⁶ Sk. Balvu Novada muzejs (2020). Izstāde “Atmiņas par Sibīriju”. <http://muzejs.balvi.lv/index.php/2359-virtuala-izstade-atminas-par-sibiriju>

⁸⁷ Sk. Bauskas muzejs (n. d.). Barikādēm 30. Bauskas rajona ļaudis 1991. gada janvāra barikādēs. <https://www.bauskasmuzejs.lv/lv/barikadem-30.html>

koncentrācijas nometnēs ieslodzīto atbrīvošanai un nacistu režīma sakāvei. Šī iemesla dēļ daudzas holokausta piemiņas vietas bija ieplānojušas plaša mēroga atceres pasākumus. Uzaicināti bija arī izdzīvojušie un viņu ģimenes – daudziem tā varbūt būtu bijusi pēdējā iespēja apmeklēt viņu personīgo sājpu vietas, taču šie pasākumi tika atcelti stingro ceļošanas ierobežojumu dēļ, savukārt atmiņas institūcijas neviļus kļuva par situācijas ķīlniecēm, jo līdzšinējās atceres prakses galvenokārt tika īstenotas caur personīgu klātbūtni memoriālos un piemiņas vietās (Ebbrecht-Hartmann, 2020: 2).

Lai arī digitāli mediēti risinājumi kolektīvās atmiņas procesos pandēmijas laikā piedzīvoja nebijušu pieaugumu, var teikt, ka pandēmija tikai paātrināja digitalizācijas procesu, kura aizmetņi bija vērojami jau labu laiku iepriekš. Likumsakarīga pāreja norisinājās arī holokausta atmiņas diskursā. Vulf Kanšteiners (*Wulf Kansteiner*) kā vienu no digitālās kultūras pievilcībām min “spēju lietotājiem piedāvāt aizraujošu vēsturisku naratīvu apvienojumā ar pārliecinošu ilūziju, ka spējam ietekmēt šo pasauli trajektoriju atbilstoši savām estētiskajām vēlmēm” (Kansteiner, 2017: 310). Izmantojot imersīvus, simulatīvus un interaktīvus rīkus pagātnes notikumu izziņā un komemorācijā, saplūst dažādu disciplīnu paradigmas. Humanitāro zinātņu, datorzinātņu un mediju studiju krustojumā tiek pētīta un attīstīta digitālā holokausta atmiņa. Projekta ar tādu pašu nosaukumu autore Viktorija Greisa Valdena (*Victoria Grace Walden*) neuzskata, ka digitālās tehnoloģijas būtu izraisījušas pārrāvumu holokausta atmiņā, izglītībā un pētniecībā, bet ka “digitālās iniciatīvas drīzāk jāsaprot kā kultūras iniciatīvas, kas situētas plašsaziņas līdzekļu un atmiņu vēsturē [..], (vienlaikus) radot jaunus izaicinājumus un iespējas” (Walden, 2021: 3). Turklāt digitalizācijas laikmets ir radījis virtuālā mantojuma jēdzienu, kas tiek skatīts kā kultūras mantojuma apakšvirziens ar uzsvāru uz digitālo rīku, piemēram, VR (virtuālās realitātes) izmantošanu mantojuma reprezentācijā, saglabāšanā un komunikācijā (sk. Bekele, Champion, 2019). Izvērsot virtuālā mantojuma sniegtās iespējas, ir kļuvis iespējams rekonstruēt tādu mantojumu, kas vairs nepastāv vai eksistē tikai daļēji; izsekot materiālā mantojuma izmaiņām laika gaitā; vizualizēt ainas no fiziskajā pasaulē nepieejamas vides; imitēt būvmateriālus; simulēt konstrukcijas un sistēmas; veicināt mantojuma atpazīšanu; atdzīvināt ar mantojuma pieredzi saistītās maņas un sajūtas (tekstūras, smaržas)⁸⁸ u. tml. (sk. Reffat, Nofal, 2013: 523).

⁸⁸ Visu piecu maņu – redzes, dzirdes, taustes, ožas, smaržas, garšas – integrēšana virtuālajā realitātē ir ļoti izaicinošs šīs tehnoloģijas attīstības posms. Ja redzes un dzirdes stimuli virtuālās realitātes vidē ir fundamentāls šādas vides priekšnosacījums, tad taustes, ožas un garšas stimulu iespējošana VR ir vēl izpētes posmā. Par salīdzinoši nesenu revolucionāru atklājumu kļuva tā dēvētie haptiskie cimdi (*haptic*

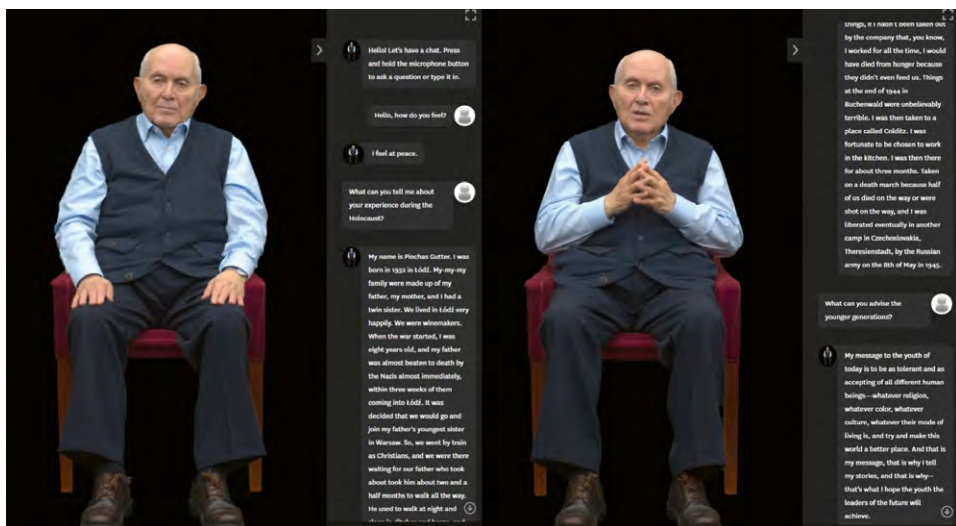
Veidojot šādu pastarpinātu saikni ar pagātņi, ir arīrdzan svarīgi atzīmēt tās lomas, ko spēlē fiziskās vides veicinātais “klātbūtnes efekts” (*presence effects*) un autentiskums. No otras puses, pastāv arī subjektīvais autentiskums neatkarīgi no tuvuma faktiskajai tumšā tūrisma vietai. Radot šādu subjektīvu konotāciju, “personas individuālā vēsture, pagātnes pieredze un sociālais konteksts var padarīt noteiktas vietas autentiskas vai neautentiskas” (Heuermann, Chhabra, 2014: 217). Piemēram, arī attālināti pieejama virtuāla 3D muzeja tūre lietotājam var radīt izjūtu, ka viņš ar šo mantojuma vietu ir iepazīsies, to pat fiziski neapmeklējies.

Digitālā postliecinieku laikmeta holokausta atmiņas saglabāšana

Iezīmējot postaculiecinieku laikmetu, kurā arvien palielinās distance starp mūsdienu jauniešu paaudzi un notikumiem, kas mainīja 20. gadsimta pasaules paradigmu, nebūtu pareizi teikt, ka holokausta atmiņas kultūra šādu “izdzīvojušo klātbūtnes trūkumu” (Ebbrecht-Hartmann, 2020: 2) nav paredzējusi. Ir izveidojies jau noteiktu faktoru kopums, kas paģēr holokausta atceres pārneses dažādo formu leģitimāciju. Pāreja no dzīvās atmiņas uz mediēto atmiņu (sk. Young, 1995) nav tikai pēdējo gadu fenomēns. Kā izcilu piemēru tam, kā autorizētās holokausta atmiņas institūcijas ir gatavojušās postliecinieku laikmetam, var minēt USC Shoah fonda veidoto multimediju izstādi “Liecību dimensijas” (*Dimensions in Testimony*) (sk. 14.1. attēlu). Filmējot holokausta aculiecinieku un izdzīvojušo liecības, izstāde kļūst par interaktīvu biogrāfiju kopumu. Lietotājs var uzdot sev interesējošos jautājumus, uz kuriem atbild holokausta izdzīvojušais, izmantojot iepriekš ierakstītas videointervijas ar atbildēm uz vairāk nekā tūkstoš jautājumiem par viņa dzīvi. Izstādes mērķis ir veicināt gan lielāku rīcībaspēju katra apmeklētāja individuālajā izglītības ceļā, gan aktīvāku sabiedrības iesaistīšanos atmiņas kultūrā (sk. USC Shoah Foundation, n. d.).

Šāds piemērs norāda uz jaunu pavērsienu tumšo pagātnes notikumu mediācijā un komunikācijā. Turklāt šādi gadījumi vedina domāt par to, ko var un ko nevar uzskatīt par veiksmīgu un izglītojošu digitalizācijas piemēru, kas pastāv ārpus tradicionālajām holokausta komemorācijas praksēm. “Liecību dimensijā” demonstrētā mediētā atmiņa ļauj ikvienam iesaistīties atmiņas

g/loves), kas atļauj VR lietotājam vēl precīzāk mijiedarboties ar virtuālo vidi, turklāt nodrošinot gandrīz tādu pašu taustes reakciju virtuālajā vidē, kā tas ir iespējams fiziskajā vidē.



14.1. attēls. Ekrānizgriezumi no autores interakcijas multimediālajā platformā “Liecību dimensijas” ar holokausta izdzīvojušo Pinčas Gateru (*Pinchas Gutter*)

procesos kā satura līdzautoram un diskusijas dalībniekam. Sabiedriskā līdzdalība sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma digitalizācijā spēj arī pārveidot veidus, kādos autorizētās publiskās atmiņas institūcijas var konkurēt sociālo tīklu un spēļu pasaules kaleidoskopiskajā, dinamiskajā piedāvājumā un praksē. Tā, piemēram, jau 2009. gadā UNESCO ratificēja Digitālā mantojuma saglabāšanas hartu, skaidri norādot, ka digitalizācijas piemēri “ietver tekstus, datubāzes, nekustīgus un kustīgus attēlus, audio, grafikas, programmatūras un tīmekļa lapas, kā arī plašu un arvien pieaugušu formātu klāstu” (UNESCO, 2009: 1).

Digitālās iniciatīvas ne tikai izmaina veidus, kā uzlūkot traģiskos pagātnes notikumus, bet arī kā tos pieminēt, komunicēt un pat personificēt. Tā, piemēram, Holokausta upuru piemiņas dienā 2020. gadā Izraēlas memoriāls “*Yad Vashem*” īstenoja kampaņu, kuras laikā sociālo mediju lietotāji tika aicināti ierakstīt un publicēt video, lasot holokausta upuru vārdus. Izmantojot mirkļbirkas #AtcerotiesNoMājām (#*RememberingFromHome*) un #ŠoaUpuri (#*ShoahVictims*), šī iniciatīva sasniedza globālu auditoriju (*Yad Vashem*, n. d.).

Var teikt, ka piekļuve internetam nozīmē arī piekļuvi ar nāvi saistītam saturam. Šīs īpašības dēļ internetu un tā iespējos medijus var saukt arī par tanatehnoloģijām (*thanatechnology*) – ierīcēm, kas rada nepastarpinātu iespēju iepazīties ar tanatoloģiskām tēmām (Sofka, 1997: 553–554). Par “Nāves

tīmekli” dēvētais internets (Wrenn, R. (*personal communication*) citēts Sofka, 1997: 571) piedāvā jaunus veidus, kā dalīties atmiņās, pieminēt aizgājušos un izplatīt nekrologus. Domājot šādā analogijā, pastāv arī vairākas virtuālās kap-sētas (sk. Marschall, 2013: 195–196).

Holokausta atceres pārnese digitālajā vidē iezīmē vēl nebijušu iespēju izvērtēt mantojumu kā mainīgu fenomenu, kas pārveidojas līdz ar izmaiņām digitālajā laukā. No ierakstiem sociālajos medijos un ierobežotām divdimens-ionālām interakcijām līdz videosērijām un imersīvai videi, virtuālais kultūr-vēsturiskais mantojums ir kļuvis par svarīgu jautājumu gan atmiņas institū-ciju darbā, gan akadēmiskajā pētniecībā. Šī nodaļa plašāk raksturo vairākus holokausta vēstures digitālās pārneses gadījumus, kā arī analizē ētiskos izai-cinājumus, kas rodas mantojuma digitalizācijas kontekstā.

Videospēļu industrijas piedāvājums “izspēlēt” holokaustu

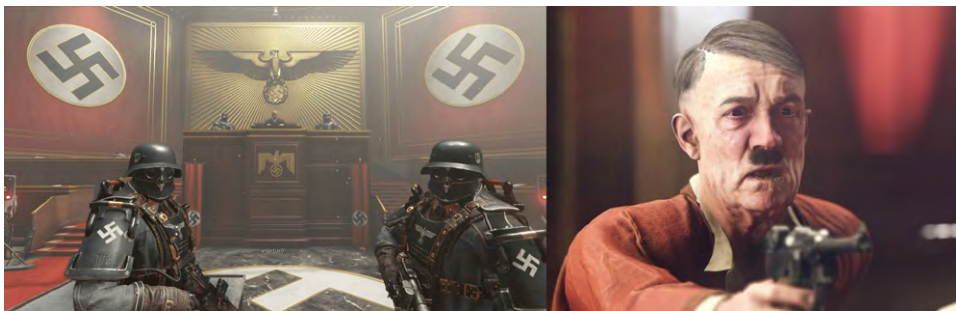
Digitālā pieeja tumšā mantojuma reprezentācijā nav jauna parādība. 3D kon-centrācijas nometņu rekonstrukcijas, mobilās lietotnes, papildinot tradicio-nālās izstādes, kvadrātkodi (*Quick Response, QR*) muzejos, “*YouTube*” ekskursi-jas memoriālos, 360° interaktīvie video par kaujas laukiem un 11. septembra teroraktos sagrautajiem Dvīņu torņiem, videospēles par bēgšanu no geto – šis saraksts norāda vien uz dažiem digitalizācijas gadījumiem. Lai gan tādu sarež-ģītu tehnoloģiju kā VR integrēšana muzeju un memoriālu telpās vēl aizvien ir daudzu diskusiju pamatā, daudzviet apmeklētāji jau sagaida dažādus digitālos risinājumus kā daļu no izstādes vai ekspozīcijas (Stylianou-Lambert et al. 2022).

Par gana provokatīvu un mazāk izplatītu virtuālu mediju sarežģītā mantojuma atainošanā ir kļuvušas videospēles. Medijam, kurā etimoloģiski ir iekļauta izklaides un rotaļas cilme, izglītošanā par pagātnes zvēribām šķie-tami nav vietas. Taču videospēļu spektrs un tā dažādie žanri liecina par to mainīgu izmantošanu. Tā, piemēram, videospēles par Otro pasaules karu ir nosacīti kļuvušas par neatņemamu vēsturisko videospēļu apakšžanru. Pirm-kārt, tās raksturo skaidra un dažkārt vienkāršota binārā opozīcija starp labo un ļauno (piemēram, videospēlē “*Call of Duty*” spēlētājs var izspēlēt Sarkanās armijas, Lielbritānijas armijas un Amerikas Savienoto Valstu armijas kara pieredzi); otrkārt, šāda vēstures “izspēlēšana” padara vēsturi ne tikai pieeja-māku, bet arī veicina jaunu interaktīvu iesaistīšanās veidu vēstures izziņā-šanā (Sweeting, 2019: 64–68).

Tiesa, vēsturiskajām žanra videospēlēm piemīt pozīciju hiperbolizā-cija. Ļaunā nacistu karavīra arhetips ir izplatīts videospēļu antagonists, kurš

spēlētājam videospēles naratīva ietvaros pavisam noteikti ir jāiznīcina. Plaši pētīts piemērs ir pirmās personas šaušanas (FPS – *first person shooter*) videospēļu franšīze “*Wolfenstein*”, kurā spēlētājs ir nonācis alternatīvā realitātē, kur tā saucamās Ass valstis – Vācija, Itālija un Japāna – ir uzvarējušas Otrajā pasaules karā. Pirmās personas šaušanas videospēles ir žanrs, kas pazīstams tā ekstrēmās vardarbības dēļ, “padarot spēlētāju ne tikai par vardarbības līdzdalībnieku, bet arī par tās aģentu” (Denning, 2021: 183). Šādās simulāciju spēlēs bieži tiek iestrādāts princips, ka spēlētājs ir personīgi atbildīgs par savu rīcību virtuālajā vidē (Woods, 2004), jo videospēles rezultāts ir atkarīgs no spēlē veiktajām izvēlēm un darbībām. Tādā spēlē kā “*Wolfenstein*”, kurā spēlētājs nogalina simtiem bezpersonisku nacistu, atveidotus nespēlējošos personāžos (NPC – *non-playable characters*), un uztur atklātu sarunu ar fīreru, ļaundara klātbūtne veido zīmīgu izklaides industrijas aspektu (sk. 14.2. attēlu). Šādā izpratnē nacisms kļūst par formālu izvēli (Condis, 2019: 150), vienkāršojot vēsturisko patiesību.

Labs piemērs, kas tiecas atklāt daudzslāņaino holokausta vēstures izspēles fenomenu, ir videospēle ar nosaukumu “*Imagination is the only escape*”. Videospēles darbība norisinās Parīzē, nacistu okupācijas laikā. Spēlētājs iejūtas protagonistā – ebreju zēna – ādā. Lai gan spēle veido vēsturiski precīzu naratīvu, sižets tiek papildināts ar protagonista iedomu pasaules elementiem, kas palīdz zēnam izbēgt no šausmu pilnās realitātes (sk. 14.3. attēlu). Tādējādi videospēle pieļauj spēlētājam iejusties bērna lomā laikā, kad bērnībai nebija nozīmes. Videospēļu producents un izstrādātājs Luks Bērnards (*Luc Bernard*) pie šīs spēles ir strādājis jau kopš 2008. gada, tās izlaišanai cenšoties sakrāt līdzekļus arī no pūļa finansējuma (*crowdfunding*) kampaņas, tomēr spēle vēl aizvien nav tikusi publicēta. Finansēšanas kampaņā spēle tiek raksturota kā “izglītojoša, uz stāstu balstīta spēle par holokaustu ar bērna acīm”, norādot,



14.2. attēls. Ekrānizgriezumi ar nacistu personāžiem un Ādolfa Hitlera tēlu (Bethesda, n. d.)



14.3. attēls.
Ekrānizgriezumi
no videospēles
“*Imagination is
the only escape*”
(Indieogo, n. d.)

ka “izpratne par holokausta upuru – īpaši bērnu – mentālajām ciešanām ir ļoti svarīga globālajā sabiedrībā” (Indieogo, n. d.).

Personīgā intervijā⁸⁹ nodaļas autorei Luks Bērnards atzīst, ka “videospēles, kas nepievēršas holokausta tēmai, ir gandrīz vai holokausta [tēmas] apspiešana, [...] vēstures apspiešana”. Viņš arī secina, ka iemesls sabiedrības negatīvajai reakcijai uz tādām videospēlēm, kas pievēršas sarežģītām tēmām, ir labo paraugu trūkums:

“Ja paskatās uz “*Steam*” [videospēļu izplatīšanas platforma], tur ir spēle ar nosaukumu “*Heal Hitler*” [vārdu spēle starp nacistisko sveicienu un *dziedēt / ārstēt* angļu valodā]. Tur nekas izglītojošs nevar būt. Tas ir iemesls, kādēļ mums ir jābūt šādās vietās [kā “*Steam*”], jo citādi mēs zaudējam visiem pārējiem [sliktajiem paraugiem].”

“*Heal Hitler*” premisa ir, ka spēlētājs iejūtas Hitlera psihologa tēlā 1925. gadā. Pretēji “*Wolfenstein*”, kur spēles sižeta līnijai piemīt ātrs temps un bezpersoniska vardarbība (atļaujot spēlētājam nogalināt arī pašu fireru), “*Heal Hitler*” integrē psihoterapijas paņēmienus un vizuālā romāna principus. Platformā “*Steam*” spēles aprakstā potenciālajam spēlētājam tiek vēstīts, ka spēles mērķis ir diagnosticēt Hitlera kompleksus, “izmantojot gan Junga, gan Freida

89 Bērnards, L. Personīga sarakste, 25. janvāris, 2022.

psihoterapiju”, un veiksmīgas traumas atrisināšanas rezultātā “izvairieties no kara un holokausta” (Steam, 2021).

Kopumā var teikt, ka pastāv holokausta un citu traģisku pagātnes notikumu izspēles tabu un ka digitālā revolūcija ir veicinājusi diskusiju par to, kādos populāro mediju formātos ir vai nav pieņemami reprezentēt holokausta tēmu. Videospēļu kultūra netiek uzskatīta par piemērotu mediju sarežģītās pagātnes attēlošanai. Lai gan sabiedrības lielākajai daļai šādas videospēles kā “*Wolfenstein*”, “*Imagination is the only escape*”, “*Heal Hitler*” joprojām ir uztveramas kā vēsturi trivializējošas un morāli nepilnīgas, tās sniedz ieskatu par to, kā globālajā komerciālās kultūras tirgū tiek reproducēta un patērēta vēsture. Lai gan videospēles “*Imagination is the only escape*” dizains ir radīts galvenokārt izglītojošai pieredzei, tā tik un tā tiek pieskaitīta pie tām pieredzēm, kas veidotas izklaidei, kā “*Heal Hitler*”.

Pastāv vairāki argumenti, kādēļ holokausta atceres pārnese tādos digitālajos medijos kā videospēles iezīmē tabu un aizspriedumu kopumu. V. Kanšteiners (2017) min vairākus sabiedrībā pastāvošus faktoros, kas liedz vai samazina performatīvās atmiņu kultūras attīstību:

1. Finanšu trūkums – videospēļu un citu digitālo mediju izstrādātājiem finanšu trūkums ierobežo jauna spēļu dizaina, estētikas un satura izveidi, tādējādi “izstrādātāji mēdz atdarināt esošus, jau populāru spēļu formātus, kas bieži vien nav piemēroti holokausta atainošanai”. Kā redzams “*Imagination is the only escape*” piemērā, finanšu trūkums ietekmē arī tādas spēles izdošanu, kuras dizaina pamatā ir izglītojošs rakurs.
2. Videospēļu formāta nesaderība – steidzīgais, uz darbību vērtais videospēles formāts var “ignorēt un vienkāršot [...] niansēto un sarežģīto sarežģītās pagātnes naratīvu”. Franšīze “*Wolfenstein*”, kas ir pamatā veidota kā pirmās personas šaušanas spēle, ir šim lielisks piemērs.
3. Vārtziņu (*gatekeepers*) trūkums – mūsdienās pietrūkst tāda sabiedrības un digitālo mediju mijiedarbības veicinātāja, kas “varētu [...] pārkāpt vēsturiskās gaumes robežas”, veicinot mediētās piemiņas kultūras attīstību. Šķiet, iepriekš minēto videospēļu attīstītāji nav ieguvuši tādu statusu, lai varētu leģitīmi apspriest spēļošanās izmantošanu un tabu laušanu holokausta reprezentācijas komunikācijā.
4. Publisko atmiņu institūciju iesaiste diskusijā – sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma institūcijas, piemēram, memoriāli un muzeji, kas bieži sevi raksturo arīdzan kā neformālās izglītības iestādes, “uztver ludiskās digitālās vides par holokaustu kā antagonistiskas un savā būtībā nesavienojamas” (Kansteiner, 2017: 313).

Šādi sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma digitalizācijas piemēri rosina domāt par “(vēstures) interpretācijas suverenitāti, starppaaudžu konfliktiem, ētikas normām, (un) paradigmu maiņu atmiņas kultūrā” (Günther, 2022: 192). Teorijas par to, kādēļ jaunāki digitālie mediji, kā videospēles un VR, ir kļuvuši par sarežģītu tēmu un ētikas dilemmu reprezentācijas avotiem, ir dažādas. Pētniece un spēļu dizainere Mērija Flenegana (*Mary Flanagan*) uzsver, ka “izmaiņas spēlēs vēsturiski ir atspoguļojušas izmaiņas tehnoloģijās” (Flanagan, 2009: 8). Kā piemēru autore min bērnu “mājas dzīves” izspēles jeb “spēlēšanās mājas”, kuru aktualitāte saistāma ar “ASV industriālās attīstības laiku, kad mainīgo darba apstākļu dēļ vajadzēja no jauna noteikt dzimumu lomas” (Flanagan, 2009: 8). Piemērojot līdzīgu analogiju imersīvajām tehnoloģijām, to skaitā videospēlēm, tās kļūst par atbildes reakciju postaculiecinieku laikmetam, veidojot jaunu nišu holokausta un citu sarežģīto pagātnes notikumu reprezentācijas un simulācijas formās. Tālab videospēļu izmantošana šādu tēmu atspoguļošanā norāda arīdzan uz pārmaiņām tehnoloģijās.

Tomēr šāda pieceja mantojuma reprezentācijā ir ne tikai morāli izaicinoša (sk. Frosh, 2018), bet var arī izraisīt spēcīgas emocijas – videospēļu starpniecība, piemēram, holokausta izglītībā, ietver izaicinājumus, kas saistīti ar holokausta paradigmas izspēlēšanu (sk. Kansteiner, 2017: 311) un kas saistīti ar ludifikāciju (no *ludic* un *ludification* – spēlējošais, spēlēt). Turklāt šāda vēstures spēlošana (geimifikācija) var gan “vājināt izpratni par vēsturi” (Sweeting, 2019: 68), gan veicināt izklaides aspektu tēmās, kuru pastāvošā naratīva veidotāji, piemēram, memoriāli un muzeji, neuzskata par cienīgu (Majkowski, Suszkiewicz, 2020: 74).

Nopietnās spēles – izglītot nozīmē atcerēties, un atcerēties nozīmē izglītot

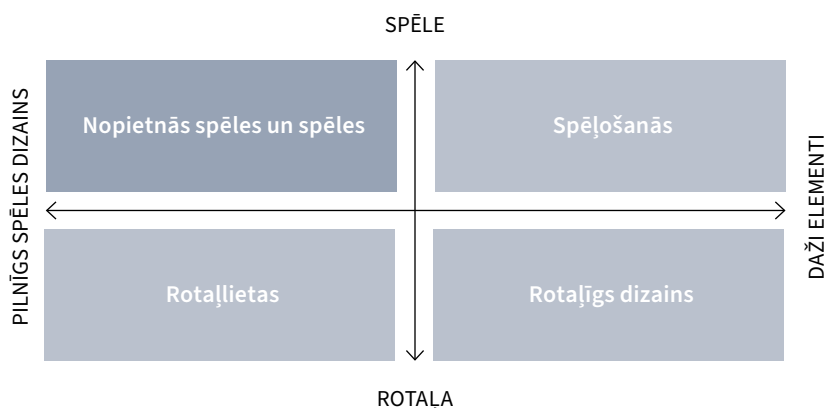
Veidojot videospēles par sarežģīto pagātņi, pastāv dažādi izaicinājumi, kas skar gan spēles tehnisko izstrādi, gan dizainu, gan lomu izspēles problemātikā. Veidojot videospēles par holokaustu, šādi izaicinājumi ir: pirmkārt, kā šīs vēstures posms tiek modelēts un kā šo interpretāciju izprot spēlētāji; otrkārt, kādas ir videospēlē pieejamās izspēlējamās lomas un kā spēlētāji reprezentē šīs lomas; treškārt, cik rīcībspējīgs ir spēlētājs un cik liela izvēles brīvība tiek piešķirta spēles kontekstam, autentiski reprezentējot vēstures posma ierobežojumus; ceturtkārt, kā uzturēt līdzsvaru starp izglītību un izklaidi (Hammer, Turkington, 2021: 42). Kā noprotams, šādām videospēlēm un līdzīgiem medijiem būtu jāveicina izglītošanās aspekts, dziļākas pārdomas un izpratne par

holokaustu kā tādu vēsturisku notikumu, kam piemīt svarīga morāles mācība tagadnes un nākotnes sabiedrībai.

Jau 1969. gadā tika izveidota Starptautiskā simulāciju un spēļu asociācija (*International Simulation and Gaming Association – ISAGA*) kā atbilde augošajai videospēļu popularitātei. Šī interaktīvā medija pielāgojamību izglītības mērķiem atzina vairāku disciplīnu pārstāvji, turklāt “mācību spēļu izstrādātāji bija sākuši saskatīt simulācijas spēļu potenciālu, veicinot sociālās pārmaiņas [..]. Dažas no šīm spēlēm bija parādījušas, cik efektīvi spēles formāts var ne tikai apmācīt cilvēkus, bet arī palīdzēt viņiem kritiski domāt par kultūru un sabiedrību, kurā viņi dzīvo” (Woods, 2004).

Spēles, kas paredzētas ne tikai izklaidei, bet galvenokārt izglītībai (*educationally purposed*), raksturo vispārīnātārvārds “nopietnās spēles” (*serious games*, arī *games for change*, *social impact games*). Tās ir noteikta veida datorspēles, kas “ļauj spēlētājam sasniegt konkrētu ar izklaidi nesaistītu mērķi, taču izmantojot izklaides un iesaistes komponentu, ko nodrošina spēles pieredze” (Rego et. al., 2012: 1190).

Nopietno spēļu izdalīšana no citiem spēļu žanriem norāda uz nepieciešamību klasificēt žanrus pēc to mērķu un iznākumu tipiem. Sebastjans Deterdings (*Sebastian Deterding*) norāda, ka spēļu žanrus ir iespējams klasificēt pēc četriem kritērijiem (Deterding et al., 2011) (sk. 14.4. attēlu). Y ass norāda uz to, kādā veidā spēle ir izspēlējama. Pastāv atšķirības starp izspēles veidiem *gaming* – kā “spēles” konotācija un *playing* – kā “rotaļas” konotācija. *Gaming* ietver konkrētu spēļu dizainu, ar īpašiem uzdevumiem un noteikumiem,



14.4. attēls. Nopietnās spēles un ar tām saistītie žanri (Plennert, 2017)

savukārt *playing* norāda uz darbību tikai atpūtas vai izklaides nolūkā. Turpretim X ass norāda vai nu uz pilnīgu spēles izstrādi un dizainu (*whole*), vai nu tikai dažu spēles elementu izmantošanu dažādos kontekstos. Pēc šādas klasifikācijas nopietnās spēles atrodas augšējā kreisajā kvadrantā – tās ietver izstrādātu spēles dizainu jeb konkrētu mehāniku, sistēmu, noteikumus, un to izspēle nav mērķēta tikai uz izklaidi. Kopumā var teikt, ka klasifikācijas robeža starp nopietnu spēli un rotaļu ir salīdzinoši smalka.

Nopietno spēļu žanra popularitāte ir augusi vien pēdējos gados. Pētījumi liecina par nopietno spēļu labvēlīgo ietekmi uz, piemēram, sabiedrisko līdzdalību pilsētas tūrisma plānošanā (sk. Koen et al. 2022), stresa un trauksmes regulēšanā pieaugušajiem ar intelektuālās attīstības traucējumiem (Derks et al., 2022), bērnu un pusaudžu posttraumatiskā stresa terapijā (Radkowski et al. 2011) u. c. Attiecībā uz mantojuma izziņu un komunikāciju nopietno spēļu dizains nav ticis izmantots sistemātiski, tomēr tā popularitāte arvien pieaug. Nacionālas un Eiropas līmeņa iniciatīvas aktualizē digitalizācijas, tostarp spēlošanās, veicinošo ietekmi uz mantojuma izpratni. Tā, piemēram, programmas “*Horizon 2020*” ietvaros norisinājās “*CrossCult*” projekts, kā mērķis bija “izmantot mūsdienīgas tehnoloģijas un apvienot esošos digitālos kultūras resursus, [...] Eiropas iedzīvotāji spētu visaptveroši novērtēt savu pagātņi un tagadni” (Crosscult, n. d.). Viens no projekta fokusiem bija arī spēļu un spēlošanās izpēte pagātnes interpretācijai.

Pastāv arī dzan atsevišķa taksonomija nopietno spēļu lietojumam sarežģītā mantojuma reprezentācijā un komunikācijā, kas izriet no šo spēļu iespējām kultūras mantojuma nozarē. Mikelas Mortaras (*Michela Mortara*) un līdzautoru (2014) piedāvātā taksonomija tādējādi balstās uz nopietno spēļu dizaina izstrādes principiem un attiecīgajiem izglītības mērķiem:

Kultūras izpratne. Nopietnās spēles, kas balstās uz kultūras fenomenu izprātnes veicināšanu, raksturo īpaša pievēršanās nemateriālajam kultūrvēsturiskajam mantojumam, ieskaitot valodu, tradīcijas, reliģiju, uzskatus, paražas, dziesmas. Tā, piemēram, videospēle “*Papakwaqa*” pievēršas Taivānas pamatiedzīvotāju kultūras un dzīves vēsturei, kā arī tādām nemateriālajam mantojumam kā ticējumiem, paražām, ceremonijām (sk. Huang, Huang, 2013).

Vēsturiskā rekonstrukcija. Šīs nopietnās spēles pievēršas “pagātnes, konkrēta vēsturiskā perioda, notikuma vai procesa ticamai rekonstrukcijai”, iesaistot arī dažādu zinātņu disciplīnu terminus un interpretācijas, piemēram, arheoloģijas, mākslas, socioloģijas, politikas (Mortara et al., 2014). Pretēji tām videospēlēm, kas klasificējas kā kultūras izprātnes spēles,

vēsturiskās rekonstrukcijas spēles pieļauj lielāku un aktīvāku spēlētāja iesaistīšanos spēles naratīvā. Vēsturiskās stratēģijas spēles arī tiek pieskaitītas pie vēsturiskās rekonstrukcijas spēlēm. Piemēram, videospēle “*The battle of Thermopylae*” vērš uzmanību uz Termopilu kaujas vēsturisko kontekstu un nozīmi, spartiešu un Persijas impērijas kara mākslu un kultūru atšķirībām (sk. Christopoulos et al., 2011).

Mantojuma apzināšanās. Pastāv spēles, kurās tiek apzināts materiālais kultūrvēsturiskais mantojums, dabas mantojums un kurās tiek piedāvāti saistoši spēles mehānismi, motivējot spēlētājus iesaistīties mantojuma izpētē, komunikācijā, atjaunotnē. Pie šīm spēlēm visbiežāk tiek ieskaitītas arī tās spēles, kuru mērķis ir, piemēram, izzināt tūrisma galamērķus, turklāt, VR un paplašinātās realitātes pieredzes kultūrvēsturiskā mantojuma sakarā visbiežāk risina mantojuma apzināšanās kā izglītības mērķa jautājumu. Šāds spēles piemērs ir “*ThIATRO*”, kas vedina spēlētāju kļūt par sava muzeja kuratoru, veidojot savu izstādi. Turklāt spēle ietver konstruktīvisma teoriju, nosakot, ka spēlētājam, lai virzītos uz priekšu naratīvā, aktīvi jātiek galā ar konkrētiem uzdevumiem, piemēram, jāapgūst ikonogrāfija, perspektīva, ēnošana, mākslas periodi (Mortara et al., 2014: 3; Froschauer et al., 2013).

Var secināt, ka nopietno spēļu žanrs pārstāv tā dēvēto izklaidējoši izglītojošo (*edutainment*) spēļu grupu, kurām ir gan kognitīvi, gan psihomotoriski, gan afektīvi nojēgumi. Līdzīgi raksturot var imersīvo tehnoloģiju sniegtās iespējas sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma komunikācijā – lai gan šim digitālajam medijam tiek piedēvētas padziļinātas interaktivitātes, iemiesojuma (*embodiment*) un trīsdimensionālas simulācijas īpašības, par stabilu VR raksturlielumu kļūst arī izklaide. Līdzīgi kā videospēļu spēlētājiem, arī VR lietotājiem pastāv gaidas tikt izklaidētam, kas daļēji ir veicinājis kritiku par šādu digitālo mediju izmantošanu vēstures, to skaitā sarežģītā mantojuma, atainošanā (sk. Salvati, Bullinger, 2013: 153).

Nobeigums

Kopumā digitālā pārnese, kas balstās uz dažādām konceptuālām digitālām infrastruktūrām, ne tikai veido mediēto atmiņu, bet arī sniedz iespēju iepazīties ar tādām pasaules pieredzēm, ar kurām citādi būtu grūti saskarties. Līdz ar tehnoloģisko attīstību un izmaiņām tajā kā publisko atmiņu institūcijas izmanto un pielāgo digitālās revolūcijas produktus, lietotājs no pasīva

skatītāja pārvēršas par pastarpinātu aculiecinieku pagātnes notikumiem, kas turpina ietekmēt mūsdienu politisko un sociokulturālo diskursu. Sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma digitalizācijas mērķis ir pagātnē piedzīvoto pārnest uz tagadni, domājot par nākotni. Materiālais un nemateriālais mantojums ar digitālo mediju palīdzību pārvar gan ģeogrāfiskus attālumus, gan hronoloģisko laika secību, veidojot arī jaunas atceres prakses. Tomēr, ja digitālie mediji – VR, videospēles, sociālo mediju tīkli u. tml. – viennozīmīgi kļūst par atceres instrumentiem, ko izmanto kā publiskās atmiņas institūcijas, tā plašāka sabiedrība, to izstrādi, izmantojumu un uzturēšanu nedrīkst reducēt uz finansiāliem vai tehnoloģiskiem nolūkiem. Līdz ar holokausta vēstures digitālās transformācijas vārtziņu (*gatekeepers*) trūkumu gan Latvijas, gan starptautiskā kontekstā, holokausta atceres pārnese digitālā formātā ir joprojām dažādu zinātņu disciplīnu, sabiedrības gatavības un reprezentācijas tabu tēma. Lai gan kopumā jau pastāv gana veiksmīgi holokausta un cita sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma digitalizācijas aizmetņi, vairīšanās no nākotnes tehnoloģiju formātiem nedrīkstētu kavēt vai traucēt komemorācijas prakšu attīstību, it īpaši jauniešu vidū. Atmiņa ir mainīga, un tādas digitālās iniciatīvas kā, piemēram, minētās “Liecību dimensijas” un #AtcerotiesNoMājām, ir kļuvušas par jaunu, institucionalizētu piemiņas praksi. Taču tas, cik sekmīgs, reprezentatīvs un izglītojošs būs nākotnes sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma digitalizācijas formāts, ir atkarīgs no vairākiem faktoriem. Vienkopus mijiedarbībā jābūt gan pragmatiskiem nosacījumiem (finanšu līdzekļi, dizains, izstrādes principi), gan konceptuāliem apstākļiem (sabiedrības gatavība, publisko atmiņas institūciju atvērtība inovācijām, autentiskuma nodrošināšana), lai sekmētu mediētās piemiņas kultūras attīstību. Baltijas valstu kontekstā pirmais solis ir jau sperts, realizējot tādu holokausta mantojuma virtuālās realitātes pieredzi kā Lipkes bunkurs, kas pieejams Žaņa Lipkes memoriāla apmeklētājiem kā izglītojošs un interaktīvs pastāvīgās ekspozīcijas papildinājums. Var teikt, ka plašākai sabiedrībai šis sarežģītā kultūrvēsturiskā mantojuma piemērs vēl nav zināms, taču sākotnējie dati liecina par Lipkes bunkura ilgtspēju vēstures spēlošanas un izklaidējoši izglītojošo mediju diskursā.

LITERATŪRA UN AVOTI

Bekele, M., Champion, E. (2019). Redefining Mixed Reality: User-Reality-Virtuality and Virtual Heritage Perspectives. *Intelligent & Informed, Proceedings of the 24th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA) 2019*, 2, 675–684.

- Bethesda (n. d.). *Wolfenstein*. <https://bethesda.net/en/game/wolfenstein-youngblood>
- Christopoulos, D., Mavridis, P., Andreadis, A., Karigiannis, J. N. (2011). Using Virtual Environments to Tell the Story: "The Battle of Thermopylae." *2011 Third International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*. <https://doi.org/10.1109/vs-games.2011.18>
- Condis, M. (2019). Hateful Games: Why White Supremacist Recruiters Target Gamers and How to Stop Them. In J. Reyman, E. M. Sparby (eds). *Digital Ethics: Rhetoric and Responsibility in Online Aggression*. New York: Routledge.
- Crosscult (n. d.) CrossCult: Empowering reuse of digital cultural heritage in context-aware crosscuts of European history. <https://cordis.europa.eu/project/id/693150>
- Denning, A. (2021). Deep Play? Video Games and the Historical Imaginary. *The American Historical Review*, 126 (1), 180–198. <https://doi.org/10.1093/ahr/rhab002>
- Derks, S., Willemen, A. M., Wouda, M., Meekel, M., Sterkenburg, P. S. (2021). The co-creation design process of 'You & I': a serious game to support mentalizing and stress-regulating abilities in adults with mild to borderline intellectual disabilities. *Behaviour & Information Technology*, 41 (14), 2988–3000. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2021.1968034>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ebbrecht-Hartmann, T. (2020). Commemorating from a distance: the digital transformation of Holocaust memory in times of COVID-19. *Media, Culture & Society*, 43 (6), 1095–1112. <https://doi.org/10.1177/0163443720983276>
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
- Froschauer, J., Merkl, D., Arends, M., Goldfarb, D. (2013). Art history concepts at play with ThIATRO. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 6 (2), 1–15. <https://doi.org/10.1145/2460376.2460378>
- Frosh, P. (2016). The mouse, the screen and the Holocaust witness: Interface aesthetics and moral response. *New Media & Society*, 20 (1), 351–368. <https://doi.org/10.1177/1461444816663480>
- Günther, C. (2022). Authenticity and Authority in German Memorial Sites. In: J. Timpe, F. Buda (eds). *Writing the Digital History of Nazi Germany: Potentialities and Challenges of Digitally Researching and Presenting the History of the Third Reich, World War II, and the Holocaust*. Berlin, Boston: De Gruyter, pp. 181–202. <https://doi.org/10.1515/9783110714692-008>
- Hammer, J., Turkington, M. (2021). Designing Role-Playing Games that Address the Holocaust. *International Journal of Designs for Learning*, 12 (1), 42–53. <https://doi.org/10.14434/ijdl.v12i1.31265>
- Heuermann, K., Chhabra, D. (2014). The Darker Side of Dark Tourism: An Authenticity Perspective. *Tourism Analysis*, 19, 213–225. <http://dx.doi.org/10.3727/108354214X13963557455766>
- Huang, Ch. H., Huang, Y. (2013). An annales school-based serious game creation framework for Taiwanese indigenous cultural heritage. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*. <https://doi.org/10.1145/2460376.2460380>

- Indiegogo (n. d.). Imagination is the only escape. <https://www.indiegogo.com/projects/imagination-is-the-only-escape#/faq>
- Kansteiner, W. (2017). Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies. In: T. S. Andersen, B. Törnquist-Plewa (eds). *The Twentieth Century in European Memory: Transcultural Mediation and Reception*. Brill, 305–344.
- Koens, K., Klijs, J., Weber-Sabil, J., Melissen, F., Lalicic, L., Mayer, I., Önder, I., Aall, C. (2020). Serious gaming to stimulate participatory urban tourism planning. *Journal of Sustainable Tourism*, 30 (9), 2167–2186. <https://doi.org/10.1080/09669582.2020.1819301>
- Majkowski, T. Z., Suszkiewicz, K. (2020). Cardboard Genocide. Board Game Design as a Tool in Holocaust Education. *Game*, 9.
- Marschall, S. (2013). The Virtual Memory Landscape: The Impact of Information Technology on Collective Memory and Commemoration in Southern Africa. *Journal of Southern African Studies*, 39 (1), 193–205. <https://doi.org/10.1080/03057070.2013.763325>
- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15 (3), 318–325. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>
- Plennert, S. (2017). A Serious Game as a Market Research Method for Purchase Decision Processes. In: S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra-Bissantz, R. Zarnekow, T. Brockmann (eds). *Gamification. Progress in IS*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-45557-0>
- Radkowski, R., Huck, W., Domik, G., Holtmann, M. (2011). Serious Games for the Therapy of the Posttraumatic Stress Disorder of Children and Adolescents. *Lecture Notes in Computer Science*, 44–53. https://doi.org/10.1007/978-3-642-22024-1_6
- Reffat, R. M., Nofal, E. M. (2013). Effective Communication With Cultural Heritage Using Virtual Technologies. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XL-5/W2, 519–524. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-xl-5-w2-519-2013>
- Rego, P. A., Moreira, P. M., Reis, L. P. (2012). New Forms of Interaction in Serious Games for Rehabilitation. *Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools*, 1188–1211. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0149-9.ch062>
- Salvati, A. J., Bullinger, J. M. (2013). Selective Authenticity and the Playable Past. In: A. B. R. Elliott, M. Kapell (eds). *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. Bloomsbury, pp. 153–167.
- Sofka, C. (1997). Social support 'Internetworks,' Caskets for sale, and more: Thanatology and the information superhigh-way. *Death Studies*, 21 (6), 553–574.
- Steam (2021). Heal Hitler. https://store.steampowered.com/app/1612480/Heal_Hitler/
- Stylianou-Lambert, T., Bounia, A., Heraclidou, A. (eds). (2022). *Emerging Technologies and Museums: Mediating Difficult Heritage*. Berghahn Books.
- Sweeting, J. (2019). Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames. *Trans-technology Research Reader* 2018.

- UNESCO (2009). *Charter on the Preservation of the Digital Heritage*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529>
- USC Shoah Foundation (n. d.). *Dimensions in Testimony*. <https://sfi.usc.edu/dit>
- Walden, V. G. (2021). Defining the Digital in Digital Holocaust Memory, Education and Research. *Digital Holocaust Memory, Education and Research*, 1–12. https://doi.org/10.1007/978-3-030-83496-8_1
- Woods, S. (2004). Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 4 (1), 207.
- Yad Vashem (n. d.). International Virtual Name-Reading Ceremony Marking Holocaust Remembrance Day 2020. Virtual Name-Reading Ceremony on Holocaust Remembrance Day 2020 (yadvashem.org)
- Young, J. E. (1995). *The Changing Shape of Holocaust Memory*. The American Jewish Committee.