

MERKURIUSZ

Historyków

MAGAZYN STUDENCKIEGO KOŁA HISTORYKÓW

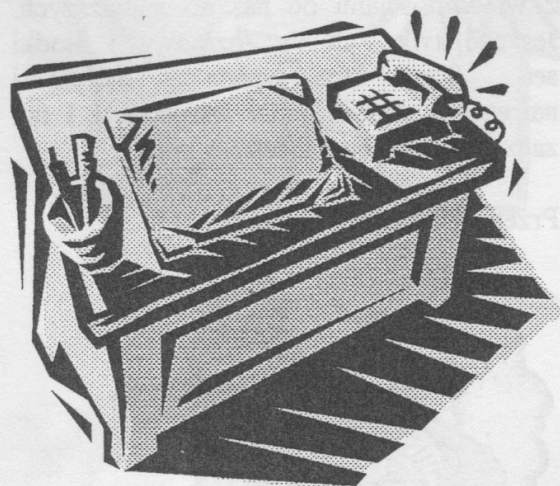
AKADEMII BYDGOSKIEJ IM. KAZIMIERZA WIELKIEGO

Nr 19, kwiecień – maj 2002

Drodzy Studenci!! Oddajemy Wam kolejny numer MERKURIUSZA. Ponieważ bardzo zależało nam, aby ten numer ukazał się podczas trwających Dni Historyka, jest on zdecydowanie mniej obszerny niż poprzedni. Jednakże w całości został zredagowany przez członków Studenckiego Koła Historyków. Oddajemy Wam ten numer i czekamy na Was – może napiszecie kilka słów?

A oto co w numerze:

Kolejne przygody w Kalifornii.....	s.2
Gang Magików.....	s.3
Przyczyny śmierci B.Radziwiłłówny.....	s.5
Za dowcip do obozu pracy.....	s.6
Wirtualna historia.....	s.8



Adres redakcji:

Studenckie Koło
Historyków Akademii
Bydgoskiej

Ul.Przemysłowa 34,
pok.29

85-758 Bydgoszcz
tel.(0-52) 345-22-05
wew.411

e-mail: skhab@wp.pl

Merkuriusz.skhab@wp.pl

1

Prezes.skhab@wp.pl

Redakcja Merkuriusza Historyków:

Ola Jaworska – Red. Naczelną

Darek Chyła – Z-ca Red. Naczelną

Wojtek Ślusarczyk – Z-ca Red. Naczelną

Ola Jaworska – Skład komputerowy oraz
korekta tekstów

KOLEJNY DZIEŃ W KALIFORNI...

Zbliżają się urodziny Mateusza. Po ostatnich imprezach w Kalifornii jesteście splukani z kasy, tym bardziej z niecierpliwością czekamy na wypłatę. Tak więc od razu pojawia się problem: za co urządzić imprezę. Przetrzęsaliśmy kieszenie wytrząsając ostatnie pieniądze. Z tej składki stać nas było na prezent i solidne uzupełnienie barku, w którym od dłuższego czasu świeciły pustki.

Po południu wyruszyliśmy do miasta. Przy okazji oddajemy kilka filmów do wywołania. Zakupy nas zadowolily. W końcu barek jest zaopatrzone odpowiednio. Wieczorem zjawili się wszyscy znajomi, którzy oprócz prezentów przynieśli coś do jedzenia własnej roboty, ta więc i w kuchni nie brakowało niczego. Dobra muzyka i rozbawione towarzystwo – oto co zagwarantowało nam znakomitą atmosferę zabawy. Głośne rozmowy, a nawet okrzyki dawały o sobie znać okolicznym mieszkańcom, którzy jednak nie protestowali. No ale w końcu ogarnęło nas znużenie. Niektórzy goście zostali u nas do rana, inni wrócili na resztę nocy do siebie. Rano zjedliśmy smaczne śniadanko i poszliśmy na basen. Do końca dnia nic szczególnie ciekawego się nie działo. Dopiero wieczorem była zabawa, ale w innym już wymiarze.

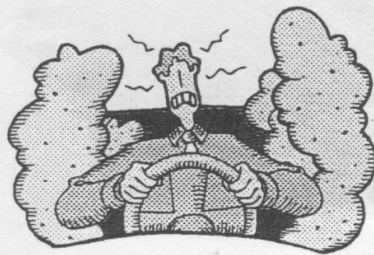
Pojechaliśmy do Santa Cruz do wesołego miasteczka, w którym atrakcji dla nas nie brakowało. Szczególnie polecam wam wszystkim rollercoaster (czyli odpowiednik polskich wagoników na szynach pnących się wysoko w górę. Sam widok tej konstrukcji porażał. Człowiek siedzi w takim pudełku sunącym z ogromną prędkością w górę i w dół, i czuje jak oczy wychodzą z orbit, a twarz nabiera koloru zielonej trawy (co zresztą doskonale widać na fotkach zrobionych podczas przejazdu). Innych atrakcji postanowiłem nie próbować, a tylko polegać na opinii

współtowarzyszy. I rzeczywiście – oni się świetnie bawią, lecz ja odłączam się od towarzystwa na końcu mola i z kubkiem piwa spoglądam na przepiękny zachód słońca ponad bezkresnym oceanem. Z oddali dolatują tylko śmiechy i głośne okrzyki gości bawiących się w wesołym miasteczku. Fale miarowo rozbijają się o piaszczysty brzeg. Kawałek dalej zaczyna się skalista skarpa, zza której dochodzą pomruki kuszającej wody. Gdzieś w oddali płynie powoli kuter patrolowy, a jeszcze dalej za nim widać łunę bijącą z przeciwległego krańca Zatoki. Co tu dużo gadać – całkiem niezły widok, na długo zapadający w pamięci.

Wracam na miejsce zbiórki gdzie się wszyscy umówiliśmy i ruszamy do najbliższej knajpki na rogu jednej z ulic Santa Cruz. I nie żałujemy sobie niczego. Miejscowe specjały pochodzące z głębin morskich smakują wyśmienicie, a do nich idealnie komponuje się kieliszek świetnie zmrożonej wódki polskiej. Z tym ostatnim mieliśmy zawsze kłopoty, bo zakup tego trunku nie jest tak prostą kwestią jak w Polsce.

Z pełnymi brzuchami wracamy do obozu, gdzie w rozleniwionej atmosferze sprawdzamy pocztę i wysyłamy kilka maili z wiadomościami od nas do najbliższych. Jeszcze tylko chwila rozmowy i słodki sen... Rano ktoś wpada z ostrym i natrętnym głosem budzi wszystkich. I tak zaczyna się kolejny dzień...

Przemek Wojciechowski



także nie zajmował się żadną pracą. Za „wstręt do pracy” skierowany został na 8 miesięcy do obozu pracy przymusowej. Trudno wyobrazić sobie ilu bezrobotnych obecnie trzeba by skazać za podobne ekscesy czy złośliwe uchylanie się od pracy, co w czasach komunizmu bardzo drażniło władzę.

Do obozu pracy można było także trafić za nielegalny ubój i handel mięsem. Ofiarą takiego postępowania został między innymi Antoni Michalski, którego skierowano do obozu pracy na 6 miesięcy za nielegalny ubój świnia wagi 92 kg i cielaka o wadze ok. 40 kg, z których mięso następnie bez zezwolenia sprzedał. Komisja w Warszawie zwiększyła wymiar kary do 24 miesięcy i 5000 zł grzywny z możliwością zamiany na 6 miesięcy pracy.

Jako że mięso ogólnie było towarem deficytowym wiązało się z nim także wiele absurdalnych działań Komisji. O tym jak bezwzględni byli niektórzy inspektorzy niech świadczy przykład chłopca wracającego z jarmarku, któremu zabrano świnia wagi 50 kg przeznaczonego do chowu. Albo inny przykład, gdy podczas rewizji



zakwestionowano i zabrano mięso gotujące się w garnku, ponieważ jego pochodzenia nie potrafił w danej chwili właściciel udowodnić.

Do obozu można było także trafić za opowiadanie dowcipu. Tak się stało z 19-letnią mieszkanką Torunia, która trafiła tam na 18 miesięcy za opowiadanie następującego dowcipu:

„...pewna przodowniczka pracy została wysłana do Moskwy. Tam przez dwa dni przebywała na Kremlu w obecności Stalina. Wówczas poprosiła Stalina by nago przyszedł do niej w nocy. Stalin początkowo na prośbę się nie zgodził, jednak po dłuższych jej naleganiach zgodził się i przyszedł w nocy nago. Ona jednak zaczęła się od niego odsuwać. Stalin zdziwił się bardzo dlaczego go teraz nie chce, na co odpowiedziała, że chciała tylko zobaczyć jaka d... rządzi Polską”.

Tego typu przypadków podciąganych pod szeptaną propagandę było wiele więcej. Także za dopuszczenie się „nie obyczajowego wybuchu” i załatwianie potrzeb fizjologicznych w miejscu publicznym można było dostać 25 miesięcy pobytu w obozie pracy. Znane są także przypadki „spekulacji śledziami”, a społeczeństwo przestrzegano, że wszystkich „gospodarczych gangsterów” spotka zasłużona kara. Cóż za nietypowe czasy, prawda?

Joanna Gajewska

Wirtualna Historia

Rynek komputerowy zalewany jest całą masą programów dotyczących historii, w postaci różnego rodzaju encyklopedii, atlasów czy programów edukacyjnych. W artykule nie będę jednak poruszać kwestii związanych z tym, czy dany program jest dobry, czy ma błędy, czy jest przydatny w edukacji itd. Wiele ciekawszym wydaje mi się rola i miejsce historii w grach komputerowych.

Przy różnego rodzaju okazjach słyszymy o złym wpływie gier komputerowych, i to nie tylko na ludzi młodych. I znów przychodzi nam oglądać „świątecznego” dziennikarza TVN – Tomasza Lisa, tudzież innych bonzów medialnych, itd. Każdy z nich robi wykład o szkodliwości gier i złym wpływie na młode umysły, tworzy jakieś dziwne teorie. Nadzwyczaj rzadko zdarza się jakiś pozytywny głos w tym całym historycznym wrzasku. Jest to o tyle dziwne, że często ci sami ludzie pod niebiosa wychwalają Internet, którego zawartość w 85% to chłam, kaszana, jakieś bzdury, reklamy i porno. I, bynajmniej, nie jestem jakimś przeciwnikiem Internetu z kółka wzajemnej adoracji, choć zdanie mam o nim raczej negatywne. Po prostu za dużo tam bzdur.

Wracając do tematu przewodniego. Gry zawierające w sobie pierwiastki historii nie są już takie złe, bo nie mówią o nich w telewizji, a są to przede wszystkim strategie, z obecnie najpopularniejszą odmianą – RTS (Real Time Strategy). Elementy historii w grach pojawiły się już dawno temu. Chodziło przede wszystkim o umiejscowienie akcji w konkretnym czasie historycznym. Wystarczy wymienić kilka tytułów, by umieć wyznaczyć okres w jakim dana gra się toczy, np.: Centurion (starożytność), Joan D'Arc (średniowiecze), czy Panzer General (II wojna światowa). Gry strategiczne obejmują praktycznie wszystkie okresy historyczne: zaczynając od starożytności (Caesar), przez wieki średnie (Stronghold), wojny napoleońskie (seria Battleground: Waterloo), wojnę secesyjną (Civil War Generals), po czasy współczesne. Istnieją również gry przekrojowe, których tematyka obejmuje kilka

okresów w historii (Europa Universalis, czy Empire Earth). Twórcy tych gier nie skupili się tylko na strategii i taktyce wojskowej, czy realiach pola walki. Duży nacisk położyli także na zgodne z realiami historycznymi odwzorowanie sposobów prowadzenia polityki społecznej i gospodarczej, a ostatnio również dyplomacji. Na coraz większe i wierniejsze odwzorowanie historii, w grach o niej traktujących, ma wpływ rozwój techniki. Dzięki zwiększeniu szybkości i mocy obliczeniowych komputerów możliwe stało się przetwarzanie większej ilości danych. Jest to o tyle istotne, że umożliwiło wprowadzenie do gier większej ilości funkcji i ogromnych baz danych, które w rezultacie prowadzą do coraz większej zgodności realiów gry z historią. I to zarówno w sferze merytorycznej i technicznej, jak i audiowizualnej. Warto dodać, że przy tworzeniu gier strategicznych opartych na wydarzeniach historycznych coraz częściej udział biorą historycy, często profesorowie uniwersytetów. Są ekspertami, służącymi radą przy tworzeniu fabuły gry (zawartość merytoryczna), a także przy tworzeniu grafiki i oprawy muzycznej.

Na koniec warto wspomnieć, że coraz więcej gier tego typu posiada dodatkowo encyklopedie zawierające informacje o konkretnym okresie historycznym, z mapami, danymi technicznymi, fotografiami, rysunkami, filmami i nagraniami.

I mają tylko jeden mankament, do którego mógłby się przyczepić wspomniany wyżej Tomek Lis. W tych grach również można posłać na śmierć setki tysięcy niewinnych wirtualnych ludzików wiedząc, że nie grożą nam za to żadne konsekwencje, a w razie co zawsze można.....po bluznąć w Internecie!

Leg.

