

Ars Educandi

12/2015

Wydawnictwo
Uniwersytetu
Gdańskiego

Światy
wyobrażone
a codzienność
redakcja naukowa numeru:
Piotr Prósinowski
Piotr Krzywdziński

Komitet Naukowy / Scientific Council
Evelyn Arizpe, University of Glasgow, Szkocja
Suad Mohammad Babiker, Ahfad University For Women, Sudan
Maria Czerepaniak-Walczak, Uniwersytet Szczeciński, Polska
Maria Dudzikowa, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Polska
Wiesław Jamrozek, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Polska
Marek Konopczyński, Pedagogium Wyższa Szkoła Nauk Społecznych w Warszawie, Polska
Roman Leppert, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Polska
Mieczysław Malewski, Dolnośląska Szkoła Wyższa, Polska
Jan Masschelein, Katholieke Universiteit Leuven, Belgia
Peter Mayo, University of Malta, Malta
André Elias Mazawi, University of British Columbia, Kanada
Lech Mokrzecki, Uniwersytet Gdański, Polska
Bolesław Niemierko, Uniwersytet Gdański, Polska
Joanna Rutkowiak, Uniwersytet Gdański, Polska
Tomasz Szkudlarek, Uniwersytet Gdański, Polska
Bogusław Śliwski, Chrześcijańska Akademia Teologiczna, Polska
Wiesław Theiss, Uniwersytet Warszawski, Polska
Patricia Thomson, University of Nottingham, Wielka Brytania
Jan Żebrowski, Uniwersytet Gdański, Polska

Zespół Redakcyjny / Editorial Board
Małgorzata Cackowska (redaktor naczelna), Piotr Prósiniowski (sekretarz redakcji),
redaktorzy tematyczni: Radosław Breska, Maria Groenwald, Alicja Jurgiel-Aleksander, Lucyna
Kopciwicz, Małgorzata Lewartowska-Zychowicz, Justyna Siemionow, Sylwester Zielka,
Piotr Bauć (redaktor statystyczny), Michał Daszkiewicz (redaktor językowy ang.)

Czasopismo recenzowane / Peer-reviewed journal
Zdzisław Aleksander, Ateneum – Szkoła Wyższa w Gdańsku
Tatiana Maciejewska, Uniwersytet Zielonogórski
Joanna Ostrouch-Kamińska, Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie
Mirosław A. Patalon, Akademia Pomorska w Słupsku
Ewa Rodziewicz, Akademia Marynarki Wojennej w Gdyni
Magdalena Stoch, Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie
Barbara Wiśniewska-Paź, Uniwersytet Wrocławski
Edyta Zierkiewicz, Uniwersytet Wrocławski

Projekt okładki i stron tytułowych / Project of the cover page and title pages
Grażka Lange

Redaktor Wydawnictwa / Editor for the Gdańsk University Press
Natalia Maliszewska

Skład i łamanie / Typesetting and page layout
Adam Kamiński

Publikacja sfinansowana z działalności statutowej Instytutu Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego

© Copyright by Uniwersytet Gdański
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISSN 1230-607-X

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel./fax 58 523 11 37, tel. 725 991 206
e-mail: wydawnictwo@ug.edu.pl
www.wyd.ug.edu.pl

Księgarnia internetowa: www.kiw.ug.edu.pl

Spis treści

Piotr Prósiniowski, Piotr Krzywdziński Wprowadzenie.....	5
--	---

ARTYKUŁY I ROZPRAWY

Artur Jabłoński (Akademia Pomorska w Słupsku) Funkcje literatury kaszubskiej, jej potencjał edukacyjny i wykorzystanie mediów elektronicznych do jej propagowania	11
Anna Mojsiewicz (Uniwersytet Gdański) Obcy jako Inny: różne oblicza obcego w literaturze science fiction.....	21
Bartosz Murawski (SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny) Marvel kręci filmy. <i>Shared universe</i> jako nowy trend w kinie hollywoodzkim ...	31
Joanna Pacewicz-Biegańska (Uniwersytet Gdański) Pornografia jako świat wyobrażony kobiecej i męskiej seksualności.....	41
Maria Woźniak (Uniwersytet Warszawski) Konstrukcje seksualności w kontekście światów wyobrażonych.....	51
Paulina Urbańczyk (Uniwersytet Gdański) Twórcze opowieści nocy. Zaniebane przedstawienia senne	59
Piotr Prósiniowski, Piotr Krzywdziński (Uniwersytet Gdański) Oniryczne inkarnacje: konstrukcje snów w wybranych grach wideo	71
Małgorzata Siupik (Zespół Szkół Informatycznych w Słupsku) Ulubione bohaterki – ulubieni bohaterowie. Obrazy dziewczynek i chłopców w literaturze dla dzieci. Studium genderowo-pedagogiczne	83
Martyna Weilandt (Uniwersytet Gdański) Perspektywa światów wyobrażonych w relacji fan-idol muzyczny. Wybrane konteksty współczesnych wartości popkultury	99
Tomasz Lesicki (Gdański Uniwersytet Medyczny) Proces rytualny i świat wyobrażony na festiwalach muzycznych.....	109
Ewa Kubicka (Uniwersytet Gdański) Wyobrażenia społeczne dotyczące osób należących do subkultury skinheadów.....	121

RECENZJE/SPRAWOZDANIA

Klaudyna Mikulewicz (Uniwersytet Gdański)

Recenzja książki: M. Manres, N. Real (eds.), 2015,

Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices..... 133

Autorzy/Authors..... 136

Informacje dla autorów 137

Information for authors 139

Wprowadzenie

Dwunasty tom „Ars Educandi” jest poświęcony światom wyobrażonym. Wielu kojarzy to, co wyobrażone, z czymś nierzeczywistym, czasami nieznaczącym czy niepoważnym. Wyobrażone przeciwstawia się temu, co „tu i teraz”, temu, co codzienne i istotne. W zebranych tutaj tekstach proponujemy inne spojrzenie na to, co wyobrażone. Arkadiusz Peisert we wstępie do książki *Socjologia światów wyobrażonych: fantastyka, gra, rekonstrukcja jako obraz transgresji* zauważa, że „społeczeństwo jest bytem wyobrażonym, ale do którego odnosimy się w swoich postawach, wyborach, zachowaniach” (Adamski, Krzywdziński *et al.* 2015: 11). Człowiek żyje w otoczeniu rozmaitych fikcji – obcuje z literaturą, gramami wideo, reklamami. Lecz nie chodzi tu jedynie o media. To, co wyobrażone, dotyczy wielu innych kwestii, na przykład oczekiwań społecznych, stereotypów oraz – co jest ważne zwłaszcza dla pedagogów – edukacji (zarówno formalnej, jak i nieformalnej).

Poprzez kontakt z fikcją możemy zdystansować się wobec własnych doświadczeń czy aktualnej rzeczywistości. Pozwala nam to na uporządkowanie własnych przeżyć, twórczą refleksję nad nimi. Wyposaża nas wreszcie w narzędzia krytycznego myślenia o zastanym stanie rzeczy (Rodziewicz 2011: 19). Wyobrażenie jest intelektualną odskocznią, która wprowadza nową perspektywę w życie człowieka – i jako takie jest warte uwagi przedstawicieli nauk społecznych. Różne fikcje towarzyszą naszemu życiu, stając się – często w sposób niedostrzegalny – istotnym elementem życia społecznego. Powieści, filmy czy gry wideo są nie tylko formą rozrywki czy artystycznego wyrazu, ale również sposobem obrazowania przez społeczeństwo wyobrażeń na swój temat – diagnozuje dotykające je problemy, obawy i nadzieje. Różne wyobrażone światy mogą także służyć jako istotne narzędzie krytycznej analizy otaczającej nas rzeczywistości, sposób projektowania nowych idei i rozwiązań.

W gdańskiej tradycji pedagogicznej refleksja nad zagadnieniem fikcji wyrasta z prac Romany Miller (Rodziewicz 2011: 13). W artykule *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego* akcentowała istotność tej problematyki oraz pośrednio sygnalizowała jej doniosłość nie tylko z punktu widzenia pedagogiki, ale też socjologii, psychologii, antropologii. Możliwości interpretacyjne nie kończą się jednak w tym punkcie. Z łatwością można wykazać, że doświadczenia

przekraczające naszą rzeczywistość wpływają na niemal każdą dziedzinę ludzkiego życia. Od spraw codziennych, poprzez rozległe procesy historyczne i polityczne.

Myśl badaczki ma swoich kontynuatorów. W grudniu 2006 roku, przy okazji setnej rocznicy urodzin profesor Romany Miller, na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego odbyła się konferencja naukowa „Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego”. Była ona okazją do spotkania uczonych zainteresowanych problematyką fikcji i wyobrażenia, a także do przypomnienia gdańskich tradycji badawczych w tym zakresie. Wierzimy, że nasza publikacja wpisuje się twórczo w ten nurt refleksji, rozwijając wytyczony przez Romanę Miller i jej kontynuatorów kierunek studiów i poszukiwań.

Bezpośrednią inspiracją niniejszego tomu było także inne wydarzenie: pierwsza konferencja naukowa „Światy wyobrażone a nauki społeczne” zorganizowana 12 maja 2015 roku na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego. Zebrane teksty stanowią owoc tego wydarzenia i są wynikiem refleksji badaczy biorących w niej udział.

Samo wydarzenie miało być impulsem do rekonceptualizacji pojęcia światów wyobrażonych oraz poszerzenia perspektyw ich badania. Zgodnie z tymi oczekiwaniami wystąpienia miały charakter interdyscyplinarnego zaproszenia do badań i analiz, poszerzenia pól badawczych. Reprezentowały różne tradycje metodologiczne i dyscyplinarne, podejmowały rozmaite wątki z zakresu życia zbiorowego, kulturalnego, artystycznego, pogranicza nauki i fikcji oraz zjawisk szeroko pojętej narracji.

Wszystkiemu przyświecało przeświadczenie o szerokim wachlarzu połączeń między sferą wyobrażenia – symboli, znaczeń, opowieści – a światem zwykle określanym jako rzeczywisty. Współczesny rozwój nowych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem technologii komputerowej i internetu, wzmacnia dodatkowo te zjawiska, umożliwiając intensywne zanurzenie w przestrzeni wirtualnej, jednocześnie ułatwiając szeroki i niemal nieskrępowany dostęp do wszelkiego rodzaju dóbr kultury duchowej: literatury, muzyki, filmu czy sztuk wizualnych. Nigdy wcześniej tak wielka rzesza ludzi nie dysponowała tak łatwym dostępem do światowego dziedzictwa kultury – z czego zresztą wydajemy się obficie czerpać.

W ten sposób w tomie dwunastym „Ars Educandi” zebrano ważne artykuły dotyczące stanu kultury oraz sfery symbolicznej współczesnego świata.

Tekst Artura Jabłońskiego koncentruje się na doniosłości znaczenia literatury dla tożsamości i rozwoju kultury lokalnej. Analizując literaturę kaszubską, akcentuje jej rolę w procesie kształcenia oraz systemie edukacyjnym. Zwraca przy tym uwagę na zastosowanie języka regionalnego jako wyróżnika społeczności i jej kulturowej autonomii.

W tekście *Obcy jako inny: różne oblicza obcego w literaturze science fiction* Anna Mojsiewicz analizuje obcość jako kategorię społeczną. Ukazuje społeczne kontrasty między kategoriami inności i normalności na przykładzie współczesnej literatury fantastyczno-naukowej, dokonując przy tym syntezy z pogranicza socjologii, filozofii i literaturoznawstwa.

Bartosz Murawski w tekście *Marvel kręci filmy. Shared universe jako nowy trend w kinie hollywoodzkim* analizuje popularny dziś model produkcji filmowych – zwłaszcza wśród ekranizacji komiksów – oraz jego pozycję w przemyśle kinematograficznym.

Dwa kolejne artykuły koncentrują się na problematyce ludzkiej seksualności i jej konstruowania. Tekst Joanny Pacewicz-Biegańskiej jest poświęcony jednemu z przejawów seksualności obecnych w kulturze – pornografii. Autorka opisuje obecne w niej przedstawienia ról płciowych oraz związane z nimi oczekiwania, dokonuje analizy społecznej obecności materiałów pornograficznych i ich znaczenia dla współczesnej kultury.

Maria Woźniak z kolei ukazuje ludzką seksualność w kontekście późnej nowoczesności, jako konstrukt budowany indywidualnie z elementów ogólnodostępnych we współczesnej kulturze. Zwraca przy tym uwagę na rolę nowych mediów jako kanału dostarczającego alternatywnych wzorców budowania indywidualnego doświadczenia własnej seksualności.

Paulina Urbańczyk dokonuje reinterpretacji tradycyjnego, psychoanalitycznego podejścia do analizy snów. Porównując ze sobą śnienie oraz twórczy proces artystyczny, wykazuje ich analogiczność. Proponuje przy tym uznać zdolność do śnienia za jedną z podstawowych funkcji ludzkiego umysłu, powiązaną bezpośrednio ze zdolnością do tworzenia i projektowania.

Nasz tekst – Piotra Prósinoskiego oraz Piotra Krzywdzińskiego – dotyczy tematyki snów w kontekście gier wideo. Ukazujemy, w jaki sposób to medium przeformułowało dostępne w kulturze symbolicznej przedstawienia snów, dostosowując je do swych własnych kanałów przekazu oraz charakterystycznej dla gier poetyki.

Małgorzata Siupik podejmuje analizę stereotypów dotyczących ról płciowych w literaturze dziecięcej. Analizuje pod tym kątem ulubione pozycje książkowe młodych czytelników, wskazując na rolę przedstawionych w nich sposobów postrzegania ról płciowych, obecnych także w zinstytucjonalizowanych formach edukacji.

Martyna Weilandt – współorganizatorka konferencji „Światy wyobrażone a nauki społeczne” – analizuje świat wyobrażony w relacji fan-idol muzyczny, dotykając jednocześnie niezwykle ważnego elementu popkultury, jakim jest muzyka popularna.

Tematykę muzyki kontynuuje Tomasz Lesicki w tekście *Proces rytualny i świat wyobrażony na festiwalach muzycznych*. Opisuje takie ważne kulturowo wydarzenia jak Przystanek Woodstock oraz Heineken Open'er Festival i ujmuje je w paradygmacie antropologicznym i fenomenologicznym.

Autorką przedostatniego tekstu jest Ewa Kubicka – relacjonuje swoje badania dotyczące kontrowersyjnej subkultury skinheadów. Ukazuje ich społeczne postrzeganie oraz rolę, którą w jego kształtowaniu odgrywają przekazy medialne. Zwraca przy tym szczególną uwagę na to, w jaki sposób źródła wiedzy mogą kreować negatywny wizerunek zbiorowości i konstruować określony sposób jej postrzegania.

Pracę zamyka recenzja autorstwa Klaudyny Mikulewicz. Dotyczy ona książki *Digital Literature for Children* pod redakcją Mireia Manresa i Neus Real.

Pragniemy w tym miejscu zaprosić Czytelników do lektury. Jesteśmy przekonani, że zebrane tu teksty stanowią zbiór interesujący i wartościowy – otwierający na nowe sposoby postrzegania nauk społecznych, tematyki kultury, światów wyobrażonych oraz ich problematyki.

Piotr Prósinoski
Piotr Krzywdziński

Literatura:

- Adamski A., Krzywdziński P. *et al.*, 2015, *Socjologia światów wyobrazonych: fantastyka, gra, rekonstrukcja jako obszar transgresji*, Pszczółki: Wydawnictwo Orbis Exterior.
- Rodziewicz E., 2011, *Między wstępem a tekstem. Co robi fikcja w pedagogice Romany Miller i w naszej książce?* [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

ARTYKUŁY I ROZPRAWY

Funkcje literatury kaszubskiej, jej potencjał edukacyjny i wykorzystanie mediów elektronicznych do jej propagowania

Współcześni badacze definiują literaturę kaszubską poprzez kryterium języka (Kalinowski 2014a). Pierwsze próby piśmiennictwa Kaszubów datuje się na drugą połowę XVI wieku¹. Alfabet, ortografię i językowe normy gramatyczne stworzył dla kaszubszczyzny Florian Stanisław Ceynowa w latach czterdziestych XIX stulecia. Od 170 lat literatura kaszubska to narzędzie świadomie i celowo wykorzystywane w procesie porozumiewania się (Treder 2002: 102). Podstawową funkcją kaszubskojęzycznej literatury od samych jej początków aż po dzień dzisiejszy wydaje się być zachowanie własnego „ja” Kaszubów, którzy – dzięki więzi wywodzącej się z dziedzictwa kulturowego – są odrębną wspólnotą etniczną (Drzeżdżon 2007). To, co pochodzi z pradawnej spuścizny, a przetrwało w samym języku, obyczajach, wierzeniach, symbolach, zostało odbite w twórczości rodzimych pisarzy.

Funkcja tożsamościowa i mitotwórcza

Literatura kaszubska ma wywoływać radość, smutek, strach i pożądanie, co umiejscawia ją w sąsiedztwie innych tradycji literackich. Ma bawić i uczyć, a nade wszystko pomagać zrozumieć świat. Jest to w znacznym stopniu literatura tożsamościowa, odnosząca się do samoświadomości jej odbiorców. Kaszubska poezja, proza czy dramat od zarania dziejów wprowadzają w system wartości przekazywany z pokolenia na pokolenie.

Działo się tak i dzieje w obliczu zewnętrznych i wewnętrznych zagrożeń własnej tożsamości. Te pierwsze dotyczą przede wszystkim zmiany tradycyjnych związków człowieka z jego miejscem na ziemi – zamieszkiwanym terytorium (Żelazny 2006). Zagrożenia wewnętrzne zaś wynikają z jednostkowych wyborów determinowanych własnymi potrzebami (Żelazny 2006). Głównym niebezpieczeństwem dla takich mniejszości jak Kaszubi jest proces konwersji

¹ Za najstarszy zabytek piśmiennictwa kaszubskiego uważa się *Duchowne piosne D. Marcina Luthera ij jnyfich nabożnich mężow Zniemieckiego w Sławięsky ięzyk wilozone Przes Szymana Krofea, sluge słowa Bozego W Bytowie, tłoczne w 1586 roku w Gdańsku.*

określanej jako zjawisko mniej lub bardziej świadomej zmiany dotychczasowej identyfikacji lub niewymuszone wynaradawianie się członków grup mniejszościowych.

Literacka narracja tożsamościowa Kaszubów jest oparta na historii, kulturze, obyczajach, które wiążą się z tradycją kaszubską. Istotne jest w niej myślenie symboliczne i magiczne, typowe dla kultur pierwotnych (Kulik-Kalinowska 2014). Z pokazanego kanonu dzieł autorów kaszubskich wystarczy sięgnąć chociażby po wydaną w 1850 roku *Rozmòwã Pòlòchã z Kaszëbq* czy *Rozmòwã Kaszëbë z Pòlòchã* z 1868 roku – oba utwory napisane przez Ceynowę. Pierwszy można określić jako „podaniowo-katechizmowy” dialog „mający propagować podstawową wiedzę o Kaszubach między Słowianami” (Treder 2007: 21). Drugi zaś jest włączeniem się Kaszubów „do głównego nurtu XIX-wiecznej literatury zaangażowanej społecznie”, w której autor „ostro krytykuje nierówność stanów, szczególnie szlachtę i duchowieństwo” (Treder 2007: 44).

Funkcja tożsamościowa cechuje również poemat Hieronima Jarosza Derdowskiego *Ò panu Czorlińszcim, co do Pùcka pò sęcë jachòł* z 1880 roku, twórczość Młodokaszubów z Janem Karnowskim, Leonem Heyke i Aleksandrem Majkowskim na czele oraz literackie dokonania Zrzeszińców – grupy poetycko-ideowej działającej w okresie międzywojennym, do której należeli między innymi: Aleksander Labuda, Jan Trepczyk czy Jan Rompski.

Do lektur obowiązkowych, powstałych w tamtych okresach, zaliczyć należy powieść *Žëcé i przigodë Remusa* Aleksandra Majkowskiego z 1938 roku (Majkowski 1938) i dramat Jana Rompskiego *Wzénik Arkónë* ukończony w roku 1939 (Rompski 2009). O pierwszym z tych utworów Daniel Kalinowski pisze, że „w swej wielowątkowości i prezentowanym systemie wartości wyrasta z kaszubskiej tradycji ludowej”, ale „drugą pod względem znaczeniowym przestrzenią interpretacyjną” powieści Majkowskiego „są elementy światopoglądu romantycznego”, co jest przede wszystkim wyczuwalne „w aurze kreacji literackiej” głównego bohatera powieści, który chce porwać Kaszubów do walki o własną tożsamość (Kuik-Kalinowska, Kalinowski 2009).

Podobnie rozumiał swoją twórczość Jan Rompski, który czuł powinność wskrzeszania iskry rozpalającej rodaków – tkwiących w dziejowym niebycie i zubożeniu na wartości płynące z własnej kultury – do czynu. Siłą ocalającą w walce o odrodzenie i trwanie kaszubskiej wspólnoty była dla autora *Wzénika Arkónë* idea narodowa. Sztuka Rompskiego rozgrywa się na Rugii, a konkretnie w Arkoniu – pradawnym słowiańskim grodzie, co ma znaczenie symboliczne. Duch tego miejsca ma zmartwychwstać we współczesności, by Pomorzanie-Kaszubi wstąpili „Na drogã do nowi dzys Arkónë” (Kuik-Kalinowska 2009:48).

Obie przywołane pozycje są także doskonałym przykładem funkcji mitotwórczych literatury. Czytelne dla literatury kaszubskiej motywy, figury czy obrazy wykształciły się w jej obrębie przez wszystkie lata jej istnienia (Kalinowski 2014a). To one są w zasadzie źródłem jej siły i kreacji, tworzą bowiem bogatą strukturę znaczeń.

Mity i narracja tożsamościowa nie są obce również autorom okresu powojennego, a także tym tworzącym współcześnie. Wśród wielu innych są to przede wszystkim – Jan Zbrzyca, Jan Drzeżdżon, Stanisław Janke, Krystyna Muza, Ida Czaja czy Jaromira Labuda. Warto zatrzymać się nad powieścią *Twòrz Smátka*

z 1993 roku autorstwa Drzeżdżona (1993). Kluczem do jej odczytania jest moim zdaniem esej *O etniczności*, który autor napisał na rok przed wydaniem powieści, zaledwie kilka tygodni przed swoją śmiercią (Drzeżdżon 2007). „Można powiedzieć – pisał – że wiek dwudziesty przyniósł śmierć idei narodowych, ponieważ narody zniszczył od wewnątrz imperializm. Zatem na to miejsce wejdą ze swoją mitologią związki etniczne, które najpewniej okażą się niezwykle kulturotwórcze” (Drzeżdżon 2007: 40). Z tą nadzieją, uosobioną w postaci małego chłopca, Drzeżdżon kończy swoją ostatnią powieść.

Także wydana w roku 2013 powieść *Namerkôny* Artura Jabłońskiego (Jablon-szczi 2013) wpisuje się w literacką tradycję. Daniel Kalinowski twierdzi, że to próba ożywienia mitów dla osiągnięcia celów pozaliterackich (Kalinowski 2014b). Zaś Adela Kożyczkowska pisze o tej powieści tak:

Budowana i przebudowywana przez Amandusa [główny bohater – A.J.] własna tożsamość stanowi ciekawy efekt nierozwiązywalnego i wiecznego konfliktu między człowiekiem a kulturą. Z jednej strony kultura potrzebna jest człowiekowi do ujarz-mienia i panowania nad naturą oraz wskazywania różnych zakresów i typów relacji wewnątrz wspólnoty, a z drugiej – działa na człowieka opresyjnie: próbując go unie-ruchomić. Ujarzmić. Upolitycznić (Kożyczkowska 2013: 202).

Współcześnie w literaturze kaszubskiej jak w lustrze odbija się samoświadomość kulturowa najmłodszego pokolenia jej twórców i odbiorców, w której zachodzą zmiany. Literatura próbuje „oswajać” zjawiska globalne wdzierające się z impetem w kaszubską przestrzeń kulturową. W poezji najwyraźniej widać to w twórczości Hanny Makurat (2010, 2011), Gracjana Potrykus (Pòtrëkùs 2012) oraz Mateusza Tytusa Meyera (2013). W prozie literackiej u Grzegorza Schramke-go (2006) czy Wojciecha Myszki (Mészki 2014). W dramacie u Romana Drzeżdżo-na (2009) oraz Adama Hebla². Od kilku lat można też mówić o powrocie do felie-tonu kaszubskiego, który rozwijał się w okresie międzywojennym (Kalinowski 2014c). Przedstawicielami tego gatunku są obecnie Roman Drzeżdżon i Tomasz Fopke (Drzeżdżon, Fopke 2010).

Potencjał edukacyjny literatury kaszubskiej

Nauczanie języka kaszubskiego w szkołach rozpoczęło się we wrześniu 1991 roku (Mistarz 2014). Pierwsze kaszubskie szkoły powstały w Głodnicy, w gminie Linia (szkoła podstawowa) i w Brusach (liceum ogólnokształcące). Podstawą prawną do ich powołania było Zarządzenie Ministra Edukacji z 1988 roku w sprawie nauki języka ojczystego dla dzieci i młodzieży narodowości niepo-lskiej, które w 1992 roku zostało zmienione rozporządzeniem MEN w sprawie organizacji kształcenia umożliwiającego podtrzymywanie poczucia tożsamości narodowej, etnicznej i językowej uczniów należących do mniejszości narodo-wych (Mistarz 2014). Według danych Systemu Informacji Oświatowej z września

² Jego sztuka *Smãtkòwò spiéwa* została wystawiona dwukrotnie przez Teatr Zymk: 18 marca 2011 roku w Luzinie oraz 22 czerwca 2011 roku w Gdyni. Adam Hebel jest także autorem scenariusza najnowszej adaptacji sztuki Lecha Bądkowskiego *Sąd nieòstateczny* wystawianej w Filharmonii Kaszubskiej w Wejherowie przez Teatr Neokaszubia.

2014 roku języka kaszubskiego uczyło się 18 000 uczniów w 393 szkołach, w tym: w 291 szkołach podstawowych 14 492 uczniów, w 112 gimnazjach 2766 uczniów oraz w 27 szkołach ponadgimnazjalnych 742 uczniów (*Zgłoś dziecko na język kaszubski* 2015).

Należy pamiętać, że w latach siedemdziesiątych dwudziestego stulecia w wyniku represyjnych działań państwa polskiego język kaszubski nie tylko wyrugowano ze społecznej komunikacji, ale także przerwano jego przekaz pokoleniowy. Ponieważ dzieci mówiące w szkole po kaszubsku spotykała dyskryminacja ze strony znacznej części nauczycieli, rodzice – w trosce o ich dobro – rezygnowali z komunikowania się w tym języku w kontaktach domowych. Pod koniec lat osiemdziesiątych zaledwie kilkanaście procent młodych ludzi wykazywało się znajomością kaszubszczyzny (Mistarz 2014). Dlatego tak ważna dla odrodzenia kaszubszczyzny, które nastąpiło po demokratycznych przemianach w Polsce w roku 1989, jest edukacja szkolna. Ta ma na celu scalanie lokalnej społeczności oraz wychowywanie dzieci i młodzieży w duchu kaszubskiego patriotyzmu, budzenie tożsamości etnicznej, a co za tym idzie – rozwijanie świadomości historycznej i kulturowej (Grucza 2007).

W początkowej fazie nauczania szkolnego Kaszubi nie mieli własnych podręczników i korzystali z autorskich programów nauczania. W 1990 roku staraniem Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego zostały wydane wypisy z literatury kaszubskiej autorstwa Tadeusza Lipskiego, przygotowane z myślą o nauczycielach języka polskiego (Lipski 1990). Zaproponowane w tym opracowaniu teksty literackie stanowiły przegląd dokonań kaszubskich pisarzy do roku 1989. Dwa lata po wydaniu książki *Remusowi króm. Wypisy z literatury kaszubskiej dla nauczycieli języka polskiego* powstał pierwszy podręcznik dla nauczycieli kaszubskiego – *Kaszubski język literacki. Podręcznik dla lektoratów* – opracowany przez Różę Wosiak-Śliwę i Marka Cybulskiego z Uniwersytetu Gdańskiego – który także zawierał fragmenty klasycznych tekstów z literatury kaszubskiej (Wosiak-Śliwa, Cybulski 1992). Na potrzeby nauczania w szkole w Głodnicy zatrudniona tam nauczycielka i poetka kaszubska Jaromira Labuda przetłumaczyła na język kaszubski *Brzydkie kaczątko* Hansa Christiana Andersena (Andersen 1996).

Brakowało jednak nowych tekstów literackich kaszubskich autorów, a w szczególności prozy literackiej. Środowiska kaszubskie zareagowały na ten brak, organizując w 1995 roku Ogólnopolski Konkurs Prozatorski im. Jana Drzędzona. Konkurs ten, organizowany do dzisiaj, okazał się trafioną inicjatywą. Wydawnictwo Szos, częściowo wykorzystując przesłane prace konkursowe, wydało w 1996 roku antologię współczesnej prozy kaszubskiej *Dërchôj królewiónkò. Antologia dzysdniowi prozë kaszëbsczë*, w której znalazły się teksty 28 autorów. Dla szesnastu spośród nich był to w zasadzie książkowy debiut (Pryczkowski 1996). Redaktor antologii Eugeniusz Pryczkowski we wstępie do niej napisał:

Książka ma wychodzić naprzeciw potrzebom regionalistów, aktorów, nauczycieli i dzieci, którzy zajmują się rozwijaniem kaszubskiego słowa poprzez recytacje, pisanie, szukanie własnych korzeni w języku ojczystym, opowiadaniach czy legendach. W szczególności zaś książka ma przyjść z pomocą animatorom Recytatorskiego Konkursu Prozy i Poezji Kaszubskiej „Rodnô Mòwa”, którego finał co roku odbywa się w Chmielnie (Pryczkowski 1996: 5–6).

Dopiero w 2001 roku światło dzienne ujrzał pierwszy podręcznik z ćwiczeniami *Kaszëbë. Zemìa i lëdze. Podrëcznik do jëzyka kaszubskiego z òwiczeniami* napisany przez nauczycielkę Danutę Pioch z myślą o dzieciach z klas I–III szkoły podstawowej (Pioch 2001). Po nim zaczęło się ukazywać mnóstwo kolejnych podręczników i szkolnych wypisów z literatury – oczywiście na miarę możliwości środowisk kaszubskich i ich potencjału. Obecnie dzieci i młodzież szkolna korzysta z własnych kaszubskich podręczników na każdym etapie kształcenia – od I klasy szkoły podstawowej poprzez gimnazjum po szkoły ponadgimnazjalne³.

Osobnym niemal już zjawiskiem staje się literatura kaszubska tworzona na potrzeby szkoły, a raczej dla „odbiorcy szkolnego” (Kalinowski 2014c). Nie wystarczy lista lektur czy podręczniki będące często także czymś w rodzaju „wypisów” z literatury kaszubskiej. Teksty literackie zaczęli tworzyć sami nauczyciele. Takim przykładem jest publikacja *W krôjnie Grifa. Tëatrowë scenarniczi* – zbiór trzydziestu kaszubskich scenariuszy teatralnych, które w zamyśle autorek mogą być wykorzystywane zarówno przez nauczycieli języka kaszubskiego, jak też przez regionalne grupy teatralne (Pryczkowska, Wejer, Formela 2012). W tym zbiorze, o czym pisał Daniel Kalinowski,

wyczuwa się troskę [...] która wspiera ucznia na dalszej drodze tożsamościowego rozwoju. Świat teatru bowiem, przez umiejętność wywoływania tak nastroju radości, sympatii i szacunku, jak atmosfery smutku, niechęci, czy dezaprobaty, wspiera tworzenie się osobistego stosunku do świata zewnętrznego. Techniki dramaturgiczne mogą również w atrakcyjny sposób świadomościowe i etnograficzne świadectwa kultury duchowej (Kalinowski 2014c: 127–128).

Inną pozycją, o podobnym charakterze i przeznaczeniu, jest zbiór teatralno-lekcyjnych scenariuszy *Ûsôdzczì na wdôr...* (Baska-Borzyszkowska 2013). Ich autorka Felicja Baska-Borzyszkowska sięgnęła po klasyków literatury kaszubskiej, wykorzystując ich teksty do napisania własnych montażu małych form teatralnych. One także mają zachęcać młodych ludzi do innego, bardziej aktywnego udziału w świecie kaszubskiej tradycji.

Kolejnym przykładem wykorzystania literatury kaszubskiej w procesie edukacyjnym dzieci i młodzieży jest komiks. Pomysłodawcą, animatorem i gorącym orędownikiem wykorzystywania potencjału tej formy przekazu literackiego jest Piotr Dziekanowski, wydawca i dziennikarz z Bytowa, dzięki któremu miasto to wyrasta na kaszubską stolicę komiksu. W ostatnich latach ukazały się trzy publikacje: w 2009 roku historyczny *Szczeniã Swiãców* (Kucharski, Natrzecy 2009), w 2012 roku fotokomiks *Arbata* (Natrzecy, Rolbiecki 2012), a w 2015 roku *Akademiô błotowëch żółtówiów* (Kucharski, Nowotnik 2015) – historia przygód dwóch małych żółwi, które udowadniają moc przyjaźni.

³ Na poziomie szkoły podstawowej są to: D. Pioch, *Kaszëbë. Zemìa i lëdze. Podrëcznik do jëzyka kaszubskiego z òwiczeniami*; D. Pioch, *Żëcé codniowë na Kaszëbach*; D. Pioch, *Najô domôczna*; D. Pioch, *Z kaszëbsczim w swiat*; T. Czerwińska, A. Pająk, L. Sorn, *Z kaszëbsczim w szkòle*; J. Labùda, *Zôrno mòwë: pòdrëcznik do ùczbë jãzëka kaszëbsczégò dlô pòczãtkùjącëch*; J. Labùda, *Zãrój słowa*. Na poziomie gimnazjum: D. Pioch, *Òjczëstô mòwa*. Na poziomie szkoły ponadgimnazjalnej: F. Baska-Borzyszkowska, W. Myszk, *Kaszëbë. Jô w kaszëbsczì, kaszëbskô w swiece*, cz. 1 i cz. 2.

Wykorzystanie mediów elektronicznych

Zważywszy na ograniczony krąg czytelników literatury kaszubskiej – co wiąże się z nie tak dawnym wprowadzeniem kaszubszczyzny do systemu oświaty, a więc także z dość powszechnym wciąż zjawiskiem pewnego rodzaju analfabetyzmu wśród dorosłych użytkowników języka kaszubskiego – ważne dla literatury kaszubskiej są współczesne kanały jej upowszechniania: media elektroniczne, audiobooki czy e-książki.

Jako jedni z pierwszych zwrócili na to uwagę twórcy telewizyjnego magazynu kaszubskiego „Rodnô Zemia” (Pręczkòwsczi 2003). Przez dwa lata (2000–2002) w tym magazynie, emitowanym przez gdański oddział TVP, w ramach lekcji kaszubskiego z udziałem dzieci powstało trzydzieści tekstów piosenek, które wraz z zapisem nutowym w 2003 roku opublikowano w książce *Piesnie Rodny Zemi* (Fópka, Pręczkòwsczi, Stachùrsczi 2003).

Na szczególną uwagę zasługuje trwający już od 2011 roku projekt Kaszubskie Bajania. Jest to kampania społeczna realizowana wspólnie przez Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie oraz Radio Gdańsk. Jak piszą na stronie internetowej Akademii Bajki Kaszubskiej jej pomysłodawcy, „Powstała ona z myślą o dzieciach, aby już od najmłodszych lat zapoznawały się z dziedzictwem kulturowym Kaszub”. Innym celem tej kampanii jest podniesienie świadomości w społeczeństwie o roli czytania dzieciom (Akademia Bajki Kaszubskiej 2011). Wydano już cztery płyty pod wspólnym tytułem *Najpiękniejsze bajki i baśnie kaszubskie*, na których głosu użyły znane postaci: kaszubscy artyści, twórcy, naukowcy, dziennikarze, samorządowcy i księża, a wśród nich Danuta Stenka, Maciej Miecznikowski, Rudi Schuberth, Krzysztof Skiba, profesor Jerzy Treder, profesor Józef Borzyszkowski, ks. Marian Miotk czy biegaczka Angelika Cichocka.

W ramach Kaszubskich Bajaan odbywają się spotkania z dziećmi w przedszkolach, domach dziecka i szpitalach. Lektorzy czytają na nich dzieciom bajki, a także opowiadają o zwyczajach i obrzędach kaszubskich. Ważnym wydarzeniem tej kampanii społecznej jest Bajkowy Festyn Rodzinny z grami, zabawami, konkursami i występami zespołów dziecięcych (Akademia Bajki Kaszubskiej 2011). W tym miejscu warto jeszcze wspomnieć o wydawnictwie książkowo-płytyowym przygotowanym przez Nadbałtyckie Centrum Kultury w Gdańsku. Do zbioru *Opòwiédz mie bôjkã. Opowiedz mi bajkę* wyboru tekstów dokonał Dušan-Vladislav Paždjerski, slawista z Uniwersytetu Gdańskiego (Paždjerski 2010).

Kaszubski bohater literacki stał się także postacią gry komputerowej *Stark Remus*. W 2012 roku stworzyła ją fundacja „Aby Chciało się Chcieć” współfinansowana przez powiat kartuski. W trakcie rozgrywki gracz pomaga dziadkowi Remusowi w wiosennych porządkach, przy okazji ucząc się podstawowych kaszubskich rzeczowników. Gra ma już drugą, znacznie rozszerzoną wersję i cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem wśród dzieci, nauczycieli i rodziców (Akademia Bajki Kaszubskiej 2011).

Prywatną inicjatywą stworzonej przez Tomasza Fopkę Kaszubskiej Agencji Artystycznej było z kolei wydanie dwóch audiobooków z klasyką literatury kaszubskiej. W 2013 roku w formie płyty dźwiękowej dotarł do słuchaczy poemat Hieronima Jarosza Derdowskiego *Ó panu Czorlińszcim, co do Pùcka pò sęcë jachòł*. Dwa lata wcześniej ukazała się czytana przez Fopkego powieść *Žęcë i przigodë Remusa* Aleksandra Majkowskiego.

Pamiętać jednak trzeba, że to nie Fopke pierwszy zmierzył się z powieścią Majkowskiego. Na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku pionierskiego czytania całości dokonał aktor Zbigniew Jankowski na potrzeby „Radiowego Magazynu Kaszubskiego” *Na bôtach ë w bôrach* pod redakcją Dominika Sowy i Leszka Szmidtkego. Nagranie to wydano na kasetach magnetofonowych i dlatego dziś powszechnie jest już w zasadzie nie do odtworzenia w warunkach domowych. Podobnie ma się rzecz z kasetą *Gôdczi ëi wice* wydaną w 1991 roku przez czasopismo „Tatczëzna”. Swoje literackie gawędy opowiadają na niej Józef Roszman i Roman Skwiercz. Także w latach dziewięćdziesiątych dwudziestego stulecia w Radiu Gdańsk dokonano radiowej adaptacji opowiadań Jana Drzeżdżona z tomu *Zwônnik* w interpretacji Artura Jabłońskiego oraz *Misia Puchatka* w kaszubskim tłumaczeniu i interpretacji Bożeny Szymańskiej-Ugowskiej. Nagrania te, po odtworzeniu na antenie radiowej, pozostają w archiwach Radia Gdańsk.

Powstałe w 2004 roku Radio Kaszëbë, którego nadawcą jest Stowarzyszenie Ziemia Pucka, emitowało w swoim programie oba audiobooki przygotowane przez Tomasza Fopke (*Ò panu Czorlińszcim, co do Pùcka pò sęcë jachôł i Żęcë i przigodë Remusa*) oraz *Figle gnieźdzewszcich gbùrów* autorstwa Jana Patoka w interpretacji Fopkego. To nagranie jest dostępne na platformie plików dźwiękowych Soundcloud wykorzystywanej przez rozgłośnię (Patok 2014). Tam również można znaleźć słuchowisko radiowe na podstawie powieści Jablonszczégò *Namerkôny*, które Radio Kaszëbë emitowało w odcinkach w 2014 roku. W nagraniu wzięło udział dziesięciu lektorów, którzy nierzadko wcielali się w dwie, trzy role (Jablonszci 2014). Dla Radia Kaszëbë fragmenty powieści *Żôłti kam* czytał jej autor Stanisław Janke. One także są dostępne na platformie Soundcloud (Janke 2014).

W trwającej 170 lat historii literatury kaszubskiej jej funkcja tożsamościowa pojawia się w niej z rozmysłem czy wręcz w zgodzie z przemyślanym projektem ideowym (Kalinowski 2014a). Pisarze próbują odpowiedzieć na podstawowe pytanie każdego przychodzącego na świat człowieka. Pytanie o „ja”, o swoją tożsamość zawsze stanowiło i stanowi niemałe wyzwanie. Literatura kaszubska tak w przeszłości, jak i teraz chce pomóc człowiekowi odnaleźć swoje miejsce w świecie. Nowoczesne techniki, w tym media elektroniczne, są doskonałymi narzędziami wsparcia w tym zadaniu stawianym przed literaturą. Są także pomocne w procesach edukacyjnych. Ich właściwe wykorzystanie może wzmocnić siłę przekazu literackiego tekstu, a co za tym idzie – także moc namysłu tożsamościowego Kaszubów.

Literatura:

- Akademia Bajki Kaszubskiej, 2011, <http://www.akademiabajkikaszubskiej.pl/> [dostęp: 29.04.2015].
- Andersen H.Ch., 1996, *Brzëgné kôczã*, dolm. J. Labùda, Głodnica–Gdiniô: Wydawnictwo Region.
- Baska-Borzyszkowska F., 2013, *Ûsôdzczci na wdôr...*, Gdańsk: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.
- Ceynowa F.S., 2007, *Rozmòwa Pòlôcha z Kaszëbq. Rozmòwa Kaszëbë z Pòlôchã*, Gdańsk: Instytut Kaszubski.
- Drzeżdżon J., 1986, *Współczesna literatura kaszubska 1945–1980*, Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.

- Drzeżdżon J., 1993, *Twórz Småtka*, Gdańsk: Wydawnictwo Arkona.
- Drzeżdżon J., 2007, *O etniczności* [w:] *Twarze Drzeżdżona*, red. R. Mistarz, Gdańsk: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.
- Drzeżdżon R., 2009, *Niesama*, „Zymk” nr 8.
- Drzeżdżon R., Fopke T., 2010, *Rómka & Tómká Kórbiónka z felietónowi pòlècë*, Gdynia: Wydawnictwo Region.
- Fópka T., Prëczkòwsczi E., Stachùrszczi J. (red.), 2003, *Piesnie Rodny Zemi*, Banino: Wydawnictwo Rost.
- Grucza E., 2007, *Literackie teksty kaszubskie i nauka kaszubszczyzny w szkołach podstawowych. Oczekiwania – programy – praktyka dydaktyczna* [w:] *Literatura kaszubska w nauce – edukacji – życiu publicznym*, red. Z. Zielonka, Gdańsk: Instytut Kaszubski.
- Jablonszczi A., 2013, *Namerkòny*, Gdynia: Wydawnictwo Region.
- Jablonszczi A., 2014, *Namerkòny*, roman czëtają: P. Cyskòwsczi, A. Hébel, É. Jablonszczi, J. Jablonszczi, A. Jónkòwskò, N. Lądòwskò, M. Kropidłòwskò, M.T. Meyer, K. Róda ë àutòr, <http://radiokaszebe.pl/namerkony-dzel-1-roman-artura-jablonszczego/> [dostęp: 29.04.2015].
- Janke S., 2014, *Žòłti kam*, <http://radiokaszebe.pl/zolti-kam-stanislawa-janke-na-antenie-radia-kaszebe/> [dostęp: 29.04.2015].
- Kalinowski D., 2014a, *Mity fundacyjne w literaturze kaszubskiej* [w:] *Geografia wyobrażona regionu. Literackie figury przestrzeni*, red. D. Kalinowski, M. Mikołajczak, A. Kuik-Kalinowska, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Kalinowski D., 2014b, *Nowy naród nad Bałtykiem. Kaszubskie powieści Artura Jabłońskiego, „Porównania”* nr 15.
- Kalinowski D., 2014c, *Raptularz kaszubski*, Gdańsk: Wydawnictwo Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego.
- Kożyczkowska A., 2013, *Kulturowe znakowanie człowieka: szkic na marginesie książki Namerkòny Artura Jabłońskiego, „Rocznik Ruskiej Bursy”*.
- Kucharski R., Natrzecy J., 2009, *Szczeniã Swiãcòw*, Bytów: Kurier.
- Kucharski R., Nowotnik M., 2015, *Akademiò błotowëch żòłwiów*, Bytów: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.
- Kuik-Kalinowska A., Kalinowski D., 2009, *Od Småtka do Stolema. Wokół literatury Kaszub*, Gdańsk: Instytut Kaszubski Słupsk: Akademia Pomorska.
- Kuik-Kalinowska A., 2011, *Tatczëzna. Literackie przestrzenie Kaszub*, Gdańsk: Instytut Kaszubski, Słupsk: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej.
- Kuik-Kalinowska A., 2014, *Stolemy. Kamienie w świecie literackiej wyobraźni Kaszub* [w:] *Geografia wyobrażona regionu. Literackie figury przestrzeni*, red. D. Kalinowski, M. Mikołajczak, A. Kuik-Kalinowska, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Linkner T., 1996, *Heroiczna biografia Remusa. W zwierciadle mitu i kaszubskich wierzeń*, Gdańsk: Oficyna Czeć.
- Lipski T., 1990, *Remusowi króm. Wypisy z literatury kaszubskiej dla nauczycieli języka polskiego*, Gdańsk: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.
- Majkowski A., 1938, *Žëcé i przigodë Remusa*, Toruń: Stanica.
- Makurat H., 2010, *Chléw*, Gdynia: Wydawnictwo Region.
- Makurat H., 2011, *Testameńtë Jimaginacji*, Kartuzy: Oficyna Czeć.
- Mëszk W., 2014, *Kórbiónka z aniołã* [w:] *Lëdze są lëdzama*, Gdańsk: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.
- Meyer M.T., 2013, *Zamklò w słowach*, Gdynia: Wydawnictwo Region.
- Mistarz R., 2014, *Dokowania i wyzwania edukacji kaszubskiej, „Edukacja Pomorska. Biuletyn Centrum Edukacji Nauczycieli”* nr 64/65.
- Natrzecy J., Rollbiecki K., 2012, *Arbata*, Bytów: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.

- Patok J., 2014, *Figle gnieźdźewsczych gbùrów*, czyta T. Fopke, <http://radiokaszebe.pl/figle-gniezdzewsczych-gburow/> [dostęp: 29.04.2015].
- Paźdzjerski D.V. (red.), 2010, *Òpòwiédz mie bòjkã. Opowiedz mi bajkę*, tłum. D. Pioch, Gdańsk: Nadbałtyckie Centrum Kultury.
- Pioch D., 2001, *Kaszëbë. Zemìa i lëdze. Podręcznik do języka kaszubskiego z ćwiczeniami*, Gdańsk: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie i Oficyna Czac.
- Pòtrëkùs G., 2012, *Zderzenia*, Gdynia: Wydawnictwo Region.
- Prëczkòwsczi E., 2003, *Niech jidã midzë lëdzy* [w:] *Piesnie Rodny Zemi*, wyb., òpróc. T. Fòpka, E. Prëczkòwsczi, J. Stachùrszczi, Banino: Wydawnictwo Rost.
- Pryczkowska E., Wejer T., Formela D., 2012, *W kròjnie Grifa. Tëatrowé scenarniczi*, Gdańsk: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.
- Pryczkowski E. (red.), 1996, *Dërchòj kròlewiònkò. Antologia dzysdniowi prozë kaszëbsczi*, Gdynia: Wydawnictwo Szos.
- Rompski J., 2009, *Dramaty kaszubskie*, oprac. A. Kuik-Kalinowska, D. Kalinowski, J. Treder, Wejherowo: Muzeum Piśmiennictwa i Muzyki Kaszubsko-Pomorskiej, Gdańsk: Instytut Kaszubski.
- Schramke G., 2006, *Snienia. Dniownik z emigracjë*, „Zymk” nr 5.
- Schramke G., 2014, *Cëgła na cëgle* [w:] *Lëdze są lëdzama*, Gdańsk: Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.
- Treder J. (red.), 2002, *Język kaszubski: poradnik encyklopedyczny*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Treder J., 2007, *Wstëp* [w:] F.S. Ceynowa, *Rozmòwa Pòlòcha z Kaszëbã. Rozmòwa Kaszëbë z Pòlòchã*, Gdańsk: Instytut Kaszubski.
- Wosiak-Sliwa R., Cybulski M., 1992, *Kaszubski jëzyk literacki. Podręcznik dla lektoratów*, Gdańsk: Oficyna Wydawnicza Graf.
- Zgłòs dziecko na jëzyk kaszubski, 2015, <http://kaszubi.pl/aktualnosc/aktualnosc/id/1051> [dostęp: 29.04.2015].
- Żelazny W., 2006, *Etniczność. Ład, konflikt, sprawiedliwość*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.

Abstrakt

Podstawową funkcją kaszubskojęzycznej literatury od samych jej początków – to jest już od ponad 170 lat – aż po dzień dzisiejszy wydaje się być zachowanie własnego „ja” Kaszubów, którzy dzięki więzi wywodzącej się z dziedzictwa kulturowego są odrębną wspólnotą etniczną. Czytelne dla literatury kaszubskiej motywy, figury czy obrazy, które wykształciły się w jej obrębie i są źródłem jej siły i kreacji, tworzą bogatą strukturę znaczeń oraz pretendują tę literaturę do pełnienia funkcji mitotwórczych. Współcześnie w literaturze kaszubskiej jak w lustrze odbijają się zmiany zachodzące w samoświadomości kulturowej najmłodszego pokolenia jej twórców i odbiorców. Literatura próbuje „oswajać” zjawiska globalne z impetem wdzierające się w kaszubską przestrzeń kulturową.

W edukacji szkolnej język kaszubski i literatura w nim tworzona zagościły na stałe z początkiem lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Brakowało jednak nowych tekstów literackich kaszubskich autorów, a w szczególności prozy. Środowiska kaszubskie zareagowały na ten brak, organizując w 1995 roku Ogólnopolski Konkurs Prozatorski im. Jana Drzeżdżona. Dopiero w 2001 roku światło dzienne ujrzał pierwszy podręcznik z ćwiczeniami *Kaszëbë. Zemìa i lëdze. Podręcznik do języka kaszubskiego z ćwiczeniami*, napisany przez nauczycielkę Danutę Pioch z myślą o dzieciach z klas I–III szkoły podstawowej. Zaraz potem zaczęło pojawiać się mnóstwo kolejnych podręczników i wypisów z literatury. Osobnym niemal już zjawiskiem staje się literatura kaszubska tworzona na potrzeby szkoły czy też raczej dla „odbiorcy szkolnego”.

Krąg czytelników literatury kaszubskiej jest ograniczony. Kaszubszczyznę wprowadzono do systemu oświaty stosunkowo niedawno, zatem szczególnego rodzaju analfabetyzm wśród dorosłych użytkowników języka kaszubskiego, nieczytanie i niepisanie w tym języku, jest powszechne. Dlatego ważne dla literatury kaszubskiej są nowoczesne metody jej upowszechniania: media elektroniczne, audiobooki czy e-książki. Kaszubski bohater literacki stał się także postacią z gry komputerowej *Stark Remus*. Nowoczesne techniki, w tym media elektroniczne, są również pomocne w procesach edukacyjnych. Ich właściwe wykorzystanie może wzmocnić siłę przekazu literackiego tekstu, a co za tym idzie – także moc namysłu tożsamościowego Kaszubów.

Słowa kluczowe

Kaszubi, literatura kaszubska, tożsamość, edukacja, media elektroniczne

Summary

Kashubian Literature: Functions, Educational Potential and Using Electronic Media in Its Circulation

For over 170 years now, that is from its early beginnings, the primary function of the literature written in the Kashubian language has been preserving the own voice of the Kashubs who thanks to ties derived from the cultural heritage, constitute a distinct ethnic community. The themes, figures or images characteristic of the Kashubian literature as a source of its strength and creative power form a rich structure of meanings responsible for the myth-making factor in that literary output. As in a mirror, the contemporary Kashubian literature reflects the changing cultural self-consciousness of the youngest generation of writers and readers. Literature is trying to „tame” the global phenomena, which force their way vehemently into the Kashubian cultural space.

Kashubian language and literature were included on a permanent basis in the educational system in the early 1990s. However there was a lack of new literary texts of Kashubian authors, and especially written in prose. The reaction of the Kashubian circles was organizing a Jan Drzeżdżon National Prose Competition in 1995. It was not earlier than in 2001 when the first textbook with exercises was published. *Kaszëbë. Zemia and lëdze. Podręcznik do języka kaszubskiego z ćwiczeniami* was written by the teacher Danuta Pioch for the children from classes I–III of the primary school. Since then there has been a real boom for the next school textbooks and extracts from literature – of course in the scale of Kashubian circles and their potential. A separate phenomenon can be observed, namely Kashubian literature created for the needs of school curricula or rather for „the school audience”.

Because of the limited number of Kashubian literature readers, which results from quite recent introduction of Kashubian to the educational system and fairly common illiteracy among adults, the most important for the Kashubian literature are modern channels of its distribution: electronic media, audio books and e-books. Kashubian protagonist has also become a character from a computer game *Stark Remus*. Modern technology, including electronic media, are also helpful in educational processes. Their proper use can enhance the effectiveness of the message of a literary text, and thus the power of identity consideration of the Kashubs.

Keywords

Kashubian, Kashubian literature, identity, education, electronic media

Obcy jako Inny: różne oblicza obcego w literaturze science fiction

Inny przeraża i fascynuje, przekracza granice, których Ja nie odważy się przekroczyć bądź nawet ich nie dostrzega. W końcu Inny niezmiennie kryje się również we Mnie. Inny towarzyszy człowiekowi od zawsze, a pomimo tego skutecznie wymyka się próbom zdefiniowania i zrozumienia. Tę szczególną pozycję Innego określa Edmund Husserl, pisząc, że Inny jest dostępny wyłącznie w swojej niedostępności, sytuuje się tym samym w atopii, czyli nie-miejscu, do którego Ja nie ma i nie może mieć dostępu (Waldenfels 2002). Literatura science fiction czerpie inspirację z tej niezwyklej zależności i wyposaża postać kosmity w cechy Innego. Obcy w fantastyce naukowej przyjmuje wiele obliczy.

Analizując pojęcie nieznanego czy przybysza, Bernhard Waldenfels dokonuje kategoryzacji obcości. Wyodrębnia obcość codzienną doświadczaną przez nas na przykład w stosunku do sąsiadów. Istnieje między nami pewna nieprzekraczalna bariera, która wyznacza granice ogniska domowego, a tym samym broń prywatności. Mój sąsiad, przechodzień na ulicy czy odgradzony ładą sklepową sprzedawca jednak nie burzą mojego swojskiego świata, nie zagrażają jego strukturze, ponieważ sami się w nią wpisują. Kolejną kategorią jest obcość strukturalna, której doświadczamy w spotkaniu z odmiennością kulturową. Wreszcie Waldenfels wyodrębnia obcość radykalną:

Dotyczy ona wszystkiego, co pozostaje poza wszelkim porządkiem i stawia nas wobec wydarzeń, które podają w wątpliwość nie tylko jakąś określoną interpretację, lecz samą „możliwość interpretacji”. [...] To, co obce radykalnie, da się ująć tylko jako nadwyżka, wybryk przekraczający istniejący horyzont sensu (Waldenfels 2002: 34–35).

W poniższym artykule pragnę prześledzić sposób, w jaki science fiction wykorzystuje obcego, aby mówić o problemach ontologicznych – związanych z próbą zdefiniowania człowieczeństwa – etycznych – towarzyszących reakcji na to, co Inne – a także epistemologicznych, które łączą się z pytaniem, czy w ogóle możliwe jest zrozumienie Innego. Omawiając te zagadnienia, posłużę się trzema przykładami kreacji obcego: w *Robocie* (1973) Adama Wiśniewskiego-Snerga, *Mówcy umarłych* (1986) Orsona Scotta Carda i *Solaris* (1961) Stanisława Lema. Zaprezentuję funkcje, które postacie obcych pełnią w wymienionych książkach.

Waldenfels zauważa, że Swojskość nie może istnieć bez Obcości, ponieważ aby określić granice Swojskości, potrzebne jest również Obce i Inne, które będziemy mogli usytuować w przestrzeni „poza”. Można więc powiedzieć, że Swojskość kreuje się przez zetknięcie z Obcością. W analogiczny sposób Waldenfels odnosi się do Freudowskiego pojęcia identyfikacji:

[...] stają się sobą dzięki temu, iż odnoszą się do innych. Stają się tym, czym jestem, ponieważ utożsamiam się z częścią rodziców, z przodkami, z grupą, z *social self* w sensie Williama Jamesa. [...] za obce uchodzi to, co wykluczone jest z kolektywnej sfery własnego i oddzielone od kolektywnej egzystencji, czego więc nie dzieli się z innymi. Obcość w tym sensie oznacza brak przynależności do pewnego „my” (Waldenfels 2002: 17–18).

Pamiętając o tych zależnościach, przyjrzyjmy się głównemu bohaterowi i narratorowi *Robota*, robotowi o nazwie BER-66. Protagonista Snerga jest skonstruowanym przez obcą rasę robotem, który przemierzając porwane przez tajemnicze Nadistoty schron oraz miasto Kaula-Sud, poszukuje definicji i drogi do człowieczeństwa. Historia tego zbudowanego na zasadzie antytezy bohatera – robota poszukującego w sobie człowieczeństwa – zmusza do refleksji nad definicją człowieka, granicą między tym, co swojskie i ludzkie, a tym, co obce i nieludzkie, wreszcie nad tym, co czyni nas ludźmi. Postać robota, jak i trzewia Mechanizmu, w którym został skonstruowany, są zbudowane za pomocą obrazowania opartego na grze przeciwieństw i niespodziewanych podobieństw między tym, co naturalne, autentyczne, a tym, co mechaniczne i wtórne. Nagromadzenie epitetów powiązanych ze światem organicznym w opisie wnętrza Mechanizmu sprawia, że taśma produkcyjna, po której suną kolejne egzemplarze robotów podobnych do BERA-66, jak on opatrzonych odpowiednimi numerami seryjnymi zamiast imion, rzeczywiście przypomina – co słusznie zauważa Rafał Nawrocki – układ rozrodczy kobiety. Przetransportowanie bohatera z wnętrza Mechanizmu do schronu pod Kaula-Sud poprzedza kilkumiesięczny pobyt w odosobnionej, ciemnej komorze – okres adaptacji i przystosowania BERA-66 do życia w ludzkim społeczeństwie. Ponadto linia produkcyjna, po której posuwa się przezroczysty cylinder BERA-66, jest tunelem zakończonym ciasnym, prowadzącym w górę szybem – stamtąd bohater zostaje dosłownie wtłoczony do świata zewnętrznego (Nawrocki 2011).

Powołując się na obserwacje George’a Simmela i Maxa Webera, Richard Lehan w książce *The City in Literature: An Intellectual and Cultural History* zauważa, że lęk przed zbytecznością czy też brakiem znaczenia oraz anonimowością życia ludzkiego nieustannie towarzyszą nowożytnemu człowiekowi (Lehan 1998). Sytuacja BERA-66 wydaje się ilustracją tego strachu przed zagubieniem wśród masy: istoty wykreowane przez Mechanizm nie rodzą się, ale są produkowane; nie mają imion, a jedynie numery seryjne. Produkty Mechanizmu jednakże żyją jak ludzie, doświadczają ludzkich doznań, a nawet (przynajmniej jeden szczególnie egzemplarz) odczuwają wątpliwości co do celu istnienia i własnej tożsamości. Jak odnotowuje Scott Sanders, wyżej wspomniany lęk jest wyrażony w powojennym science fiction przez zatarcie granicy między człowiekiem a maszyną: człowiek może być sterowany, maszyna może myśleć (Nawrocki 2011).

Przywołany fragment stanowi zaledwie początek wędrówki BERA-66 przez kompleks miasta Kaula-Sud oraz rozciągający się pod nim rozległy schron. Zagadkowy świat, w który BER-66 zostaje rzucony, prowadzi do całkowitej alienacji bohatera. Nie tylko nie rozumie zasad panujących w bunkrze oraz nie potrafi ogarnąć rozumem fantastycznych zjawisk, których jest świadkiem, ale też nie może zwierzyć się nikomu ze swoich wątpliwości i obserwacji. Jest obcym, przynajmniej teoretycznie zagrażającym społeczności schronu. Tym bardziej groźba dekonspiracji wymusza na nim niezwykłą czujność i poskromienie wrodzonej ciekawości. Wlodenfels zapytuje, od czego zaczyna się obcość? Czy rodzi się ona w moim postrzeganiu siebie jako obcego wobec innych, czy też innych jako obcych w stosunku do mnie? „Rozstrzygnięcie zależy od tego, gdzie umieścimy miarę normalności, czy w świecie własnym, czy też w świecie innych” (Waldenfels 2002: 41). Położenie BERA-66 sugerowałaby pierwszy przypadek; w końcu jest szpiegiem na usługach Mechanizmu i Nadistot, które porwały miasto Kaula-Sud z powierzchni Ziemi. Niemniej sytuacja niebawem ulega zmianie.

Herbert George Wells w *Mind at the End of Its Tether* wyraża pesymistyczny pogląd, że gatunek ludzki osiągnął swój kres (Lehan 1998). W świecie *Robota* jego teza ma nie tylko wymiar symboliczny, ale nabiera realnego kształtu, kiedy BER-66 odkrywa, że mieszkańców schronu stopniowo zastępuje się robotami podobnymi do niego. Mechanizacja człowieka, a co za tym idzie – unicestwienie podmiotowości jednostki dokonują się w pełni. Lęk przed zatraceniem człowieczeństwa w obliczu zagubienia w ponowoczesnym molochu lub ugięcia się przed opresyjnym systemem przybiera konkretną formę: oto ludzie są zastępowani przez maszyny tak dalece ich przypominające, że niemożliwe odróżnienie jednych od drugich staje się niemożliwe. Rzeczywistość rozpada się, ustępując miejsca Baudrillardowskiemu symulakrum.

Jest to również krytyczny moment dla samego bohatera, który postanawia zbuntować się przeciwko Mechanizmowi, niezależnie od tego, czy jest jego wadliwym produktem, czy też jednym z ostatnich ludzi żyjących w bunkrze. Akt rebelii maszyny przeciwko swemu twórcy to niezwykle popularny temat utworów science fiction, jednak w *Robocie* motyw buntu zostaje odwrócony, ponieważ tu konstruktorem jest Mechanizm. Sprzeciwiając się mu, BER-66 staje po stronie rasy ludzkiej „wraz z licznymi jej zaletami i wadami” (Wiśniewski-Snerg 1977: 7) i tym samym dokonuje wyboru. Patricia Kerslake w *Science Fiction and Empire* zauważa, że Inny/Obcy, którego nie sposób odróżnić od Własnego, wzbudza największą trwogę (Kerslake 2007). W obecnej sytuacji jednak należy zadać pytanie, kto jest naprawdę Innym zagrażającym spójności i egzystencji Własnego? Bohater opowiada się po stronie człowieka, natomiast społeczeństwo zamieszkujące bunkier okazuje się przedłużeniem Mechanizmu. To, co na początku jawiło się jako część Własnego, teraz nosi znamiona Innego, tymczasem Inny/Obcy, czyli BER-66, zyskuje status Własnego.

Obraz relacji między Własnym a Innym wylaniający się z *Robota* to opozycja oparta na dychotomii pary ludzkie–nie-ludzkie, przy czym ludzkie zachowania to takie, które charakteryzują się postawą humanistyczną, dążące do zachowania podmiotowości i indywidualności, natomiast nie-ludzkie kwestionują podmiotowość jednostki. Wnioski te możemy wysnuć, przyjrzawszy się nie-ludzkim robotom, zaledwie podszywającym się pod ludzi, jak i nie-ludzkim mieszkańcom

powierzchni Kaula-Sud, zredukowanym do poziomu „zwierzęcych zwierząt” (Wolfe 2003: 110), służących wyłącznie jako zasób. Bycie człowiekiem nie jest więc z góry nam dane. Wręcz przeciwnie – człowieczeństwo w *Robocie* polega na aktywnym procesie ciągłego stawania się człowiekiem poprzez pielęgnację zachowań rozwijających lub podtrzymujących humanistyczną podmiotowość oraz jednocześnie ograniczenie zachowań skierowanych przeciw ludzkiej jedyności i niepowtarzalności. Nietrudno zauważyć, że jest to postawa wysoce antropocentryczna, jednak wyznacza ona niezwykle istotną rolę Innemu, tylko bowiem w rozpoznaniu i konfrontacji z Innym stajemy się Sobą.

Walter Benn Michaels zauważa, że uniwersum Orsona Scotta Carda również jest oparte na sporze między Innością a Swojskością, ale *Mówca umarłych* podejmuje motyw Innego w odmienny sposób. Według Michaelsa konflikt między dwoma sportretowanymi w powieści rasami wynika z niemożliwych do pogodzenia różnic kulturowych, które – jak podkreśla – wydają się jedyną przepaścią niemożliwą do pokonania. Antagonizm ideologiczny nie jest uniwersalny i wieczny, gdyż światopogląd można zmienić. Jeśli z kolei spojrzymy na problem konfliktu między dwoma odmiennymi gatunkami z perspektywy etyki (w związku z czym dokonamy próby odczytania tekstu jako takiego, który w metaforyczny sposób wypowiada się na temat konfliktów międzyludzkich opartych na opozycji między Własnym i Innym), podkreślenie różnic fizjonomicznych między przedstawicielami tychże gatunków stanowi w zasadzie świadectwo tego, jak niewielką rolę te różnice odgrywają w obrębie jednego gatunku. Tymczasem od kultury, w której się wychowaliśmy i której część stanowimy, nie uciekniemy (Michaels 2000). W rezultacie konflikt między dwoma kulturami niezmiennie niesie za sobą niebezpieczeństwo wartościowania, a wtedy najczęściej spotkamy się z pokusą uprzywilejowania własnej kultury i próby podporządkowania oraz domestykacji kultury obcej.

Mówca umarłych skupia się na relacji ziemskich kolonistów planety Lusitania i jej rdzennymi mieszkańcami, przezwanymi przez ludzi „prosiaczkami”. Relacja ta jest silnie nacechowana wiarą w prymat cywilizacji ludzkiej, która odrzuca kulturę prosiaczków zbudowaną na niezwykłych więziach z rdzenną florą i fauną planety. Monika Bakke, powołując się na obserwacje Charlesa Taylora, upatruje dwa rodzaje nie-ludzkiego: pochodzącego od boskości oraz pochodzącego z natury, „z której człowiek został wyodrębniony, a nawet wręcz wyizolowany i uznany za byt najdoskonalszy spośród innych form życia. To oznacza również wyparcie zwierzęcego elementu z bytu ludzkiego i jednocześnie brak poszanowania dla świata zwierząt, roślin i innych form życia” (Bakke 2010: 23). Prosiaczki są postrzegane jako istoty niższe, bardziej prymitywne i niebezpieczne dla ludzi. Powodem tego jest brak zrozumienia ich cywilizacji oraz przekonanie, że Inne i Obce jest gorsze od tego, co znane i Swojskie.

Autor prezentuje nam sylwetki xenologów, którzy na Lusitanii pełnią funkcję podobną do antropologów bądź etnologów; ich zadaniem jest zgromadzenie wyczerpujących informacji na temat prosiaczków oraz zgłębienie ich kultury. Wiedza ta jest niezbędna do odpowiedzi na pytanie, czy prosiaczki przynależą do kategorii framling, czyli człowieka z innego świata, ramen – człowieka innego gatunku, czy może varlese – zwierzęcia, z którym nawiązanie prawdziwego kontaktu nie jest możliwe. Praca badawcza xenologów zostawia jednak wiele do

życzenia. Skupiają się oni na wprowadzeniu ludzkich nowinek technicznych, które – jak wierzą bohaterowie – ułatwią życie małych mieszkańców lusitańskiego lasu. Ich ingerencja w rezultacie niemal kończy się katastrofą po tym, jak doprowadzają do zachwiania równowagi środowiska Lusitanii. Prosiaczki są w gruncie rzeczy skrytą rasą, zachłannie broniącą dostępu do swoich tajemnic, co nie ułatwia pracy badawczej. Niemniej jednak lusitańscy xenolodzy bardziej skupiają się na domestykacji obcości prosiaczków, aniżeli na próbach jej pojęcia bądź uszanowania. Przypomina to sytuację opisaną przez Cary'ego Wolfe'a w artykule *Animal studies, dyscyplinarność i (post)humanizm*, w którym zwraca on uwagę na rolę społeczeństwa w neutralizacji Inności. Społeczeństwo obywatelskie wchłania jego pojedynczych, odmiennych członków, „spajając odmiennie klasy i interesy poprzez uznanie, jakie otrzymują ich członkowie [...] postulując zespolenie tego, co wyjątkowe i tego, co uniwersalne, oraz globalny zasięg zachodniego pojęcia heterogeniczności” (Wolfe 2013: 131). Podobnie ziemscy bohaterowie powieści w geście dobrotliwej pobłażliwości, jaką liberalny humanizm często przyjmuje wobec strukturalnej Inności (Wolfe 2013), starają się włączyć odrębne kulturowo i gatunkowo prosiaczki do kręgu istot rozumnych, czyli ludzi. Tymczasem – jak wskazuje Waldefels – domestykacja Obcego jest w istocie jego unicestwieniem, ponieważ prowadzi do zmiany statusu Obcego z Innego na Egzotyczny (Waldefels 2002). Nie chodzi już tylko o różnice anatomiczne, ale przede wszystkim kulturowe między cywilizacją ziemską a lusitańską; różnice, które xenolodzy uważają za niemożliwe do pogodzenia z cywilizacją ziemską.

Prosiaczki dokonują niezwykle okrutnego – w przekonaniu ziemskich badaczy – rytualnego mordy na dwóch osobach. Sceny zbrodni ukazujące zmasakrowane ciała xenologów, których prosiaczki musiały poddać wiwisekcji, zanim wyzionęli ducha, szokują, ponieważ stanowią realizację antropocentrycznego lęku przed Innym nie-ludzkim: 1) negatywne cechy ludzkiego podmiotu dotychczas tylko projektowane na zwierzęta ujawniają się w prosiaczkach oraz 2) ludzki podmiot zostaje w wyniku metodycznie (a nie brutalnie) przeprowadzonego zabiegu zredukowany do poziomu „zwierzęcego zwierzęcia”¹. Motyw ten rozprawa się również z ideą przyjaznego czy wrogiego kosmity. Jak zauważa Gregory Benford, kategoria przyjaznego lub wrogiego partnera w stosunku do obcego jest z gruntu sprzeczna (Benford 1987). Przyjazne lub wrogie nastawienie są terminami odnoszącymi się wyłącznie do człowieka, więc próba przypisania prosiaczkom jednego z tych przymiotów jest kolejną odsłoną domestykacji obcych, a tym samym pozbawienia ich statusu Innego. Rozstrzygnięcie zagadki śmierci xenologów potwierdza ten postulat. Tajemnicze morderstwa dokonane na badaczach w rzeczywistości nie były zbrodniami z premedytacją, a rezultatem radykalnej różnicy między ludźmi i prosiaczkami. W wypadku prosiaczków rytualny mord jest w istocie ceremonią przejścia z tak zwanego drugiego do trzeciego życia. Po zręcznie dokonanej wiwisekcji ze zwłok prosiaczka wyrasta drzewo, które stanowi kolejną, w pełni świadomą siebie, formę bytu. Dla prosiaczka przejście do trzeciego życia jest najwyższym honorem i oznaką dojrzałości, ponieważ tylko w tej formie mogą one płodzić potomstwo. Mord popełniony na xenologach był zatem uhonorowaniem i próbą przyjęcia ich do swojego plemienia. Do zbrodni

¹ Szerzej o problemach antropocentryzmu wobec nie-ludzkiego pisze Monika Bakke (2010) w rozdziale *Kłopoty z antropocentryzmem*.

by nie doszło, gdyby relacje między ludźmi i prosiaczkami przebiegały w partnerski sposób. Mając podstawową wiedzę na temat anatomii i fizjologii człowieka, prosiaczki nie dokonałyby zbrodni. Ich kontakty jednak miały inny charakter: było to jednostronne badanie obiektu przez podmiot, a jedyne próby zaszczepienia wiedzy zdobytej przez człowieka – jak wspomniałam wcześniej – wskutek ignorancji i poczucia wyższości badaczy nie przyniosły pozytywnych rezultatów.

Reakcja człowieka na Obcość wydaje się wysoce kłopotliwa. Z jednej strony jest ona nieodzowna dla Swojskości, ponieważ kształtuje ją. Z drugiej strony w obliczu Obcego człowiek za wszelką cenę stara się go zdomestykować, zredukować Inność do zaledwie Egzotyki. Niezachwiana wiara w antropocentryzm uniemożliwia tymczasem uznanie drogi innej niż ludzka; pozorne docenienie prosiaczków, próba włączenia ich do rodziny ludzkiej jako przedstawicieli klasy ramen (człowiek innego gatunku) to nic innego jak eliminacja różnicy. Pytanie, które wylania się po lekturze *Mówcy umarłych*, według Michaela dotyczy przede wszystkim tego, czy dwie diametralnie różne kultury są w stanie koegzystować, nie skazując jednej z nich na zagładę (Michaels 2000).

Czy zatem kontakt z prawdziwie i radykalnie Innym i jego zrozumienie są wykonalne, czy też jesteśmy skazani na wieczne przegłądanie się w krzywym zwierciadle antropomorfizacji tego, co Obce, unicestwiając tym samym jego unikalną, nieprzeniknioną Obcość? Z odpowiedzią na to pytanie zmagają się *Solaris* Stanisława Lema. Powieść prezentuje postać obcego, który przekracza ludzkie możliwości zrozumienia do tego stopnia, że niemożliwe staje się nawet porozumienie z nim. Ocean Solaris jest inteligentnym organizmem badanym przez Ziemiaków od lat, jednak mimo wykształcenia dziedziny badawczej nazwanej „solarystyką”, czyli wiedzy o Solaris, jest nieodgadniony, a wszelkie próby nawiązania znaczącego kontaktu pozostają bezowocne. Ocean Solaris stanowi ucieleśnienie obcości radykalnej.

Według Waldenfelsa jednym z najtrudniejszych do rozwiązania problemów przy kontakcie z prawdziwie Innym jest asymetria w relacji Ja–Obcy:

Swoistą cechą tego, co obce, jest bowiem i to, że nie jest ono zsynchronizowane z własnym, a jeśli już, to w nader niezadowolającym stopniu. [...] obcość nie wyczerpuje się w tym, że istnieje coś, co przekracza naszą władzę dysponowania; raczej jest tak, że doświadczenie obcego wychodzi od obcego roszczenia, które uprzedza naszą własną inicjatywę. To, co należy powiedzieć i uczynić, nigdy nie pokrywa się z tym, co powiedzieć i uczynić można (Waldenfels 2002: 9).

„Jak pokazuje Lévinas, [brak synchronizacji – A.M.] nie polega [...] na tym, że role w dialogu przydzielane są w sposób jednostronny, lecz na tym, że roszczenie i odpowiedź nie są ze sobą zbieżne” (Waldenfels 2002: 131).

W *Solaris* przejawem tego są goście, których obecność czyni życie badaczy planety nieznośnym. Są to projekcje najszybszych i najbardziej upokarzających win, a może też pragnień bohaterów. Dwójka z nich jest zażenowana swoimi gośćmi do tego stopnia, że nie pozwalają im ujawniać się reszcie załogi badawczej, a jednego z członków zespołu obecność gościa doprowadziła nawet do samobójstwa. Bohaterowie boją się konfrontacji z tym, co budzi w nich niesmak do samych siebie i rujnuje porządek ich wewnętrzznego świata. Inaczej mówiąc, obawiają się konfrontacji z tym, co w nich samych jest Inne. Jak jednak rozumieć

fakt, że wszelkie próby kontaktu z niewątpliwie inteligentnym bytem skutkują wyłącznie psychiczną torturą zadawaną bohaterom przez ocean? Powracamy tu do wspomnianego braku synchronizacji: to, co ludzie postrzegają jako mękę zadawaną im przez Solaris, dla samego oceanu prawdopodobnie jest czymś zupełnie innym. Badacze Lema, z profesorem Jerzym Jarzębskim na czele, upatrują w tym zjawisku krytykę antropocentryzmu i smutną konkluzję na temat możliwości poznawczych istoty ludzkiej (Jarzębski 2003). Aby zrozumieć intencję oceanu, badacze Solaris musieliby spojrzeć nań przez pryzmat badanej istoty, odrzuciwszy ludzkie rozumowanie oraz ludzką logikę. Krótko mówiąc, musieliby wyjść z samych siebie, co – jak dowodzi Istvan Csicsery-Ronay Jr. – jest niewykonalne, ponieważ „świadomość nie może uczynić przedmiotem obiektywnej obserwacji siebie samej” (Csicsery-Ronay Jr. 1989: 232). Obserwacja ta jest zgodna z postulatem Wolfe’a o próbie „odrzućenia jakiegokolwiek typowego pojęcia systemu [na rzecz – A.M.] dekonstrukcji własnego centralnego pojęcia” (Wolfe 2013: 136). W związku z tym świat przedstawiony Lema jawi się – jak określa to David Ketterer – jako gabinet luster, w którym człowiek jest w stanie tylko przyglądać się własnemu, zniekształconemu odbiciu (Csicsery-Ronay Jr. 1989). Powracamy tym samym do Husserlowskiego przeświadczenia o nieuchwytności Innego. Patrick Parrinder zauważa, że sama świadomość istnienia Tamtego nic nam nie daje bez kontaktu. Chociaż o pewnej jego formie możemy mówić, gdy weźmiemy pod uwagę Harey: wspólny twór Solaris i Kelvina, to jednak nie możemy dostrzec niczego wykraczającego poza ramy projekcji ludzkiej świadomości (Csicsery-Ronay Jr. 1989). Podczas próby obiektywnego zbadania czy też zrozumienia nie tylko Innego, ale i Własnego, antropocentryzm wyłania się ponownie jako narzędzie wysoce wadliwe.

Zauważmy, że we wszystkich przytoczonych utworach podstawową reakcją na Inność jest ciekawość motywująca bohaterów do zgłębienia tajemnicy ukrytej w niedostępnej Własnym przestrzeni i następujące po niej przerażenie Innością. Kolejna pojawia się wrogość bądź próba domestykacji Inności, przy czym warto zwrócić uwagę, że obie reakcje są próbą rozbrojenia Innego poprzez eliminację (dosłownie lub za pomocą włączenia Inności w domenę Swojskości). Wina za taki stan rzeczy spoczywa na antropocentryzmie wpisanym w myśl humanistyczną. Warto przypomnieć, że w wypadku BERA-66 bunt przeciwko opresyjnemu Mechanizmowi stanowi o jego człowieczeństwie i dzięki temu może być odczytany niemalże jako manifest humanisty w obliczu groźby utracenia człowieczeństwa w ponowoczesnej rzeczywistości. BER-66 niczym Bernard Rieux w *Dżumie* poszukuje szansy ocalenia człowieczeństwa w obliczu nieuchronnej katastrofy, anihilacji człowieka w Kaula-Sud. Co znamienne, główny bohater *Robota* nie pochodzi przecież z gatunku ludzkiego, mimo idealnej kopii fizjonomii i psychiki ludzkiej jest tylko robotem. Jak wspomniałam wcześniej, jest to wyraz przeświadczenia o tym, że człowiekiem się nie jest, ale się nim staje. Reakcja na Inność przedstawiona zarówno w *Mówcy umarłych*, jak i *Solaris* nie jest już tak jednoznaczna. Oba utwory zarzucają antropocentryzmowi nieporadność w próbach pojęcia nie tylko Inności, ale też Swojskości, upatrując przyczyny porażki poznania Innego i Własnego w braku możliwości oraz (co ważniejsze) w braku chęci odrzucenia ludzkiej perspektywy. Problem ten, szczególnie widoczny w *Solaris*, dotyczy też świata przedstawionego *Mówcy umarłych*. W końcu xenolodzy

zajmujący się prosiaczkami próbują zgłębić tę obcą rasę, odnosząc się tylko do siebie samych, natomiast w oderwaniu od naturalnego środowiska lusitańskiego, błędnie zinterpretowanego jako identyczne z ziemskim wyłącznie na podstawie powierzchownego podobieństwa między dwiema biosferami. W wypadku *Solaris* sam fakt bycia człowiekiem, posiadania ludzkiej psychiki, a przez to i podświadomości, stanowi barierę nie do pokonania. Prowadzi to do smutnej konkluzji, że dialog między Własnym a Innym nie jest możliwy, dopóki człowiek kieruje się antropocentrycznym przeświadczeniem o prymacie bytu ludzkiego nad każdym innym. Potrzeba nam decentralizacji, a raczej rozszerzenia podmiotu humanistycznego tak, by obejmował również nie-ludzką Inność. Wydaje się, że rozwój myśli posthumanistycznej daje szansę podmiotowego ujęcia Innego, ponieważ właśnie posthumanizm postuluje odejście od koncepcji „człowieka osamotnionego i tym samym zubożonego, gdyż zredukowanego wyłącznie do samego siebie” (Bakke 2010: 87). Istota ludzka nie stanowi ostatecznego celu czy finalnego wyniku ewolucji, ale jest kolejną jej fazą. Stąd bycie ludzkim może nie mieć nic wspólnego z przynależnością do gatunku ludzkiego (Hollinger 2009). Finał *Mówcy umarłych* również sugeruje to rozwiązanie: szczęśliwe zakończenie jest możliwe dopiero wówczas, gdy ziemscy koloniści na Lusitanii, doceniwszy Inność skolonizowanej planety, zaczynają postrzegać siebie jako element lusitańskiego krajobrazu, nie zaś jego architektów, a w rezultacie zrywają wszelkie relacje z Ziemią.

Literatura:

- Bakke M., 2010, *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Benford G., 1987, *Effing the Ineffable* [w:] *Aliens: The Anthropology of Science Fiction*, eds. G.E. Slusser, E.S. Rabkin, Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Csicsery-Ronay I. Jr., 1989, *Książka jest Obcym: o pewnych i niepewnych interpretacjach Solaris Stanisława Lema*, tłum. T. Rachwał [w:] *Lem w oczach krytyki światowej*, wyb., oprac. J. Jarzębski, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Hollinger V., 2009, *Posthumanism and Cyborg Theory* [w:] *The Routledge Companion to Science Fiction*, eds. M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts, S. Vint, London–New York: Routledge.
- Jarzębski J., 2003, *Przygody Rycerzy św. Kontaktu* [w:] *idem, Wszechświat Lema*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Kerslake P., 2007, *Science Fiction and Empire*, Liverpool: Liverpool University Press.
- Lehan R., 1998, *The City in Literature: An Intellectual and Cultural History*, Berkeley: University of California Press.
- Michaels W.B., 2000, *Political Science Fictions*, „New Literary History” No. 4.
- Nawrocki R., 2011, *Literatura, nauka, herezja, Snerg*, Gdańsk: Gdański Klub Fantastyki.
- Waldenfels B., 2002, *Topografia obcego: studia z fenomenologii obcego*, tłum. J. Sidorek, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Wiśniewski-Snerg A., 1977, *Robot*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Wolfe C., 2003, *Animal Rites. American Culture, the Discourse of Species, and Postumanist Theory*, Chicago: University of Chicago Press.
- Wolfe C., 2013, *Animal studies, dyscyplinarność i (post)humanizm*, tłum. K. Krasuska, „Teksty Drugie” nr 1/2.

Abstrakt

W artykule przedstawiam, w jaki sposób literatura science fiction, wykorzystując cechy Innego oraz zależność między Innym i Własnym, kreuje postać kosmity. Pokazuję, jak tego rodzaju literatura wykorzystuje obcego, aby mówić o problemach związanych z definicją człowieczeństwa, reakcją na to, co Inne, oraz kwestią możliwości zrozumienia Innego. Zagadnienia te omówię, posługując się trzema przykładami kreacji obcego: w *Robocie* Adama Wiśniewskiego-Snerga, *Mówcy umarłych* Orsona Scotta Carda i *Solaris* Stanisława Lema.

Słowa kluczowe

obcy, Inny, Własny, związek

Summary

The Alien as the Other: Various Images of the Alien in Science Fiction Literature

The Other simultaneously terrifies and fascinates; the Other crosses boundaries which the Self would never dare to cross or, in some cases, would not even be able to recognize. Finally, the Other resides also within the Self. Drawing inspiration from this unique relationship between the Other and the Self, science fiction literature ascribes the qualities of the Other to alien characters. In this article, I will attempt to demonstrate how alien characters are employed in science fiction in order to discuss ontological questions of defining what humanity is, ethical questions regarding the reception of the Other, and epistemological ones regarding the human capability of comprehending the Other. I will support my line of argument with examples of the depiction of alien characters from *Robot* (1973) by Adam Wiśniewski-Snerg, *Speaker for the Dead* (1986) by Orson Scott Card, and *Solaris* (1961) by Stanisław Lem as well as their functions.

Keywords

alien, Other, Self, relationship

Marvel kręci filmy. *Shared universe* jako nowy trend w kinie hollywoodzkim

W lipcu 2015 roku miał premierę *Ant-Man* (reż. Peyton Reed), dwunasta część filmowego cyklu opowieści o superbohaterach określanego mianem Marvel Cinematic Universe (MCU). Wiadomo już, że wytwórnia Marvel Studios jeszcze przez przynajmniej kilka lat będzie dokładała kolejne elementy do swojej dochodowej franczyzy – plany studia przewidują od dwóch do trzech premier rocznie, a zapowiedzi realizacji kolejnych projektów sięgają końca drugiej dekady XXI wieku (Cecchini 2015).

Olbrzymi sukces finansowy i rzesze oddanych fanów blockbusterów spod szyldu Marvela zapoczątkowały nową modę w hollywoodzkim kinie: wytwórnie zapragnęły mieć własne, wzorowane na modelu marvelowskim *shared universe* – rozbudowane, fikcyjne uniwersum, w którym toczy się akcja serii filmów niekoniecznie ściśle powiązanych ze sobą fabularnie.

Studio Warner Bros. wraz z należącym do tej samej korporacji Time Warner wydawnictwem DC Comics, począwszy od filmu *Człowiek ze Stali* (*Man of Steel*, 2013, reż. Zack Snyder) rozpoczęło budowę własnego *shared universe* określanego jako DC Extended Universe. Rozszerzeniu ulegnie także magiczny świat Harry'ego Pottera – w przygotowaniu jest nowa filmowa trylogia, niepowiązana fabularnie z główną serią. Universal natomiast, nie mając praw do znanych superbohaterów, sięgnął do katalogu klasycznych potworów i postanowił wokół niego stworzyć Monster Universe. Pierwszym filmem nowej serii jest *Dracula Historia Nieznana* (*Dracula Untold*, 2014, reż. Gary Shore). To tylko kilka przykładów planów wytwórni hollywoodzkich, wybranych spośród licznych doniesień prasowych (Collinson 2015; Parrish 2015).

Jest niemal pewne, że kino wysokobudżetowe w najbliższych latach będzie stało pod szyldem *shared universe*, warto zatem zapoznać się bliżej z cechami tej strategii, a najlepiej zrobić to poprzez analizę jego sztandarowego przykładu – Marvel Cinematic Universe.

Shared universe – zarys zagadnienia

Shared universe jest koncepcją, która najlepiej rozwinęła się na łamach komiksów wydawanych przez dwa największe przedsiębiorstwa w branży: Marvel Comics (tak zwany Marvel Universe) i DC Comics (DC Universe), chociaż można znaleźć wcześniejsze przykłady chociażby w literaturze. Termin ten w języku polskim oznacza „współdzielone uniwersum” lub „wspólny wszechświat”, a rosnącą popularność zawdzięcza przede wszystkim fandomom, czyli grupom fanów komiksów i kręcących na ich podstawie filmów czy seriali, które publikują wspomniane wcześniej wydawnictwa.

Krótko mówiąc, *shared universe* jest fikcyjnym wszechświatem, przedstawionym na łamach książek, komiksów, filmów, seriali czy gier, który jest kreowany przez wielu twórców jednocześnie. Ich dzieła są względem siebie komplementarne, równoważne, a wydarzenia i postacie w nich opisane są jedynie fragmentami większej fikcyjnej rzeczywistości z własną mitologią, historią i prawami. Twórcy partycypujący w kreacji *shared universe* muszą uwzględniać wydarzenia przedstawione w innych dziełach tak, aby nie naruszyć podstaw świata przedstawionego i nie doprowadzić do jego dekompozycji (TV Tropes 2015).

Gdy w połowie XX wieku krytycy z czasopisma „Cahiers du Cinéma” wprowadzali do dyskursu filmoznawczego teorię autora, wskazywali reżysera jako tę osobę, która nadaje filmom charakterystyczny, rozpoznawalny styl (Helman 2010). W przypadku *shared universe* rolę autora przejmuje oddelegowany przez studio producent, który trzyma pieczę nad poszczególnymi projektami. Wpływ reżysera zostaje ograniczony – ma on zrealizować koncepcję ustaloną przez producentów, a jego film powinien wpisać się w schematy opracowane w ramach serii. To producent decyduje, jakich ludzi zatrudni do realizacji projektu, w jakim kierunku ma zmierzać seria, a także jaką stylistykę ma przyjąć. *Shared universe* powstaje zatem nie w wyniku namysłu i prac autora-reżysera, lecz jest rezultatem decyzji wytwórni filmowej i ekosystemu korporacji, do której ona należy¹.

Aby wskazać, czym różni się *shared universe* od zwykłego świata fikcyjnego przedstawionego w filmach, można posłużyć się przykładem. Akcja filmów Quentina Tarantino toczy się w tym samym uniwersum, a dla uważnych widzów reżyser i scenarzysta w jednej osobie umieścił wiele odniesień do swoich pozostałych dzieł (Coolidge 2013). To on sprawuje pieczę nad treścią wyreżyserowanych przez siebie filmów, decyduje też o tym, w jaki sposób będą się one łączyć. Jest autorem w klasycznym sensie. Jego filmy mogą powstawać w różnych wytwórniach, ale reżyser-autor zachowa przy tym pełną kontrolę kreatywną nad swoimi dziełami – on stanowi ich spoiwo.

Inaczej sprawa wygląda w przypadku *shared universe*. Poszczególne dzieła tworzą różni reżyserzy i scenarzyści, a sposób, w jaki łączą się ze sobą, jest ustalany przez producentów i marketingowców. To wytwórnia zachowuje kontrolę kreatywną nad procesem produkcji i to ona jest spoiwem poszczególnych części serii. O ile więc w obu wypadkach mamy do czynienia z fikcyjnymi światami wykreowanymi w licznych dziełach filmowych, o tyle zasadnicze różnice leżą w procesie produkcji i uwarunkowaniach biznesowych.

¹ O sposobie funkcjonowania hollywoodzkiego modelu kina i korporacyjnych zależnościach pisał Marcin Adamczak (2010: 29–74).

Bardzo ważną kwestię stanowią prawa autorskie, których dysponentami są studia filmowe. Najczęściej mają one licencje na adaptacje filmowe dzieł literackich bądź komiksów i w ten sposób zapewniają sobie prawo do postaci czy opisanych tam historii. Oczywiście w ramach *shared universe* mogą pojawiać się także oryginalne projekty, niekoniecznie będące adaptacją wcześniej opublikowanych tekstów. Czasami dochodzi do kuriozalnych sytuacji i sporów, gdy na przykład w filmie nie można użyć konkretnego słowa lub nie można wspomnieć o wydarzeniach, które w oryginalnym tekście stanowiły kanon.

W przeciwieństwie do tradycyjnych franczyz filmowych *shared universe* nie jest ograniczone chronologią zdarzeń bądź losami jednego bohatera. To świat przedstawiony jest elementem wiążącym fabularnie poszczególne części serii, nie zaś postacie, chociaż nie można bagatelizować ich znaczenia. Tym samym historie prezentowane w poszczególnych odsłonach nie muszą zachowywać ciągłości. Owa nielinearność pozwala przedstawiać w kolejnych odsłonach serii wydarzenia, które działy się równolegle do siebie. Przykładem tradycyjnej franczyzy może być seria *Gwiezdných wojen*, na którą składa się obecnie sześć filmów². Ich akcję można pokazać chronologicznie na jednej linii czasowej, gdy tymczasem w *shared universe* takich linii może być wiele, a będą się one przecinać od czasu do czasu w ramach tak zwanych crossoverów.

Istotnym aspektem *shared universe* jest narracja transmedialna³, czyli snucie opowieści na różnych platformach medialnych, takich jak filmy kinowe, serie telewizyjne, gry komputerowe czy powiązane z nimi komiksy bądź książki. Są one pełnoprawnymi źródłami wiedzy o świecie przedstawionym i w równym stopniu partycypują w jego kreacji. W przeciwieństwie na przykład do serii *Harry Potter*, gdzie zarówno filmy, jak i gry były adaptacjami poszczególnych części powieści stanowiącej ich fundament, w *shared universe* poszczególne narracje uzupełniają się komplementarnie, a nie adaptują tej samej historii na potrzeby różnych mediów.

Przede wszystkim *shared universe* cieszy się ostatnio w Hollywood taką popularnością, ponieważ jest świetnym źródłem zarobku dla wytwórni, a jednocześnie minimalizują ryzyko. Kolejne odsłony cyklu są szeroko komentowanymi wydarzeniami w kulturze popularnej, zaś same postacie wykraczają daleko poza ekrany kin i telewizorów. Zjawisko prosumpcji⁴ pojawia się, gdy fani filmów i postaci tworzą własne wariacje na ich temat (fanfiction, teledyski, grafiki itp.). Chociaż działania takie często balansują na granicy złamania praw autorskich, to w praktyce wpływają na korzyść wytwórni zarówno w zakresie reklamy i marketingu, jak i podkręcania zainteresowania kolejnymi produkcjami.

² Na serię składają się: *Gwiezdne wojny: Część IV – Nowa nadzieja* (*Star Wars*, 1977, reż. George Lucas), *Gwiezdne wojny: Część V – Imperium kontratakuję* (*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, 1980, reż. Irvin Kershner), *Gwiezdne wojny: Część VI – Powrót Jedi* (*Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*, 1983, reż. Richard Marquand), *Gwiezdne wojny: Część I – Mroczne widmo* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, 1999, reż. George Lucas), *Gwiezdne wojny: Część II – Atak klonów* (*Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, 2002, reż. George Lucas), *Gwiezdne wojny: Część III – Zemsta Sithów* (*Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, 2005, reż. George Lucas). W przygotowaniu jest kolejna część sagi, która pojawi się w kinach już po oddaniu tego tekstu do druku.

³ Pojęcie wprowadzone przez Henry'ego Jenkinsa (2007).

⁴ Termin wprowadzony do dyskursu naukowego przez Alvina Tofflera (1997). Więcej o współczesnej prosumpcji i jej związku z kulturą popularną w *Prosumpcja. Pomiedzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym* (Siuda, Żaglewski 2014).

Dywersyfikując przekaz na wiele mediów, wytwórnice są w stanie dotrzeć do szerokiego grona odbiorców, a także z wielokrotnie źródła dochodów. Istotnym aspektem jest także tak zwany *merchandising* – czyli sprzedaż związanych z filmami zabawek i gadżetów – a rozbudowane franczyzy bardzo mu sprzyjają. W czasach, gdy wytwórnice filmowe są jedynie oddziałami międzynarodowych korporacji, filmy stają się często głównie nośnikami reklamowymi dla innych działów firmy⁵.

Ostatecznie fikcyjny świat przedstawiony ma o wiele większą zdolność do rozbudowy niż przygody bohatera, którego potencjał fabularny może dosyć szybko zostać wyeksploatowany. Otwiera to przed wytwórniami możliwość rozciągnięcia w czasie rozbudowanej serii filmów, które przestają być uzależnione od aktorów czy twórców.

Jak zrobił to Marvel?

Flagowym modelem *shared universe* jest MCU – świat tworzony na bazie postaci wywodzących się z kart komiksów wydawnictwa Marvel. W jego skład wchodzi obecnie dwanaście pełnometrażowych filmów kinowych, pięć filmów krótkometrażowych (dodanych do wydań Blu-ray), a także trzy seriale. Serię uzupełniają okazjonalne komiksy rozszerzające historie zaprezentowane w filmach. To właśnie ta franczyza, tworzona przez Marvel Studios należące do korporacji The Walt Disney Company, stanowi wzór w dzisiejszym kinie hollywoodzkim, który starają się naśladować producenci związani z innymi wytwórniami.

Zanim jednak w ogóle powstało studio filmowe Marvel, firma koncentrowała się na rynku komiksów, a prawa do ekranizacji przygód swoich bohaterów wydawnictwo licencjonowało podmiotom zewnętrznym. Już w 1944 roku, w dobie tak zwanych seriali kinowych, na ekrany trafiły przygody Kapitana Ameryki w odcinkach wyprodukowanych przez Republic Pictures. Następnie superbohaterowie Marvela trafili na wiele lat do telewizji, gdzie powstały popularne – aczkolwiek kiczowate – seriale i filmy, między innymi o przygodach Spider-Mana i Hulka (Dillard 2014a).

Pierwszy pełnometrażowy film kinowy oparty na postaciach z katalogu Marvel Comics powstał dopiero w 1986 roku. Był to *Kaczor Howard* (*Howard the Duck*, reż. Willard Huyck). Film, którego producentem był sam George Lucas, okazał się jednak klapą artystyczną i finansową. Dopiero w 1998 roku na podstawie komiksów wydawnictwa powstała ekranizacja doceniona zarówno przez krytykę, jak i widzów. Był to *Blade – Wieczny łowca* (*Blade*, reż. Stephen Norrington) wyprodukowany przez Amen Ra Films i dystrybuowany przez New Line Cinema. To od tego filmu, a także późniejszego o dwa lata *X-Men* (reż. Bryan Singer) wyprodukowanego przez 20th Century Fox zaczęła się „Złota Era filmów Marvela” (Dillard 2014b). *Blade* był również pierwszym filmem licencjonowanym zewnętrznej wytwórni przez Marvel Studios.

Odpowiedzialny za produkcję filmową oddział spółki Marvel Entertainment w pierwszych latach funkcjonowania działał jedynie jako

⁵ O tym, jak działa współcześnie system marketingowy w Hollywood, pisze Marcin Adamczak (2011: 39–49).

współproducent – właściwą produkcją, a także dystrybucją zajmowały się inne podmioty. Sytuacja zmieniła się w 2008 roku, gdy do kin wszedł *Iron Man* (reż. Jon Favreau) – pierwszy samodzielnie wyprodukowany przez Marvel Studios film (Dillard 2014c). Początkowo dystrybucją zajmowały się inne firmy, jednak w 2009 roku Marvel Entertainment zostało zakupione przez The Walt Disney Company i tym samym zarówno produkcja, jak i dystrybucja filmów mogła być prowadzona przez tę samą korporację (Marvel.com, 2009).

„Ojcem chrzestnym” całej serii jest Kevin Feige – szef Marvel Studios od 2007 roku. To właśnie jemu zawdzięczamy pomysł przeniesienia uniwersum z kart komiksów wydawnictwa na ekrany kin. I to on, w kontekście wcześniejszych rozważań, może być uznany za „autora” dzieł przynależnych do omawianej franczyzy.

Zaczął się od przeglądu praw autorskich do postaci, które ciągle są w posiadaniu Marvela, i nie zostały licencjonowane innym firmom. Okazało się, że chociaż większość najpopularniejszych superbohaterów sprzedano innym wytwórniom, studio zachowało prawa do tych mniej rozpoznawalnych, którzy wchodzą w skład grupy Avengers⁶. Podjęto zatem decyzję, aby spróbować wyprodukować film o Iron Manie. Produkcja okazała się sukcesem, windując przy tym postać Irona Mana na listę najpopularniejszych bohaterów Marvela.

W scenie po napisach końcowych (tak zwanych *aftercredits*) pojawił się Samuel L. Jackson w roli Nicka Fury’ego, który wspomniał Tony’emu Starkowi (Robert Downey Jr.) o inicjatywie Avengers. Fani komiksów nie mogli wyjść z zachwytu. Okazało się, że Marvel zaczyna przygotowania do czegoś spektakularnego – ekranizacji komiksu, która do tej pory wydawała się niemożliwa⁷.

Kolejnym filmem był *Hulk (The Incredible Hulk, 2008, reż. Louis Leterrier)*. Wspomniano w nim kilkakrotnie postać Tony’ego Starka (Iron Mana) i wydarzenia przedstawione w poprzednim filmie studia. A sam Robert Downey Jr. pojawił się w króciutkiej scenie po napisach. To była jedna z pierwszych, o ile w ogóle nie pierwsza w historii kina sytuacja, gdy film niebędący ani sequelem, ani rebootem odnosił się do wydarzeń przedstawionych w innej produkcji i brał je pod uwagę.

W 2012 roku odbyła się premiera filmu *Avengers* (reż. Joss Whedon), który poprzedziły wspomniane wcześniej filmy o Iron Manie i Hulku, a także historie Thora i Kapitana Ameryki. Wszyscy ci superbohaterowie, odgrywani przez tych samych aktorów (z jednym wyjątkiem – Edwarda Nortona w roli Hulka zastąpił Mark Ruffalo), pojawili się razem na ekranie i stworzyli wielkie widowisko, które okazało się olbrzymim finansowym sukcesem studia. A zarazem zakończyło tak zwaną „pierwszą fazę” MCU, która otrzymała podtytuł *Avengers Assembled*.

Wspomniany na początku tekstu *Ant-Man* zwieńczył drugą fazę MCU. Pojawiły się w niej znane z wcześniejszych odsłon serii postacie Irona Mana, Thora i Kapitana Ameryki, ale widowni przedstawiono również nowych superbohaterów: Strażników Galaktyki oraz właśnie Ant-Mana. Kolejne produkcje

⁶ Podaję za filmem dokumentalnym: *Marvel Studios: Assembling a Universe, 2014, ABC Studios, USA*.

⁷ Do tej pory wydawało się to niemożliwe przede wszystkim ze względów finansowych. Brakowało także pomysłu, w jaki sposób w jednym filmie zmieścić tylu ikonicznych bohaterów komiksowych bez marginalizacji ich roli.

ugruntowały pozycję Marvela jako lidera w segmencie kina superbohaterskiego, a sama seria MCU stała się najbardziej dochodową franczyzą w historii kina (Box Office Mojo 2015).

W 2010 roku Marvel otworzył oddział (Marvel Television), którego zadaniem jest produkcja seriali telewizyjnych. One także wchodzi w skład MCU, często rozwijając wątki poboczne zawiązane w filmach kinowych. Do tej pory wyprodukowano trzy serie: *Agentów T.A.R.C.Z.Y. (Agents of S.H.I.E.L.D., 2013)* i *Agentkę Carter (Agent Carter, 2015)* dla telewizji ABC, a także *Daredevila (2015)* dla internetowej platformy Netflix. W planach są kolejne serie.

Silna pozycja studia i jego zakotwiczenie w korporacyjnych strukturach Wata Disneya pozwoliło otworzyć nawiazać walkę z innymi wytwórniami i tym samym zdominować sektor filmów o superbohaterach. Zaczęło się od odzyskiwania sprzedanych wcześniej praw do postaci filmowych. W ten sposób do Marvela wrócili między innymi Daredevil i Punisher (Jackson 2013). Udało się także nawiazać współpracę z wytwórnią Columbia Pictures należącą do korporacji Sony, która dysponowała prawami do adaptacji przygód najpopularniejszego superbohatera wydawnictwa, czyli Spider-Mana. Tym samym powstanie wyprodukowany przez Marvel Studios film, będący częścią MCU, który następnie będzie dystrybuowany przez Columbia Pictures (Fritz 2015).

Mniej „pokojowo” przebiega rywalizacja z drugim konkurentem na rynku, należącą do korporacji Ruperta Murdocha wytwórnią 20th Century Fox. Tworzy ona własne *shared universe* na podstawie marvelowskich superbohaterów związanych z grupą X-Men, ma również prawa do Fantastycznej Czwórki.

Jedną ze spornych kwestii są prawa do rodzeństwa superbohaterów Quicksilvera i Scarlett Witch, którzy pojawili się zarówno w filmie wyprodukowanym przez 20th Century Fox – *X-Men: Przeszłość, która nadejdzie (X-Men: Days of Future Past, 2014, reż. Bryan Singer)*, jak i w superprodukcji Marvela – *Avengers: Czar Ultrona (Avengers: Age of Ultron, 2015, reż. Joss Whedon)*. Są oni członkami grup X-Men i Avengers, zatem prawa do nich miały oba studia. Pojawił się jednak problem dotyczący ich charakterystyki – w komiksach są mutantami, dziećmi Magneta. Marvel jednak w swoim filmie nie mógł o tym wspomnieć, gdyż prawa do komiksowej koncepcji mutantów oraz postaci Magneta są w rękach Foxa (Kendrick 2015). Postanowiono więc na łamach komiksów przedstawić ich nową biografię, według której nie są już mutantami (bliżej im do grupy Inhumans, objętej prawami przez Marvela), a ich ojcem nie jest już Magneto (Steinbeiser 2015). Tym samym komiksowe pierwowzory zbliżyły się do swoich filmowych wcieleń.

Rywalizacja Marvela z 20th Century Fox ma także swoje „ofiary”. W krótkim czasie wydawnictwo zakończyło publikować komiksy o Fantastycznej Czwórce (Schedeen 2014) oraz uśmierciło popularnych superbohaterów: Wolverine’a (Franch 2014) i Deadpoola (McMillan 2014). Tak się składa, że prawa do tych postaci ma Fox, który przygotowuje filmy bazujące na ich przygodach...

Cechy Marvel Cinematic Universe

Chociaż w budowie Marvel Cinematic Universe aspekty prawnoautorskie oraz finansowe odgrywają olbrzymią rolę, to same filmy także wyróżniają się charakterystycznym stylem oraz wypracowały szereg rozpoznawalnych konwencji.

Filmy Marvel Studios stanowią przeniesienie formatu wydawniczego znanego z komiksów na pole filmu i telewizji. Najważniejsi superbohaterowie mają własne filmy (a nawet serie filmów) tak, jak są bohaterami własnych serii komiksów, od czasu do czasu występując gościnnie w mniejszej roli w historii innej postaci. Na równych zasadach spotykają się za to w dużym crossoverze, którym w ramach MCU są filmy o grupie Avengers.

Za produkcję odpowiadają różne ekipy, dlatego też studio nie jest ograniczone chronologią i może realizować równoległe kolejne filmy. Same historie nie są ściśle powiązane, tylko pojedyncze sceny stanowią odwołania do innych części cyklu. Dominuje zasada, że każdy film lub serial muszą bronić się samodzielnie, ale także pasować do uniwersum.

Kolejne premiery cyklu są zaplanowane na kilka lat do przodu. Taka długofalowa strategia służy opracowaniu kierunku, w jakim ma toczyć się historia uniwersum. Twórcy, którzy podejmują się realizacji konkretnego filmu, wiedzą, jak poprowadzić opowieść, aby była pewnym wstępem do wydarzeń prezentowanych w następujących filmach.

W związku z wieloletnimi planami studia umowy z aktorami wcielającymi się w postacie superbohaterów także są podpisywane na kilka produkcji do przodu. Robert Downey Jr. w postać Tony'ego Starka/Iron Mana wcielił się dotychczas sześć razy, Chris Evans zagrał pięć razy Kapitana Amerykę, a Chris Hemsworth cztery razy Thora. Rośnie też znaczenie postaci drugo- i trzecioplanowych, które mimo braku własnych filmów stanowią ważną część uniwersum. I tak Samuel L. Jackson pojawił się jako Nick Fury w siedmiu filmach i kilku odcinkach serialu *Agenci T.A.R.C.Z.Y.*, Clark Gregg jako Agent Coulson wystąpił w czterech filmach pełnometrażowych, dwóch krótkometrażowych, a także jest głównym bohaterem wspomnianego serialu, Scarlett Johansson natomiast została czterokrotnie Czarną Wdową.

Nastrój filmów spod szyldu MCU i ich generalna stylistyka wpisują się w nurt znany w polskim filmoznawstwie jako Kino Nowej Przygody (Szyłak 2011: 5–19). To przepelnione akcją i humorem wielkie widowiska, w których superbohaterowie bronią świat przed zagrożeniami. Fabuła przeważnie kończy się bombastycznym finałem, w którym tryumfują protagoniści, a siły zła zostają przezwyciężone. Tym samym filmy MCU realizują strategię blockbustów (Jajko 2015: 23–39).

Marvel przy okazji kolejnych produkcji serii tworzy także hybrydy gatunkowe, mieszając znane schematy i ikonografie z superbohaterskimi motywami. Filmy o Iron Manie to wariacja na temat kina science fiction, produkcje z Thorem wpisują się w nurt fantasy, Kapitan Ameryka jest bohaterem filmu wojennego (część pierwsza) oraz thrilleru szpiegowskiego (część druga), *Strażnicy Galaktyki* to odmiana space opery, a *Ant-Man* – heist movie. Widzowie zatem za każdym razem otrzymują coś nowego, chociaż wpisane w ogólnie rozpoznawalną stylistykę serii.

Stałymi elementami każdego z filmów MCU są sceny w trakcie napisów końcowych (*midcredits*) oraz po ich zakończeniu (*aftercredits*). Przedstawiciele studia żartują: „Marvel nauczył widzów zostawać w kinie do końca napisów” (*Marvel Studios: Assembling a Universe* 2014). Ponadto tradycyjnie w każdym filmie pojawia się gościnnie (tak zwany *cameo*) w różnych rolach Stan Lee – pomysłodawca większości superbohaterów Marvela.

MCU stanowi również sztandarowy przykład narracji transmedialnej. Świat ten jest rozbudowywany nie tylko w filmach pełnometrażowych, ale swoje wątki rozwija także w serialach, filmach krótkometrażowych oraz w powiązanych z nimi komiksach. Być może w przyszłości dołączą do nich również animacje i gry wideo.

Co dalej?

Model *shared universe*, który został rozwinięty i udoskonalony przez wytwórnię Marvel, jest wzorem dla innych producentów hollywoodzkich. W związku z olbrzymimi zyskami, jakie ta strategia biznesowa przynosi wytwórniom, możemy być pewni, że w najbliższych latach bardzo często będziemy słyszeć określenie *shared universe*. Tym bardziej, że już nie tylko nowe serie obierają ten kierunek rozwoju, ale i klasyczne franczyzy zaczynają być modyfikowane, aby sprostać nowym standardom. Z całą pewnością więc widzowie na całym świecie zostaną obdarowani nowymi produktami, które już doskonale znają.

Literatura:

- Adamczak M., 2010, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- Adamczak M., 2011, *System marketingowy Hollywood w latach 1977–2011* [w:] *Kino Nowej Przygody*, red. J. Szyłak, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- Box Office Mojo, 2015, *Movie Franchises and Brands Index*, <http://www.boxofficemojo.com/franchises/?view=Franchise&sort=sumgross&order=DESC&p=.htm> [dostęp: 16.08.2015].
- Cecchini M., 2015, *Full Marvel Movie Release Calendar*, <http://www.denofgeek.us/movies/marvel/237462/full-marvel-movie-release-calendar> [dostęp: 16.08.2015].
- Collinson G., 2015, *The Future of Franchising: The Shared Universe*, <http://www.flickering-myth.com/2015/03/the-future-of-franchising-the-shared-universe.html> [dostęp: 16.08.2015].
- Coolidge B., 2013, *The Intricate, Expansive Universe of Quentin Tarantino*, <http://uk.ign.com/articles/2013/01/17/the-intricate-expansive-universe-of-quentin-tarantino> [dostęp: 16.08.2015].
- Dillard Ch., 2014a, *History of Marvel Studios – Part 1*, <http://news.comicui.com/2014/03/history-of-marvel-studios-part-1/> [dostęp: 16.08.2015].
- Dillard Ch., 2014b, *History of Marvel Studios – Part 2*, <http://news.comicui.com/2014/04/history-of-marvel-studios-part-2/> [dostęp: 16.08.2015].
- Dillard Ch., 2014c, *History of Marvel Studios – Part 3*, <http://news.comicui.com/2014/04/history-of-marvel-studios-part-3/> [dostęp: 16.08.2015].
- Franch D., 2014, *Marvel is killing off a major character – EXCLUSIVE FIRST LOOK!*, <http://www.ew.com/article/2014/04/25/death-wolverine-marvel-exclusive> [dostęp: 16.08.2015].

- Fritz B., 2015, *Marvel and Sony Reach Deal on Spider-Man Movie Production*, <http://www.wsj.com/articles/marvel-and-sony-reach-deal-on-spider-man-movie-production-1423546677> [dostęp: 16.08.2015].
- Helman A., 2010, *Teoria autorska [w:] Historia myśli filmowej. Podręcznik*, red. A. Helman, J. Ostaszewski, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- Jackson M., 2013, *3 other superheroes just joined Daredevil back at Marvel Studios*, <http://www.blastr.com/2013-5-2/3-other-superheroes-just-joined-daredevil-back-marvel-studios> [dostęp: 16.08.2015].
- Jajko K., 2015, *Nadmiar na sprzedaż. Wstęp do opisu paradygmatu kina blockbusterowego [w:] Paradygmaty współczesnego kina*, red. R.W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Jenkins H., 2007, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kendrick B., 2015, *Avengers vs. X-Men Quicksilver: Marvel & Fox Movie Usage Explained*, <http://screenrant.com/quicksilver-x-men-avengers-2-fox-marvel-dead/> [dostęp: 16.08.2015].
- Marvel.com, 2009, *Disney to Acquire Marvel Entertainment*, http://marvel.com/news/comics/9360/disney_to_acquire_marvel_entertainment [dostęp: 16.08.2015].
- Marvel Studios: Assembling a Universe*, 2014, prod. ABC Studios, USA.
- McMillan G., 2014, *Marvel Exec Teases Comic Book Death of Deadpool*, <http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/marvel-exec-teases-comic-book-734749> [dostęp: 16.08.2015].
- Parrish R., 2015, *How Many Connected Movie Universes Are There Now?*, <http://www.techtimes.com/articles/48137/20150424/how-many-connected-movie-universes-are-there-now.htm> [dostęp: 16.08.2015].
- Schedeen J., 2014, *NYCC: Marvel Cancels Fantastic Four Comic*, <http://uk.ign.com/articles/2014/10/12/nycc-marvel-cancels-fantastic-four-comic> [dostęp: 16.08.2015].
- TV Tropes, 2015, *Shared Universe*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SharedUniverse> [dostęp: 22.07.2015].
- Siuda P., Żaglewski T (red.), 2014, *Prosumpcja. Pomiędzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Steinbeiser A., 2015, *Scarlet Witch & Quicksilver Confirmed As Not Being Mutants, True Parents Revealed*, <http://comicbook.com/2015/05/09/-scarlet-witch-quicksilvers-confirmed-as-not-being-mutants-true-/> [dostęp: 16.08.2015].
- Szylak J., 2011, *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice [w:] Kino Nowej Przygody*, red. J. Szylak, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- Toffler A., 1997, *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Skład Marvel Cinematic Universe (w kolejności chronologicznej)

Filmy pełnometrażowe:

- Iron Man*, 2008, reż. J. Favreau, scen. M. Fergus, H. Ostby, A. Marcum i M. Holloway, prod. A. Arad i K. Feige, USA.
- Incredible Hulk*, 2008, reż. L. Leterrier, scen. Z. Penn, prod. A. Arad, G. Anne Hurd i K. Feige, USA.
- Iron Man 2*, 2010, reż. J. Favreau, scen. J. Theroux, prod. K. Feige, USA.
- Thor*, 2011, reż. K. Branagh, scen. A. E. Miller, Z. Stentz i D. Payne, prod. K. Feige, USA.
- Captain America: Pierwsze starcie (Captain America: The First Avenger)*, 2011, reż. J. Johnston, scen. C. Markus i S. McFeely, prod. K. Feige, USA.
- The Avengers*, 2012, reż. i scen. J. Whedon, prod. K. Feige, USA.
- Iron Man 3*, 2013, reż. S. Black, scen. D. Pierce i S. Black, prod. K. Feige, USA, Chiny.
- Thor: Mroczny świat (Thor: The Dark World)*, 2013, reż. A. Taylor, scen. C. Yost, C. Markus i S. McFeely, prod. K. Feige, USA.
- Kapitan Ameryka: Zimowy żołnierz (Captain America: The Winter Soldier)*, 2014, reż. A. i J. Russo, scen. C. Markus i S. McFeely, prod. K. Feige, USA.

Strażnicy Galaktyki (Guardians of the Galaxy), 2014, reż. J. Gunn, scen. J. Gunn i N. Perlman, prod. K. Feige, USA.

Avengers: Czas Ultrona (Avengers: Age of Ultron), 2015, reż. i scen. J. Whedon, prod. K. Feige, USA.

Ant-Man, 2015, reż. P. Reed, scen. E. Wright, J. Cornish, A. McKay i P. Rudd, prod. K. Feige, USA.

Filmy krótkometrażowe:

Marvel One-Shot: Konsultant (Marvel One-Shot: The Consultant), 2011, reż. Leythum, scen. E. Pearson, prod. K. Feige, USA.

Marvel One-Shot: Ciekawa rzecz spotkała nas przy młocie Thora (Marvel One-Shot: A Funny Thing Happened On The Way to Thor's Hammer), 2011, reż. Leythum, scen. E. Pearson, prod. K. Feige, USA.

Marvel One-Shot: Przedmiot 47 (Marvel One-Shot: Item 47), 2012, reż. L. D'Esposito, scen. E. Pearson, prod. K. Feige, USA.

Marvel One-Shot: Agent Carter, 2013, reż. L. D'Esposito, scen. E. Pearson, prod. K. Feige, USA.

All Hail the King, 2014, reż. i scen. D. Pearce, prod. K. Feige, USA.

Seriale:

Agenci T.A.R.C.Z.Y. (Agents of S.H.I.E.L.D.), 2013, prod. ABC, USA.

Agentka Carter (Agent Carter), 2015, prod. ABC, USA.

Daredevil, 2015, prod. Netflix, USA.

Abstrakt

Shared universe jest modelem biznesowym, który skutecznie zdobywa popularność w hollywoodzkim przemyśle filmowym. Niniejszy artykuł stanowi próbę wyjaśnienia tego fenomenu, a także opis jego cech, wad i zalet. Aspekty praktyczne zostaną omówione na przykładzie Marvel Cinematic Universe – serii filmów wyprodukowanych przez wytwórnię Marvel Studios.

Słowa kluczowe

przemysł filmowy, kino hollywoodzkie, narracja transmedialna, franczyzy medialne, prawa autorskie

Summary

Marvel Makes Films. Shared Universe as a New Trend in Hollywood Cinema

Shared universe is a business model that effectively gaining popularity in the Hollywood film industry. This article attempts to explain this phenomenon, as well as describe its features, advantages and disadvantages. Practical aspects will be presented on the example of Marvel Cinematic Universe – a series of films produced by Marvel Studios.

Keywords

film industry, Hollywood cinema, transmedia storytelling, media franchises, copyrights

Pornografia jako świat wyobrażony kobiecej i męskiej seksualności

Pornografia to w istocie rzeczy tylko
paradoksalna granica seksualności.
Realistyczne „wyolbrzymienie”,
maniakalne natręctwo seksualności.

J. Baudrillard

Jest wiele publikacji mówiących o zagrożeniach, jakie niesie za sobą pornografia, na przykład książka doktora psychologii Victora Cline'a *Skutki pornografii: dowody eksperymentalne i kliniczne* czy *Szkodliwość pornografii* Jerry'ego Kirka. Pozytywnie te mówią o uzależnieniu od pornografii, o tym, że pobudza ona do dewiacji, agresji, przemocy, że wypacza obraz aktu seksualnego i potrafi niszczyć relacje międzyludzkie. To wszystko prawda, ale dlaczego tak się dzieje? Ten tekst jest refleksją nad zjawiskiem pornografii. Warto podjąć rozważania dotyczące jej istoty. Czy jest jak film fantastyczny, wykreowany po to, aby uwieść widza i wprowadzić go w nierealny, wyobrażony świat? Czy jest to po prostu sztuka pokazująca różnego rodzaju i w różny sposób urozmaicane stosunki seksualne? Warto także przyjrzeć się rodzajom pornografii. Twórcą jednej z bardziej znanych klasyfikacji jest David Alexander Scott. Dzieli on pornografię na:

- pornografię typu „soft-core” (pornografia miękka) – są to materiały przedstawiające heteroseksualne sceny erotyczne bez użycia przemocy, na przykład sceny nagości z ekspresją seksualną, dewiacje o małym stopniu wyrafinowania, seks, na który obie strony wyrażają zgodę (Scott 1995: 13);
- pornografię typu „hard-core” (pornografia twarda) – występują tu zachowania dewiacyjne, przemoc, pedofilia, zoofilia, zboczenia. Są to materiały przedstawiające nietypowe zachowania seksualne, jak na przykład orgie, gwałty, sadomasochizm (Scott 1995: 79).

Artykuł ten dotyczy pornografii ukazującej wyłącznie stosunki heteroseksualne, wpisującej się w kategorię pornografii miękkiej.

Chociaż pornografia jest znana od wieków i dzisiaj każdy wie, czym jest, to bardzo ciężko zbudować jej precyzyjną, naukową definicję. Etymologicznie słowo „pornografia” oznacza „nierządne rysunki” (z greckiego: *porne* – nierządny, *graphos* – rysować, rysunek) (Krawulska-Ptaszyńska 2003: 14).

Współcześnie popularnym rodzajem pornografii są krótkometrażowe filmy zamieszczane na stronach internetowych. Warto jednak pamiętać, że taka forma pornografii jest stosunkowo nowa. Dawniej z oczywistych przyczyn istniały jedynie wspomniane „nierządne rysunki”. Naukowcy zainteresowani zjawiskiem pornografii podejmują próby jej zdefiniowania, ale nie udało się ustalić jednej, uniwersalnie obowiązującej definicji tego zjawiska. Anna Krawulska-Ptaszyńska za pornografię uznaje „wszystkie wytwory, które koncentrują się na ekspozowaniu aktywności seksualnej i/lub sfery genitalnej, co do których możemy przypuszczać, że zostały wykonane w celu wzbudzenia podniecenia seksualnego u określonego kręgu odbiorców, które podniecenie to rzeczywiście wywołują” (Krawulska-Ptaszyńska 2003: 15). Można tutaj podać w wątpliwość uznanie podniecenia seksualnego jako wyznacznika pornografii, bowiem nie wszystkie wytwory mające wywołać podniecenie seksualne, rzeczywiście je wywołują, a czasem podniecenie może wywołać coś, co absolutnie nie miało tego na celu, na przykład scena z filmu niepornograficznego lub jakieś dzieło sztuki (rzeźba, obraz itp.). Wendy McElroy proponuje bardziej zwięzłą definicję: „Pornografia to artystyczne przedstawienia kobiet i mężczyzn jako istot jednoznacznie seksualnych” (McElroy 1995: 51). Ta definicja również jest dyskusyjna, ponieważ każdy mężczyzna i każda kobieta mogą być w dowolnej chwili postrzegani jako istoty jednoznacznie seksualne. Co więcej, kategoria sztuki ma charakter bardzo subiektywny – zdaniem jednej osoby takie przedstawianie kobiet i mężczyzn może być artystyczne, a zdaniem drugiej nie. Autorem kolejnej definicji jest Władysław Bernard Skrzydlewski. Twierdzi on, że „pornografia to wszelkie wytwory, które uważa się za powodujące pobudzenie seksualne normalnego człowieka” (Skrzydlewski 2003: 83). Tutaj znowu pojawia się sugestia, że jeżeli podniecenie seksualne występuje, to dane zjawisko jest pornografią, a przecież jest to założenie nieprecyzyjne. Myślę, że tak trudno zdefiniować pornografię, ponieważ wiąże się ona z wrażliwością człowieka. Obsceniczność danego obrazu, filmu, reklamy jest kwestią subiektywną – to, co dla jednych zakrawa o pornografię, dla innych jest naturalne. Słuszne wydaje się stwierdzenie:

Pornografia jest definiowana przede wszystkim przez funkcję, którą rozumiemy jako podniecenie użytkownika, prowadzące do aktywności seksualnej w formie stosunku lub masturbacji. Nie znaczy to, że przedstawienia, które nie są pornografią, nie mogą mieć charakteru erotycznego (być podniecające seksualnie), ani też, że cała pornografia wywołuje podniecenie (McNair 2004: 167).

Jest to w mojej opinii najbardziej trafna próba zdefiniowania tego niejednoznacznego zjawiska.

Współcześnie pornografia jest problemem na ogromną skalę ze względu na powszechność internetu. Jeszcze kilkanaście lat temu niewiele osób miało tak swobodny dostęp do materiałów pornograficznych, a żeby je zdobyć, trzeba było często podjąć pewien wysiłek, nawet przełamać wstyd – wypożyczając kasetę VHS z filmem pornograficznym lub kupując pornograficzną gazetę w kiosku, nie byliśmy już tak anonimowi jak teraz, gdy siedzimy w zaciszu domowym i przeglądamy szeroki wybór stron pornograficznych (McNair 2004: 168). Według badań Stanisława Kozaka ponad 40 milionów ludzi na świecie regularnie ogląda strony pornograficzne, z czego 20% mężczyzn i 12% kobiet robi to w godzinach

pracy. Badania te dowiodły również, że największą grupą oglądającą pornografię są bardzo młodzi ludzie w przedziale wiekowym od dziesięciu do siedemnastu lat (Kozak 2007: 85). Internet jest na tyle „spornografizowany”, że więcej jest stron internetowych pod hasłem „seks” lub „porno” niż pod hasłem „Bóg” (Piłśniak 2005: 41). Jest to szczególne zagrożenie dla młodych osób, które są ciekawe świata i szybko ekscytują się tym, co „zakazane”. Dzieci to bardzo łatwy cel dla osób, które rozpowszechniają pornografię – pokazują to badania Anny Wrony, mówiące między innymi o tym, że w 2008 roku 80% dzieci natrafiło w internecie wbrew woli na materiały o charakterze pornograficznym, a połowa nieletnich otrzymała w wiadomościach e-mail linki do stron pornograficznych. Duża część wyżej wymienionych nieletnich zgłasza, że nie są to jednorazowe incydenty (kilka razy – 36%, wiele razy – 29%). Blisko połowa badanych (49%), którzy jednorazowo lub wielokrotnie otrzymali link do strony pornograficznej w wiadomościach e-mail, skorzystało z niego (29% – wielokrotnie) (Wrona 2009: 315). Młodzi ludzie, dopiero kształtujący i poznający swoją seksualność, nie powinni oglądać scen, w których seks i ludzka seksualność są wypaczone i zniekształcone do granic możliwości. W dzisiejszych czasach jednak niemożliwe jest, aby młody człowiek nigdy nie zetknął się z pornografią, ponieważ istnieje ona w mass mediach – wiele reklam, teledysków czy seriali oscyluje na pograniczu pornografii, a granica ta ciągle jest przesuwana coraz dalej. W związku z tym warto rozmawiać na ten temat z młodzieżą. Taka rozmowa jednak nie powinna polegać na zakazywaniu lecz na dystansowaniu nieletniego do tego, co oferuje kultura popularna.

Warto bliżej przyjrzeć się wizerunkowi kobiety w materiałach pornograficznych. Po pierwsze trzeba zauważyć, że w heteroseksualnej, miękkiej pornografii najczęściej to kobieta prowokuje aktywność seksualną. To ona pręży się i wije przed mężczyzną, prosząc go i zachęcając do stosunku. Jednocześnie pokazuje, że jest zdolna do poddania się wszelkim praktykom i pomysłom, jakie przyjdą do głowy mężczyźnie. Pornografia

jest to z reguły przedstawiona w ściśle określony sposób rozkosz seksualna, ale nie mężczyzny, tylko kobiety. To opowieść o kobietach w ekstazie seksualnej, ale zawsze pod władaniem fallusa. Kobieta jęczy, dyszy i drży, ale to milczący mężczyzna aranżuje i kontroluje przebieg zdarzeń (Giddens 2006: 156).

Kobieca seksualność jest zatem totalnie uprzedmiotowiona i podległa mężczyźnie. Kobieta w heteroseksualnej, miękkiej pornografii odgrywa rolę zabawki w męskich rękach. Anna Krawulska-Ptaszyńska pisze, że w pornografii postać kobiety pozbawia się człowieczeństwa i przedstawia jako gorszą od mężczyzny (Krawulska-Ptaszyńska 2003: 24). W tego typu materiałach pornograficznych bez trudu można zauważyć bierność kobiety. Działanie jest domeną mężczyzny, kobieta zaś to jedynie obiekt, na którym skupia się owo działanie, któremu jest ona całkowicie podporządkowana. „Pornograficzna inscenizacja jest jednak napiętnowana mężczyzną, a kobiecie i jej roli – pozostawia jedynie wąski margines” (Hajkowski 2012: 3). Dzieje się tak, ponieważ pornografia z założenia jest skierowana do mężczyzny i to jeden z nich dominuje podczas intensywnego seksu, pozbawionego jakichkolwiek uczuć i emocji, a kobieta jest ukazywana skrajnie stereotypowo – czyli jako osoba służąca do zaspokojenia męskiego pożądania i jego wszelkich wyuzdanych zachcianek (Giddens 2006: 154).

Wizerunek mężczyzny w omawianej kategorii pornografii jest kreowany w sposób przeciwny. Jest on głównym bohaterem, panem sytuacji, który decyduje o tym, jak będzie wyglądał akt seksualny. To postać niezwykle silna, władcza, dobrze zbudowana i sprawna seksualnie, a także wyzuta z emocji i jakichkolwiek skrupułów. Kobieta jest dla niego atrakcją, czymś, co można bez problemu i konsekwencji wykorzystać i zostawić. Ponadto przedstawienie jego cielesności również jest charakterystyczne. Klasyczny męski bohater filmów pornograficznych ma niezwykle rozbudowaną i umięśnioną klatkę piersiową, nogi i ręce. Jest uosobieniem siły i władzy. Jego nienaturalnych rozmiarów przyrodzenie odgrywa bardzo ważną rolę, ponieważ jest głównym atutem mężczyzny. Jest dumą dla właściciela i obiektem pożądania kobiet. Rozmiar narządów płciowych decyduje o męskości i wartości mężczyzny oraz kobiecym podziw i fascynacji. Tak przedstawiony męski wizerunek może negatywnie wpływać na myślenie o własnej cielesności wśród młodych chłopców. Przejawia się to zazwyczaj w nagminnym dbaniu o wygląd zewnętrzny – obsesja na punkcie muskulatury (bigoreksja), uzależnienie od sterydów lub innych substancji chemicznych powodujących przyrost tkanki mięśniowej oraz kompleks „małego członka” to tylko niektóre z problemów współczesnych nastolatków. Skąd bierze się tak silne dążenie do perfekcyjnego ciała?

Młodzi ludzie, patrząc na takie nienaturalne oblicze kobiet i mężczyzn, mają zaburzony wizerunek kobiecości i męskości. Chłopcy mogą interpretować sceny pornograficzne w taki sposób, że wszystkie kobiety i dziewczyny nieustannie mają ochotę na seks i można z nimi robić wszystko, cokolwiek wyobraźnia podpowie. Zanika tutaj szacunek do partnerki i do jej potrzeb oraz preferencji. Dziewczęta zaś mogą pomyśleć, że w sytuacji intymnej trzeba zgadzać się na wszystko, czego zażyczy sobie partner, oraz że zawsze należy być gotową i chętną do współżycia seksualnego. Ponadto może wytworzyć się w nich przekonanie, że mężczyzna podczas aktu seksualnego ma prawo z kobietą zrobić wszystko, nawet ją poniżyć i gwałcić, bowiem wizerunek mężczyzny w pornografii promuje zapewnianie sobie przyjemności bez poszanowania uczuć drugiej osoby, przy pomocy siły i agresji. Pokazuje mężczyznę jako tyrana i człowieka, który jest niezwykle bezwzględny w momencie podniecenia seksualnego.

Sam akt seksualny jest przedstawiany w sposób bardzo nienaturalny, wyreżyserowany i nierzadko wręcz wulgarny. Podczas stosunku nie ma mowy o żadnych uczuciach czy trosce o partnera. Ważne jest tylko zaspokojenie pożądania. Skrzydlewski pisał, że:

[...] zachowanie seksualne człowieka z natury intymne, pornografia odziera z tej intymności i na dodatek robi to często w sposób brutalny. Miłość w pornografii właściwie nie istnieje, a przynajmniej nie ma znaczenia. Każdy człowiek, który jest jednocześnie partnerem, jest traktowany przedmiotowo – nie jako obdarzona godnością osoba, ale jako przedmiot zaspokajania pożądań seksualnych. Przy czym bardzo często połączone jest to z zachowaniem seksualnym agresywnym, brutalnym i wulgarnym. Pornografia pokazuje też zmiany partnerów seksualnych jako coś normalnego, nie pokazuje natomiast częstych i tragicznych w rzeczywistości skutków przedstawianych zachowań seksualnych (Skrzydlewski 2003: 85).

Ten brak konsekwencji, o którym wspomina Skrzydlewski, jest dla pornografii charakterystyczny. Pornografia jest jednowymiarowa, jednowątkowa – pokazuje tylko sam akt seksualny, zaś jego konsekwencje w dalszym życiu pomija milczeniem. Młodzi ludzie często nie są świadomi, że takie postępowanie grozi utratą wartości, godności oraz szacunku do samego siebie, różnego rodzaju chorobami przenoszonymi drogą płciową i w końcu niechcianą ciążą. O tym w pornografii absolutnie nie ma mowy.

Brian McNair, autor książki *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli kultura obnażania*, zauważa, że w materiałach pornograficznych

zawsze obecne jest pożądanie, a „nie” znaczy zwykle „tak”. W pornografii ograniczenia, obowiązki i odpowiedzialność, które określają i strukturują stosunki seksualne w realnym życiu – jak na przykład małżeństwo i wychowanie dzieci – niemal zawsze są nieobecne. Świat pornografii to świat idealny, w którym przynajmniej wówczas, gdy konsument jest w nim zanurzony – życie ogranicza się do mechanizmów związanych z aktem płciowym (McNair 2004: 123).

Tak jak twierdzi McNair, pornografia jest „oderwana” od rzeczywistości, ponieważ przedstawia tylko seks i niewiele jest w niej wątków poza aktem seksualnym. Prawdopodobnie właśnie to najbardziej pociąga i interesuje odbiorców tego typu materiałów. Ale jest to również zagrożenie, bowiem ten „świat idealny”, o którym pisze McNair w powyższym cytacie, bardzo często uzależnia i przesłania obraz świata realnego. Młode osoby powinny wiedzieć o tym, że seks w pornografii nie jest realny – że jest to jedynie wizja reżysera bądź producenta i że w rzeczywistości może on wyglądać zupełnie inaczej. Chodzi tu o zbudowanie dystansu do pornograficznych scen, tak aby nie rzutowały one na prawdziwe życie nastolatków.

Niezwykle ciekawą i wpisującą się w temat niniejszego artykułu jest publikacja Lecha Nijakowskiego *Ciało w zwierciadle pornografii*. Autor opisuje w niej sposób ukazywania ludzkiego ciała w zależności od rodzaju pornografii i wskazuje na konsekwencje tego zjawiska. „Pornografia wpływa na odbiorców na głębszym poziomie. Prezentując ciała z pozoru zdrowe i zadbane, wpisuje się w dyskurs biowładzy, nakazując nieustanną troskę o siebie” (Nijakowski 2015: 31). Ponadto Nijakowski obala mity związane z zagadnieniem pornografii. Jednym z takich mitów jest bagatelizowanie pornografii jako materiału badawczego dla świata nauki i uznanie jej za mało poważny i mało wartościowy temat dla badaczy życia społecznego.

Tymczasem pornografia jest zjawiskiem totalnym – odsyła do wielu sfer życia, reprezentuje uświadamiane i nieuświadamiane trendy społeczne. Reaguje niezwykle szybko na zmiany stylów życia, przemiany w sferze norm i wartości oraz postaw wobec społecznych tabu lub na pojawianie się nowych form gospodarowania. Nie stanowi idealnego zwierciadła – wiele zjawisk wykrzywia i wyolbrzymia – ale przyglądając się jej okiem uzbrojonym w naukowe szkło powiększające, można dostrzec wiele prawd o społeczeństwach daną pornografią produkujących i ją konsumujących (Nijakowski 2015: 32).

Warto zatem przyglądać się zmianom i zjawiskom, które zachodzą na tym polu, a także badać opinie społeczne dotyczące tego, w jaki sposób pornografia jest postrzegana, jakie są jej konsekwencje i przejawy we współczesnym świecie.

Próbę takowych badań podjęłam w kwietniu 2015 roku. Przeprowadziłam je wśród studentów i studentek studiów magisterskich z kierunku pedagogika na Uniwersytecie Gdańskim. Były to badania jakościowe, bowiem badani przede mnie studenci mieli za zadanie odpowiedzieć na jedno pytanie otwarte, które dawało pole do refleksji i możliwość bardzo rozbudowanej wypowiedzi. Pytanie zadane studentom brzmiało: „Jaki jest Twoim zdaniem wizerunek kobiety i mężczyzny w materiałach/filmach pornograficznych?” Respondenci pisali odpowiedzi na wcześniej przygotowanych kartkach. Badanie to miało na celu poznanie opinii studentów na temat tego, w jaki sposób postrzegają oni kobiety i mężczyzn występujących w pornografii.

W badaniu wzięło udział 111 osób z czego dziewięć nie wypowiedziało się na ten temat, usprawiedliwiając się tym, że nigdy nie miało do czynienia z pornografią. Zastanawiające, czy we współczesnym świecie możliwe jest, aby osoba mająca ponad dwadzieścia lat nigdy choć na chwilę lub przypadkowo nie spotkała się z pornografią. Być może jest to tylko usprawiedliwienie niechęci wypowiedzenia się na ten temat. Pozostali respondenci zgodnie twierdzili, że wizerunek zarówno kobiety, jak i mężczyzny jest sztuczny i mija się z prawdą. Wiele odpowiedzi opisywało wygląd zewnętrzny bohaterów pornografii:

W filmach pornograficznych zauważam bardzo dużą sztuczność i nieprawdziwość. Wielkie rozmiary penisów, sztuczne udawanie orgazmu kobiety. W wizerunku zarówno kobiety, jak i mężczyzny można doszukiwać się czegoś w rodzaju „animalności” rozumianej jako zwierzęcego kopulowania, czasem brutalnego, ponieważ kobieta jest najczęściej sponiewierana i traktowana przedmiotowo, tylko jako przedmiot do wykorzystania. Uważam, że ciało obojga jest bardzo sztuczne i nieprawdziwe, na potrzeby filmu. Tak jak wcześniej wspomniałem, przypomina to raczej orygialny obrzęd, czego finałem zawsze jest wytrysk mężczyzny.

Powstaje nowy typ ideału kobiecego. Kobiety powinny być szczupłe, z dużym (sztucznym), niemożliwie jędrnym biustem oraz pośladekami. Jak wiemy, takiego ciała nie da się uzyskać poprzez geny i ćwiczenia fizyczne – skutkuje to coraz częstszymi wizytami kobiet u chirurgów plastycznych, ponieważ „normalne” kobiety popadają w kompleksy, a czasem nawet w depresję.

Kobieta jest ukazywana jako zniewolona wobec mężczyzny (zazwyczaj). Podporządkowuje wszystkie czynności wobec mężczyzny. Jest to kobieta najczęściej po operacji plastycznej powiększenia piersi, wydepilowana, wyzwolona, zdolna do wszelkich „zabaw” seksualnych i gotowa do poniżania. Mężczyzna jest pokazany jako władczy, mający kontrolę nad kobietą. Jego ciało jest umięśnione, przyrodzenie jest okazałe i kondycja godna podziwu.

Respondenci zwrócili uwagę na widoczną od pierwszej chwili iluzoryczność wyglądu zewnętrznego bohaterów. Co więcej, druga wypowiedź akcentuje problem kultu pięknego, młodego ciała. Zjawisko to jest obecne nie tylko w pornografii, ale również w szeroko pojętych mediach, które propagują dążenie do bardzo szczupłej sylwetki, idealnych kształtów i ciała bez jakiegokolwiek skazy.

Mamy tu do czynienia z problemem zauważonym także przez wcześniej wspomnianego socjologa Lecha Nijakowskiego, który mówi o „dyskursie biowładzy” w pornografii. Respondent lub respondentka zauważa, że prowadzi to do często niebezpiecznych i ryzykownych zabiegów chirurgicznych oraz do depresji spowodowanej ciągłym dążeniem do niemożliwego do osiągnięcia ideału.

Kolejną istotną rzeczą zauważoną przez badanych jest odmienne traktowanie aktorów i aktorek biorących udział w filmach pornograficznych:

Części intymne kobiety pokazywane częściej i w całości, natomiast mężczyzny są ukryte, niewidoczne. Jest większe przyzwolenie na pokazywanie nagiej kobiety niż mężczyzny.

Mężczyzna w pornografii nie musi być przystojny, może być gruby, brzydki, a i tak każdą kobietę bierze jak przedmiot.

Być może dzieje się tak, ponieważ większość materiałów pornograficznych kierowana jest do mężczyzn – dlatego występuje w nich głównie skupienie uwagi na cielesności kobiety (która musi być atrakcyjna i zachęcająca), aniżeli na ciele mężczyzny.

Widać, że respondenci – podobnie jak Lech Nijakowski – zauważają tendencje do ukazywania ludzkiej fizyczności jako „ciało cukierkowe”, które tworzy „bajkową reprezentację”:

Mężczyzna jako dominator, umięśniony, z ogromnym przyrodzeniem. Kobieta jest poniżana, traktowana jak przedmiot, wygląda bardzo sztucznie – sztuczna opaleniźna, biust, paznokcie, włosy, mocny makijaż, w niczym nie przypomina ludzi, których normalnie spotykamy na ulicach, mają idealne ciała, bez grama tłuszczu, cellulitu, bez rozstępów, jędrne ciała...

Uważam, że mężczyzna w materiałach pornograficznych kreowany jest jako dominator, kobieta natomiast jest ukazana jako uległa, która ma za zadanie spełniać zachcianki mężczyzny. Przeważnie kobieta jest po wielu operacjach plastycznych. Widać, że udaje orgazm, nawet gdy czynności wykonywane nie sprawiają jej faktycznej przyjemności.

Moim zdaniem wizerunek kobiet i mężczyzn w filmach pornograficznych jest sztuczny. Mężczyźni są zawsze umięśnionymi macho, kobiety z kolei nieporadnymi, biuściastymi, gotowymi na wszystko kociakami. Są poniżane.

Badani bardzo wyraźnie określali (choć nie było o to prośby w pytaniu), do czego może prowadzić częste korzystanie z pornografii:

Mężczyźni, oglądając takie filmy, mają niewiadomo jakie wyobrażenie o kobiecie w sypialni. Oczekują od kobiet zbyt wiele, nie dając czasem nic w zamian.

Młodzi ludzie, oglądając takie rzeczy, kreują i postrzegają rzeczywistość, której nie ma. I są tym wszystkim później rozczarowani. Dochodzi do rozpadów w związkach i ponieważ ludzie mają zbyt wygórowane oczekiwania wobec partnera.

Młodzież oglądająca filmy pornograficzne sądzi, że tak właśnie wygląda stosunek w życiu, że seks zawsze kończy się orgazmem, a partner zawsze jest gotowy; że

mężczyzna czy kobieta zawsze mają modelowe ciała. Jest to wizerunek zupełnie nieprawdziwy, wprowadzający w błąd młodego człowieka.

Na koniec przytoczę jeszcze cztery cytaty, które mówią o tym, do czego (najczęściej) jest sprowadzana rola kobiety w pornografii:

Moim zdaniem wizerunek kobiety w materiałach/filmach pornograficznych kreowany jest na służącą lub niewolnicę seksualną. Kobieta służy zaspokojeniu fantazji i potrzeb „Pana i Władcy”, w tym wypadku mężczyzny/mężczyzn w filmach pornograficznych. Mężczyzna pełni w nich rolę władcy, który może zrobić, co mu się tylko podoba ze swoją niewolnicą, a ona ma za zadanie się jemu poddać. Mężczyzna emanuje swoją siłą i męskością, a kobieta ukazywana jest jako uległa lub też nie mogąca podejmować decyzji, a zarazem wyuzdana postać.

Kobieta jest traktowana jako przedmiot, z którym można zrobić wszystko, łącznie z poniżaniem i przemocą, a ona jeszcze za to podziękuje.

Mężczyzna jest beneficjentem usług, które kobieta musi mu dostarczyć.

Kobieta ukazana jest jako zabawka służąca mężczyźnie. Nawet jeśli zdarza się, że odgrywa rolę dominującą, to wynika to z konwencji mężczyzny. Jest zabawką, która posłusznie spełnia wszystkie zachcianki mężczyzny bez możliwości sprzeciwienia się („Ciągnie mnie za włosy? E tam, chwilę wytrzymam”).

Studenci pedagogiki widzą zagrożenia, jakie niesie pornografia, i dostrzegają możliwe, niebezpieczne konsekwencje, na przykład: zbyt duże wymagania seksualne wobec partnera/partnerki, rozpady związków, brak szacunku do kobiet/mężczyzn.

Badane osoby wyraźnie mówią, że wygląd zewnętrzny bohaterów pornografii jest sztuczny i nieprawdziwy, zdają sobie sprawę, że aktorki porno często poddają się operacjom plastycznym. Co więcej, wiedzą, że akt seksualny przedstawiany w filmach pornograficznych niekoniecznie wygląda tak, jak w realnym życiu – „seks jest wyreżyserowany, przez co staje się bardzo sztuczny”. Często w wypowiedziach powtarzały się wątki mówiące o poniżaniu kobiet i o traktowaniu ich przedmiotowo, jak zabawki, jak własność mężczyzny. Wszystkie te uwagi świadczą o dojrzałości respondentów.

Jest to pozytywny wniosek, tym bardziej że badani to osoby, które w przyszłości prawdopodobnie będą pracować z młodzieżą, i ich obowiązkiem będzie takie ukierunkowanie młodych ludzi, aby byli zdystansowani do świata prezentowanego przez pornografię. Problem pornografii bowiem nie zniknie, a raczej będzie rosnąć w siłę, ponieważ to zjawisko „ukazuje tajemnice prywatnej sfery cielesnego pożądania w całej ich transgresyjnej, łamiącej tabu egzotyczności. Z założenia jest ona pogwałceniem publicznej moralności i smaku, afromtem wobec norm – jakiegokolwiek by one były – przyjętych przez społeczność w sferze przedstawień o treściach seksualnych” (McNair 2004: 125). Atrakcyjność pornografii polega na łamaniu tabu i dopóki będzie ono łamane, dopóty będzie ona istnieć. Przeprowadzone badania wyraźnie pokazują, że respondenci patrzą z dystansem na materiały pornograficzne, ale jest to akurat grupa osób studiujących, o wysokiej świadomości i wiedzy ogólnej. Jest jednak wysoce prawdopodobne, że

przeprowadzenie takich badań wśród innych grup społecznych wykazałoby niższy poziom świadomości, a wyniki byłyby niezadowolające.

Powyższy artykuł podsumować można myślą Gail Dines, autorki książki *Pornoland. Jak skradziono naszą seksualność*. Powiedziała ona, że „Pornografia jest tak głęboko zakorzeniona w naszej kulturze, iż stała się synonimem seksu. Prowadzi do tego, że każdy, kto ją krytykuje, natychmiast zostaje obwołany wrogiem seksu” (Dines 2012: 36). Trudno się z tym nie zgodzić; przerażająca jest myśl, że obrazy i sceny, które widzimy w pornografii, mogą być dla kogoś odpowiednikiem lub uosobieniem prawdziwego życia seksualnego. Należy jak najwięcej rozmawiać o tym, że pornografia to nie synonim seksu, a jego przedstawienie w innym świetle, że jest to akt seksualny pokazany w sposób sztuczny – bez jakichkolwiek emocji, uczuć i piękna, które normalnie powinny być obecne podczas współżycia seksualnego. Warto podejmować te tematy z młodzieżą, bo to oni są grupą najbardziej wrażliwą i przez to najbardziej narażoną na „pornograficzny fałsz” przedstawionej tam ludzkiej seksualności.

Literatura:

- Dines G., 2012, *Pornoland. Jak skradziono naszą seksualność*, tłum. K. Dajksler, Poznań: Wydawnictwo Polskiej Prowincji Dominikanów „W drodze”.
- Giddens A., 2006, *Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa: PWN.
- Hajkowski M., 2012, *Pornografia i męska dominacja – sposoby obrazowania kobiecych i męskich przyjemności w filmach pornograficznych*, „Palimpsest” nr 2.
- Kozak S., 2007, *Patologie wśród dzieci i młodzieży. Leczenie i profilaktyka*, Warszawa: Centrum Doradztwa i Informacji Difin.
- Krawulska-Ptaszyńska A., 2003, *Psychospołeczne uwarunkowania korzystania z pornografii przez mężczyzn*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Bogucki.
- McElroy W., 1995, *XXX: A Women's Rights to Pornography*, New York: St. Martin's Press.
- McNair B., 2004, *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli kultura obnażania*, tłum. E. Klekot, Warszawa: Wydawnictwo Muza.
- Nijkowski L., 2015, *Ciało w zwierciadle pornografii*, „Znak” nr 717.
- Piłśniak M., 2005, *Seks, wiara i internet*, „List” nr 2.
- Scott D.A., 1995, *Pornografia: jej wpływ na rodzinę społeczeństwo, kulturę*, tłum. K. Ostrowska, Gdańsk: Human International Life.
- Skrzydlewski W.B., 2003, *Palące problemy seksualności*, Kraków: Wydawnictwo M.
- Wrona A., 2009, *Cyberpornografia i cyberseks [w:] Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, red. J. Bednarek, A. Andrzejewska Warszawa: Wydawnictwo Żak.

Abstrakt

Artykuł porusza problem pornografii jako zjawiska, które wypacza myślenie o ludzkich związkach i seksualności. W tekście podjęto próbę pokazania nienaturalności wizerunku kobiety i mężczyzny w materiałach pornograficznych. Ponadto przedstawiono w nim badania własne mówiące o tym, jak studenci pedagogiki postrzegają sposób pokazywania kobiety i mężczyzny w pornografii. Celem artykułu jest udowodnienie, że materiały pornograficzne propagują nierzeczywisty obraz zarówno męskiej, jak i kobiecej seksualności, co jest dużym problemem społecznym oraz pedagogicznym, zniekształcającym myślenie młodego człowieka o tak ważnych sferach jak seksualność i tworzenie relacji partnerskich z drugą osobą.

Słowa kluczowe

akt seksualny, kobieta, mężczyzna, pornografia, seksualność

Summary

Pornography as Imaginary World of Female and Male Sexuality

The article raises the problem of pornography as a phenomenon which distorts thinking about human relationships and sexuality. The text is an attempt to show how unnatural is the image of a woman and a man in pornographic images. In addition, it presents its own research concerning how pedagogy students perceive a way that shows the woman and man in pornography. This article aims to prove that the pornographic material promote an unreal image of both male and female sexuality, which is a big social and pedagogical problem, deforming young man thinking about such an important sphere of what is sexuality and the creation of partnerships with the other person.

Keywords

the sexual act, women, man, pornography, sexuality

Konstrukcje seksualności w kontekście światów wyobrażonych

Konstrukcje seksualności

Seksualność jest niezmiernie złożonym pojęciem-parasolem, obejmującym elementy konstytuujące integralną sferę życia każdego człowieka (Weeks 1986), do których są zaliczane między innymi kategorie erotyzmu, przyjemności, intymności, prokreacji, płci i ról płciowych, tożsamości, i orientacji seksualnych (WHO, BZgA 2012). Ich znaczenia powstają w wyniku interakcji między „czynnikami biologicznymi, psychologicznymi, społecznymi, ekonomicznymi, politycznymi, etycznymi, prawnymi, historycznymi, religijnymi i duchowymi” (WHO, BZgA 2012: 10). Biologiczny fundament jakim jest ciało, może ulegać erotyzacji¹. Okoliczności oraz głównych aktorów biorących udział w tym procesie określa kultura, której jednostka jest częścią. Ludzie przeżywają swoją seksualność na podstawie scenariuszy i wzorów tworzonych przez relacje społeczne, a biologia jest zestawem możliwości przez te relacje przekształcanymi (Weeks 2010: 30). To, co ludzie rozumieją jako seksualne, jest zatem kwestią kulturowych negocjacji², podzielanych znaczeń i wspólnych wyobrażeń konstruujących ramy intersubiektywnych światów wyobrażonych. W rezultacie o elementach seksualności (w tym przede wszystkim o tym, jak ciało powinno wyglądać, zachowywać się, a nawet co powinno się czuć) nierzadko mówi się w kategoriach wartościujących, zakorzenionych w kontekście historyczno-społeczno-kulturowym (Kochanowski 2013).

¹ Mariola Bieńko (2004: 73) podkreśla, że „erotyzm tym się różni od seksualizmu, że jest zespołem wrodzonych naturalnych reakcji organizmu na pobudzenie pewnych jego części. Seksualizm zaś to wyuczone reakcje erotyczne na inną osobę lub inny zewnętrzny obiekt”. Należy jednak mieć na uwadze, że często te terminy stosuje się zamiennie.

² Na przykład jeśli mężczyzna dotyka kobiecych piersi, w zależności od kontekstu, sytuacji i atrybutów przypisanych roli pełnionej w danym momencie (Goffman 1959), może to być rozumiane jako erotyczne bądź nie. Ponieważ rzeczywistość życia codziennego jest wspólna i zinstytucjonalizowana, jeśli człowiek nosi biały fartuch i ma stetoskop, dotyk ten nie będzie prawdopodobnie uznany za erotyczny i najprawdopodobniej kobieta podda się w tej sytuacji badaniu piersi przez lekarza. Jeśli tym mężczyzną jest partner kobiety i są oni w swojej sypialni, dotyk może najprawdopodobniej uznać za grę wstępną. Scenariusz ten może oczywiście różnić się w zależności od danej kultury. Stąd jest to raczej uproszczony przykład założeń konstrukcjonizmu społecznego i tego, jak znaczenia seksualne są dzielone w ramach światów wyobrażonych.

Światy wyobrażone są tworzone dzięki oferowanym na poziomie ponadjednostkowym wzorcom kulturowym. Wzory te stają się podstawą umysłowych projekcji i indywidualnych prób rekonstrukcji społecznie podzielanych znaczeń, a działania jednostkowe mogą być rozumiane i może im być nadane znaczenie jedynie w odniesieniu do kontekstu kulturowego i intersubiektywnych światów wyobrażonych, których są częścią (Weeks 1986: 21).

Niezwykle użytecznym narzędziem teoretyzowania seksualności jest perspektywa skryptów seksualnych (Simon, Gagnon 1984), u której podstaw leży założenie, że zachowania seksualne to wynik procesów odbywających się na trzech poziomach: scenariuszy kulturowych, skryptów interpersonalnych i skryptów intrapsychicznych (Simon, Gagnon 1984).

Historycznie uwarunkowany kontekst społeczno-kulturowy wyznacza scenariusze kulturowe, które są „instrukcyjnymi przewodnikami, istniejącymi na poziomie życia kolektywnego” (Simon, Gagnon 1984: 53). Na poziomie interpersonalnym, odpowiedzialnym za zarządzanie interakcjami z innymi, jest rozwiązywany możliwy „brak spójności pomiędzy abstrakcyjnym scenariuszem a konkretną sytuacją” (Simon, Gagnon 1984: 53). Na poziomie intrapsychicznym, odpowiedzialnym za refleksyjny, wewnętrzny dialog jednostki (Simon, Gagnon 1984) są współtworzone i odtwarzane subiektywne światy wyobrażone – indywidualne/intymne narracje siebie.

Treści wzorów społeczno-kulturowych wyznaczają dopuszczalne kategorie, w jakich seksualność jest negocjowana. W związku z tym ogromne znaczenie ma przyjrzenie się kontekstowi omawianego zagadnienia.

Istota kontekstu

Realia późnej nowoczesności charakteryzuje nowa jakość społeczna, która przyczynia się do rozpadu tradycyjnych struktur społecznych i tradycyjnych autorytetów i grup odniesienia (w tym ich wartości, norm i kontroli społecznej wpisanej w owe struktury), pluralizm wzajemnie na siebie wpływających kultur oraz fragmentaryzacja i epizodyczność codzienności społecznej (Bauman 1993: 7). Współczesność staje się zatem dla jednostek źródłem niepewności i zaniku poczucia przewidywalności i stabilności, które wpływają na kryzys tożsamości. W rezultacie dochodzi do strukturalnego nacisku na samorealizację, co przyczynia się do konieczności rozwoju jednostkowego indywidualizmu. Indywidualizacja – będąca wynikiem możliwości podejmowania przez członków społeczeństwa informacyjnego przemyślanych wyborów – staje się również dla nich szansą na tworzenie siebie, swojego „ja” (Giddens 2004). Tożsamość jest w tym kontekście refleksyjnym projektem, „czymś, co musi być rutynowo wytwarzane i podtrzymywane przez refleksyjnie działającą jednostkę” (Giddens 2002: 74). Współczesność oferuje ogromną liczbę dostępnych w „supermarkecie kultury” wzorów, z których jednostki mogą czerpać (Mathews 2005: 40).

Kontekst wyborów i konstrukcji intersubiektywnych wyobrażeń jest w Polsce tworzony w odniesieniu do współczesnej nam kultury konsumentów (przekształconej z kapitalistycznej kultury producentów), za sprawą której podstawową kategorią rzeczywistości społecznej staje się przyjemność (Melosik 2012).

Przekaz medialny³ odgrywa w tym procesie niemałą rolę. Wpisany w konsumpcyjny kontekst współtworzy rzeczywistość, w której jednym z głównych celów staje się osiąganie przyjemności. Wytwarza także w ludziach iluzoryczne przeświadczenie, że ową przyjemność można osiągnąć, dowolnie tworząc siebie, swoje „ja”, kształtując swoją tożsamość⁴ na podstawie niezliczonych wzorców⁵ oraz produktów dostępnych w supermarkecie kultury (Mathews 2005: 40) i w rezultacie być, kim tylko się zapragnie⁶. Proces prowadzący do osiągnięcia przyjemności⁷ często jest jednak długotrwały i mozolny. Nie pasuje zatem do wszechobecnej kultury natychmiastowości. W obliczu takiej rzeczywistości społecznej konstrukcja własnej seksualności staje się trudnym zadaniem.

W tych realiach przeniesienie elementów procesu konstrukcji siebie do świata wirtualnego umożliwi niemalże natychmiastową realizację stworzonych w przekazie medialnym, poddanych indywidualnym negocjacjom obietnic. Z niezliczonych dostępnych wirtualnie elementów możliwe jest stworzenie, odtworzenie alternatywnych⁸ wersji siebie⁹: zarówno tymi wymarzonymi (na przykład spełniającymi wszelkie kulturowo narzucone wymogi cielesności), jak i „prawdziwymi” (na przykład odrzucając konieczności wpasowania się w społecznie narzucony wzór tożsamości, seksualności, płciowości itd.).

³ Media tym samym wytwarzają rzeczywistość, zamiast ją przedstawiać. Kształtują i modelują społeczeństwo, a jednostkowa codzienność staje się imitacją tego, co jest przedstawiane w mediach. W rezultacie dochodzi do pomieszenia dwóch rzeczywistości: społecznej i medialnej (wyobrażonej), które tworzą kulturę upozorowania (Melosik 2012).

⁴ Tożsamość jako sposób rozumienia siebie i to, co ma dla nich znaczenie (Giddens 2004: 52).

⁵ Będąc jednak częścią społecznego systemu segregacji seksualności, ciągle możemy mówić o dominującym w naszym społeczeństwie, preferowanym wzorze jej przeżywania, jakim jest seks w heteroseksualnym, monogamicznym, najlepiej długotrwałym (o ile nie małżeńskim) związku kobiety i mężczyzny (Kochanowski 2013).

⁶ To, że nasze wyobrażone, idealne „ja” nie jest do końca naszym, autonomicznym wyborem, a jego konstrukcja powstaje na podstawie dominujących, widocznych w przekazie medialnym wzorach (Kochanowski 2013).

⁷ „Osiągnięcie” satysfakcji zostało użyte w uproszczeniu, powinno się raczej mówić o „osiąganiu” satysfakcji, ponieważ „jednostka nie jest nigdy w stanie uzyskać pełni satysfakcji. W ideologię konsumpcji wpisana jest bowiem nieodłącznie kategoria nie-dopełnienia i zużycia” (Melosik 2012: 32).

⁸ Na tworzenie alternatywnych wersji siebie znaczący wpływ ma wspomniana wcześniej złożoność samej seksualności. Konstrukta ten jest terminem-parasolem obejmującym obszar znaczeniowy, w którego skład wchodzi takie elementy jak: płeć, tożsamość, role płciowe, orientacja seksualna, erotyzm, przyjemność, intymność czy prokreacja (WHO, BZgA 2012: 10). Obejmuje także liczne możliwości wyrażania i odczuwania seksualności w myślach, pragnieniach, fantazjach, wierzeniach, postawach, wartościach, zachowaniach, interakcjach, działaniach, praktykach, rolach i związkach oraz ich kulturowo-społecznych reprezentacjach (Waites 2005). Należy jednak mieć na uwadze, że wszystkie elementy składowe seksualności nie są doświadczane i wyrażane jednocześnie (WHO, BZgA 2012). Znaczący w tym aspekcie jest relacyjny charakter wzajemnie uzupełniających się elementów seksualności (w tym relacja poszczególnych elementów z całościową konstrukcją indywidualnej/jednostkowych seksualności), między innymi działań, pragnień i fantazji.

⁹ Chociaż późna nowoczesność oferuje niezliczone możliwości wyboru przeżywania seksualności, kontekst społeczno-kulturowy konstruuje wzory przeżywania seksualności do jakich, w zależności od płci, mamy dążyć. Są one do tego stopnia zinternalizowane, że bywają odtwarzane w fantazjach – uciekając do światów wyobrażonych konstrukcje siebie są tworzone na ich podstawie.

Internet jako platforma realizacji potrzeb i konstrukcji tożsamościowych

Internet jest narzędziem, które – dzięki nieustannie poszerzanej ofercie – umożliwia realizację indywidualnych potrzeb (uzyskanie wsparcia, pocieszenia, bezpieczeństwa, uznania, samorealizacji itd.), w tym tych miłosnych czy seksualnych. Ponieważ internet jest platformą pozwalającą na zdobywanie oraz weryfikowanie informacji dzięki dostępowi do dyskursów eksperckich umożliwia nabywanie usług czy produktów. Będąc natomiast źródłem wielkiej liczby scenariuszy seksualnych¹⁰ i sposobów ich realizacji, odpowiada na potrzeby niemalże każdego użytkownika¹¹. Pozwala na zmaterializowanie jednostkowych pragnień i fantazji, daje możliwość zdobycia wiedzy teoretycznej, poznania opinii płynących z doświadczeń innych użytkowników, wreszcie zobaczenia, jak może wyglądać realizacja wymyślonej fantazji (konkretnej pozycji seksualnej, skorygowanego ciała itd.), co może wpłynąć na podjęcie decyzji o jej realizacji w świecie rzeczywistym¹². Wyniki badania przeprowadzonego w 2010 roku przez profesora Izdebskiego (2012) na niereprezentatywnej próbie 10 016 internautów wykazały, że niemal 1/3 respondentów odbyła stosunek seksualny z osobą poznaną w sieci (30,5% mężczyzn i 27,1% kobiet), a najczęściej były to osoby w wieku 26–30 lat. Co więcej, nie bez znaczenia jest coraz powszechniejsze korzystanie z takich aplikacji jak Tinder czy Grindr, platform stworzonych w celu ułatwienia poszukiwań partnerów seksualnych.

Internet staje się również nieodłączną częścią codzienności społecznej. Coraz częściej o aktywności na portalach społecznościowych – takich jak Facebook czy Instagram – mówi się jako o jednym z fundamentalnych elementów konstrukcji tożsamościowych, zwłaszcza wśród osób młodych, będących w wieku, w którym poszukiwanie własnej tożsamości łączy się z eksperymentowaniem na niej (Castells 2003). Te eksperymenty są możliwe na poziomie interpersonalnym, gdzie skrypty są wyuczone w rezultacie indywidualnych negocjacji scenariuszy kulturowych oferowanych przez instytucje społeczne na poziomie kolektywnym (Wiederman 2015; Simon, Gagnon 1984). Nie dziwi także pojawianie się alternatywnych form realizacji scenariuszy seksualnych, które konstruowane są na podstawie specyfiki kontekstu wirtualnego. Simon i Gagnon definiowali scenariusze kulturowe, które mają charakter ogólnych instrukcji, wskazujących kontekst i specyfikę wirtualnych interakcji, możliwe role i relacje między tymi rolami. Interakcje internetowe charakteryzuje przede wszystkim brak możliwości ostrzeżenia zmysłowego, zachowanie chociaż częściowej anonimowości i poczucia bezpieczeństwa, co umożliwia wyciszenie zinternalizowanego mechanizmu

¹⁰ Włączając w to te najbardziej wymyślne czy nawet prawnie zabronione, zakrawające o parafilię oraz poważne zaburzenia jednostek próbujących ich treści. Scenariusze te zdecydowanie przekraczają granicę akceptowalnych zachowań seksualnych, która jest oparta na założeniu, że wybory jednostki w sferze seksualności są świadome, bezpieczne i odbywają się za zgodą wszystkich zaangażowanych.

¹¹ W 2012 roku ponad połowa Polaków i Polek deklarowała, iż regularnie korzysta z internetu (CBOS 2012), przy czym można z dużym prawdopodobieństwem założyć, że obecnie ten procent jest wyższy.

¹² Analogicznie zebrana wiedza może również wpływać na decyzje o zaniechaniu realizacji fantazji.

kontroli społecznej na czas wyboru i odgrywania skryptów w zredefiniowanym poziomie interpersonalnym. Wcześniej jednak na poziomie intrapsychoicznym zostaną rozwiązane trudności, wprowadzone modyfikacje i powstanie plan realizacji skryptu na poziomie interpersonalnym. Poziom intrapsychoiczny umożliwia także symboliczną reorganizację rzeczywistości tak, by w pełni zrealizować najskrytsze życzenia jednostki (Wiederman 2015). Wirtualny odpowiednik codzienności za pomocą niezliczonych narzędzi (na przykład programu Photoshop¹³) umożliwia jednostkom zmaterializowanie ulepszonych koncepcji siebie, począwszy od małych zmian/korekt/poprawek, po stworzenie siebie od przysłowiowego zera. Tworząc swoje wirtualne „ja”, mogą się one postarzeć, odmłodzić, zaokrąglić pewne części ciała lub je odchudzić, całkowicie zmienić garderobę itd. Ograniczeniem wydaje się być jedynie wyobraźnia. Oprócz możliwości wirtualnego zmaterializowania subiektywnie rozumianych „lepszyc” (lub „gorszych”) wersji siebie na poziomie ciała, świat ten umożliwia równie daleko idącą ingerencję we własne tożsamości¹⁴ i biografie.

W relacjach, których podstawą jest wyłącznie kontakt internetowy, granice „dowolności” tworzenia siebie w zasadzie nie istnieją. Proces ten odbywa się przy relatywnie małym wysiłku i najczęściej jest poddany akceleracji, przez co sprzyja odtwarzaniu kultury instant – kultury natychmiastowości¹⁵ (Ściupider-Młodkowska 2013). Oznacza to, że nie tylko łatwiej jest utrzymać spójną wizję siebie i stabilny fronton (Goffman 1959), lecz w zasadzie od razu po wyobrażeniu nowego atrybutu swojego „ja” można przejść do jego realizacji. Nawet gdy ta nowa wizja siebie w realnym życiu byłaby niemożliwa do (natychmiastowego) zrealizowania. Dlatego w wirtualnym świecie łatwiej jest o to, by „czuć się swobodnie”, i w szybki, „bezpieczny” (anonimowy¹⁶) sposób zaspokoić swoje potrzeby, „również miłosne i seksualne” (Ściupider-Młodkowska 2013: 308).

Internet udostępnia zatem również niezliczone możliwości realizacji scenariuszy seksualnych. Pornografia jest jednym z kanałów oferujących te scenariusze. Omawiana najczęściej w związku z „zalewem treści seksualnych” (Izdebski, Niemiec, Wąż 2011: 64) i wolnego dostępu do seksu nierealnego, w który angażują się ciała realizujące, wyznaczające i odtwarzające kulturowy wzorzec atrakcyjności. Pornografia bowiem bardzo często pokazuje przejawione, błędne obrazy, a sprowadzając człowieka do roli przedmiotu i gloryfikując doznania seksualne,

¹³ Program graficzny służący między innymi do obróbki zdjęć.

¹⁴ Teoria dramaturgiczna Ervinga Goffmana może pomóc wyjaśnić realia światów wyobrażonych. Porządek interakcyjny opiera się na zasadach danego portalu/aplikacji. Inaczej zapewne ingerencja w „siebie” może wyglądać w przypadku, w którym założeniem aplikacji czy portalu jest doprowadzenie do spotkania z drugim użytkownikiem w świecie rzeczywistym. Fakt, że im bardziej się ingeruje i manipuluje w wirtualne „ja” – tym bardziej odrealniony jest nasz wirtualny fronton i w efekcie – tym ciężiej przypadku kontaktu osobistego o zachowanie koherentnego obrazu siebie (Goffman 1959).

¹⁵ „W świecie instant, gdzie cel musi być osiągnięty natychmiastowo, również sfera emocji zostaje silnie poddana akcelerowaniu, tj. przyspieszaniu. W takim układzie ludzkie zachowania sztucznie stymulowane przez technologię stają się zachowaniami zakcelerowanymi, przyspieszonymi, dostosowanymi do osiągnięcia natychmiastowych potrzeb” (Ściupider-Młodkowska 2013: 313).

¹⁶ Anonimowość umożliwia nie tylko dowolne manipulowanie frontonem, ale także odtworzenie całej kreacji siebie w kontekście seksualności oraz innych elementów składających się na atrakcyjność jednostki, na przykład wyjątkowość – hobby, zainteresowania, uprawnienia, edukacja – można napisać całą swoją historię od nowa.

omija sferę emocjonalną (Zabielska 2009). To uprzedmiotowienie jednak odbywa się również na poziomie wirtualnego odgrywania codzienności. Zwróćmy uwagę na trzy elementy znacząco wpływające na związki międzyludzkie: postępującą indywidualizację, przenoszenie codzienności na poziom wirtualny oraz kulturę natychmiastowości. Przyzwyczajenie do pozyskiwania części „szytych na miarę” może zmienić wymagania w stosunku do przyszłych partnerów, w tym tych seksualnych, w wyniku czego następuje uprzedmiotawianie ich na podstawie filtrów naszych oczekiwań¹⁷.

Internet uprzedmiotawia osoby tworzące swój własny świat wyobrażony, dając im iluzje podmiotowości, sprawczości i decyzyjności. Człowiek – zazwyczaj na podstawie dominującego schematu atrakcyjności – odpowiednio przedstawiając siebie, staje się gotowym produktem szukającym kogoś, kto odpowiada jego oczekiwaniom¹⁸. Oceniając zdjęcia i profile innych osób, sam wystawia się na traktowanie w takich kategoriach. Świat wirtualny, będąc światem wyobrażonym, łączy zatem zarówno niezliczoną liczbę możliwości, co zagrożeń.

Podsumowanie

Podstawowe znaczenie analiz subiektywnych i intersubiektywnych światów wyobrażonych dla konstrukcji seksualności to wskazanie różnorodności form oraz sposobów przeżywania i negocjowania seksualności. Pokazanie tej różnorodności może przyczynić się do podważenia dominującego rozumienia seksualności w binarnych, dychotomicznych, nacechowanych emocjonalnie kategoriach. Poczynając od podzielanych na poziomie kolektywnym scenariuszy seksualnych, przez odgrywanie swojej roli na poziomie interpersonalnym po jednostkowe fantazje poziomu intrapsychoicznego nie powinno się ograniczyć konstrukcji seksualności jedynie do materialnego aspektu świata rzeczywistego. Realia późnej nowoczesności umożliwiają również re/konstrukcje seksualności i jej elementów składowych w świecie wirtualnym. Internet pełni funkcję nie tylko źródła wiedzy, ale i płaszczyzny będącej samej w sobie światem wyobrażonym. Z jednej strony dostarcza ona nieprzebranej liczby seksualnych scenariuszy i zapewnia narzędzia, dzięki którym możemy modyfikować swoje rzeczywiste ciała. Z drugiej umożliwia nawet całkowite odcięcie się od seksualności świata realnego i przejście do iluzji, w której jest możliwe przetworzenie, naprawienie, a nawet stworzenie siebie od nowa. Reguły rządzące światami wyobrażonymi, choć dają jednostce wrażenie podmiotowości i sprawczości, oprócz ogromnej liczby możliwości wiążą się także z jednostkowym z ryzykiem, które może być kolejnym wielowymiarowym aspektem wartym zbadania.

¹⁷ Daje to też możliwość świadomego poddania ciała procesom rynkowym: wartość jednostki wzrasta w zależności od poziomu akceptacji zamieszczonych zdjęć po zaferowanie ceny za rozdzwiczenie.

¹⁸ Mimo tego ryzyka sytuacja ma się nieco inaczej dla osób o nieheteronormatywnych seksualnościach – gdzie internet staje się często jedyną „bezpieczną” płaszczyzną umożliwiającą poznanie partnera/partnerki.

Literatura:

- Archard D., 1998, *Sexual Consent*, London: Westview Press.
- Bauman, Z., 1993, *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne” nr 2.
- Bem S.L., 2000, *Męskość – kobiecość. O różnicach wynikających z płci*, tłum. S. Pikiel, Gdańsk: GWP.
- Bieńko M., 2004, *Seksualność dziecka w aspekcie psychospołecznym* [w:] *Wykorzystywanie seksualne dzieci. Teoria, badania, praktyka*, red. M. Sajkowska, Warszawa: Fundacja „Dzieci Niczyje”.
- Burr V., 1995, *An Introduction to Social Constructivism*, London: Routledge.
- Castells M., 2003, *Galaktyka Internetu: refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Poznań: Rebis.
- CBOS, 2012, *Komunikat z badań. BS/81/2012. Korzystanie z Internetu*, http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2012/K_081_12.PDF [dostęp: 5.12.2014].
- Giddens A., 1992, *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Stanford California: Stanford University Press.
- Giddens A., 2002, *Nowoczesność i tożsamość: „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa: PWN.
- Giddens A., 2004, *Socjologia*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa: PWN.
- Giddens A., 2008, *Konsekwencje nowoczesności*, tłum. E. Klekot, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Izdebski Z., 2012, *Seksualność Polaków na początku XXI wieku. Studium badawcze*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Izdebski Z., Niemiec T., Wąż K., 2011, *(Zbyt) młodzi rodzice*. Warszawa: Wydawnictwo TRIO.
- Kochanowski J., 2013, *Socjologia Seksualności. Marginesy*, Warszawa: PWN.
- Mathews G., 2005, *Supermarket kultury. Kultura globalna a tożsamość jednostki*, tłum. E. Klekot, Warszawa: PIW.
- Melosik Z., 2012, *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej* [w:] *Media, edukacja, kultura. W stronę edukacji medialnej*, red. W. Skrzydlewski, S. Dylak, Poznań–Rzeszów: Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych.
- Simon W., Gagnon J.H., 1984, *Sexual Scripts*, „Society” Vol. 22, Iss. 1.
- Szlendak T., 2013, *Kultura nadmiaru w czasach niedomiaru. Podsumowanie i wnioski z obrad III Elbląskiego Forum Kulturoznawczego*, „Kultura Współczesna” nr 1.
- Ściupider-Młodkowska M., 2013, *Intymność w kulturze flirtu i uwodzenia*, „Studia Edukacyjne” nr 29.
- Tomanek P., 2012, *Ujarmienie czy legitymizacja? Normalizacyjne aspekty dyskursów eksperckich*, „Studia Socjologiczne” nr 1.
- Waites M., 2005, *The Age of Consent. Young People, Sexuality and Citizenship*, New York: Palgrave MacMillan.
- Weeks J., 1986, *Sexuality*, London–New York: Routledge.
- Weeks J., 2010, *Wynalezienie seksualności* [w:] *Antropologia seksualności. Teoria. Etnografia. Zastosowanie*, red. A. Kościańska, tłum. M. Petryk, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Weeks J., Holland J., Waites M. (eds.), 2003, *Sexualities and Society: A Reader*, Cambridge UK: Polity Press.
- WHO, BZgA, 2012, *Standardy edukacji seksualnej w Europie. Podstawowe zalecenia dla decydentów oraz specjalistów zajmujących się edukacją i zdrowiem*, BZGA WHO Biuro Regionalnego Światowej Organizacji Zdrowia dla Europy i Federalnego Biura ds. Edukacji Zdrowotnej w Kolonii.
- Wiederman M.W., 2015, *Sexual Script Theory. Past, Present, and Future* [w:] J. DeLamater, R.F. Plante (eds.), *Handbook of the Sociology of Sexualities and Social Research*, Springer International Publishing Switzerland.
- Zabielska J., 2009, *Edukacja seksualna w szkole – wstydlivy problem* [w:] *Przemiany seksualności*, red. M. Kaczorek, K. Stachura, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

Abstrakt

Mówiąc o seksualności, odnosimy się do wielopoziomowej sfery, której elementy konstruują codzienność społeczną. Na te elementy wpływa wiele czynników – również tych czerpanych ze światów wyobrażonych. Sfera wyobrażeń ma zatem bezpośrednio odniesienie do seksualności. Symbole, znaczenia, opowieści i pragnienia są częściami intersubiektywnych światów wyobrażonych, a ich realizację umożliwiają między innymi nowe media, a zwłaszcza internet. Nie tylko jest on kluczem do drzwi otwierających świat niezliczonych możliwości realizowania i negocjowania własnej seksualności. Rzeczywistość można „zreperować”, a nawet stworzyć od nowa. Światy wyobrażone są rozumiane zatem dwojako: jako światy intersubiektywne – wzory, znaczenia podzielane na poziomie kolektywnym oraz jako światy subiektywne – realizacje tych wzorów, fantazji i pragnień z poziomu intrapsychnicznego.

Słowa kluczowe

seksualność, społeczny konstrukcjonizm, internet, scenariusze społeczne

Summary

Sexuality in the Context of Imaginary Worlds

While discussing sexuality we are referring to a multidimensional sphere of elements that construct everyday life. These elements are influenced by a number of factors, including those derived from the imaginary worlds. The sphere of ideas is therefore directly linked to sexuality. Symbols, meanings, stories and desires are parts of intersubjective imaginary worlds and their negotiations are possible by means of, inter alia, New Media, and the internet in particular. Not only is the latter a key opening the door to the world of countless opportunities of pursuing and negotiating sexuality. Reality can be „fixed”, and can even be created from scratch. Imaginary worlds, therefore, can be understood in two ways: as intersubjective worlds- patterns and meaning shared at the a collective level, as well as the subjective worlds, which are implementation of these patterns and meanings from an intrapsychic level.

Keywords

sexuality, social constructionism, Internet, social scripts

Twórcze opowieści nocy. Zaniedbane przedstawienia senne

I

Na jednostkową perspektywę postrzegania świata wpływa indywidualny sposób jego pojmowania oraz wyobrażenia o nim. W dużej mierze posługujemy się utartymi schematami, stereotypami myślowymi, symbolami ze stale przypisanym w kulturze znaczeniem, ale oprócz tego sami jesteśmy kreatorami kultury i wyobrażeń. Szczególnie miejsce wśród kreatorów usymbolizowanych wyobrażeń własnych i wyobrażeń wspólnoty ma artysta.

Światy wyobrażone jednak nie są wyłącznie domeną twórczości artystycznej, każdy bowiem fantazjuje i śni, a więc tworzy własną fikcję, osobisty mit.

Sny przytrafiają się każdemu i powinny interesować każdego, kto dba o własną psychikę i wyobraźnię. I chyba interesują, choć tylko mimochodem i na chwilę. Wystarczy wspomnieć o dziedzinie nauki zajmującej się badaniami nad snem, by rozmówca spojrział na nas ze sceptycyzmem (coś jak w przypadku ezoterycznej perspektywy w metodologii badań itp.), i natychmiast po zwątpieniu odczuł potrzebę opowiadania o własnych marzeniach sennych. Jest to zachowanie tym ciekawsze, że odsyła nas do samego postrzegania czy stosunku do snów większości śniących. Wydaje się, że nieodparta chęć do zwierzeń z przeżyć onirycznych wiąże się z przecuciem, że te, często nielogiczne, nocne historie mogą mieć jakieś znaczenie. Z drugiej strony przecież całą obecną we śnie intymność chroni i skrywa armia metafor, symboli czy po prostu niedosłowności, dzięki którym śniący ze swobodą opowiada o tak prywatnym świecie wyobrażeń, których nie czuje się *de facto* ani właścicielem, ani twórcą, nie utożsamia się z nimi. Są tylko jakby jego.

W artykule tym przypomnę o snach jako o podstawowej symbolicznej aktywności umysłu. Pokazując teorie na temat miejsc wspólnych snów i fikcji artystycznej, zapytam, czy lekceważenie własnych snów nie jest ignorancją wobec osobistych wyobrażeń, przeżywania i pojmowania świata. Chciałoby się rzec: sny to kłamstwa, które mogą szeptać pewną prawdę i przyczyniać się do samopoznania.

Pokażę kilka ognisk rozległego tematu relacji symbolicznego śnienia (przedstawienia) i kreacji artystycznej na tle badań samopoznania i zastanowie się, jak wiedza osób związanych z literaturą i sztuką może wpływać na badania snów, a także czy możemy zbliżyć się do własnego profilu śnienia, jeśli potraktujemy je jako twór zbliżony do artefaktu. Celem artykułu jest zwolnienie interpretacji snów od ciężaru, w który wyposażyla go teoria psychoanalityczna. Porównuję dzieło literackie czy artefakt w ogóle z marzeniem sennym, by pokazać, że wycieczki samopoznawcze można rozpocząć od zabawy. Można użyć w tej grze relaksu zamiast walki, mocowania się z ciężkimi zasłonami cenzury czy mechanizmów obronnych w marzeniach sennych. Literatura użyta w artykule nie jest wyczerpująca, a sam tekst ma charakter wstępny. Jest bardziej szkicownikiem aniżeli skończoną całością. Same sny przecież mają charakter szkiców, a celem tekstu jest odurzenie swobodą strachu przed własnymi „demonami”, toteż pozwalam sobie na tę nonszalancję.

Publikacja dotyczy światów wyobrażonych – czy można zaproponować bardziej ogólny temat dla humanistyki, kiedy przyjmiemy za Schopenhauerem, że nie mamy nic ponad to?

Wiele jest teorii na temat literatury i sztuki, również perspektywy badania snów ulegają pomnożeniu: poczynając od psychoanalizy, egzystencjalizmu, fenomenologii, metody ilościowej Calvina Halla, na parapsychologii czy ezoteryce kończąc. Każda teoria na swój sposób rozumie funkcje marzeń sennych, aczkolwiek niemal dla wszystkich istotnym pojęciem jest symbol. Skupię się tutaj głównie na psychoanalitycznych teoriach snów oraz związkach twórczości artystycznej i śnienia.

Istnieje wiele więzi między psychoanalizą i sztuką. Sigmund Freud interpretuje literaturę, posługuje się nią do wytłumaczenia procesów psychicznych. To tam znajduje przedstawienia kompleksów, na których buduje podstawowe tezy. Psychoanalityczne interpretacje sztuki mają bardzo różne odmiany. Skrajnie upraszczając, można sprowadzić je do dwóch form pracy z tekstem: strukturalnej lub genetycznej (Fiala 1991). Pierwsza metoda jest jak psychokrytyka (Mauron 1976) – skupia się na powtarzanych w różnych artefaktach natrętnych fantazjach, motywach. Druga metoda natomiast opiera analizę dzieła na rzecztywistej biografii autora.

Zacznijmy od fantazji. Miewamy je, zdaje się, wszyscy: widzimy siebie w samolocie podczas wycieczki w nieznane, odnoszących sukcesy, rządzących, szczęśliwych, projektujemy kojące hipotezy, najczęściej dotyczące przyszłych zdarzeń, rozwiązań alternatywnych. Tego typu codzienne fantazjowanie odsyła do klasycznej interpretacji Freuda zasady przyjemności i spełnionego życzenia. Czym jednak od zwykłych fantazji różnią się dzieła literackie i sny?

Według psychoanalitycznych teorii wyobraźnia, impuls twórczy artyści i sen mają podobne źródło, czyli szeroko pojęte nieświadome fantazje. U Freuda impuls twórczy zostaje odtworzony w fabule dzieła literackiego. Wydaje się więc, że niezależnie od rodzaju utworu – surrealistyczny, naturalistyczny czy poetycki – nieświadomą fantazję może uporządkować świadoma myśl twórcza i przedstawić za pomocą narracji, która w takim odniesieniu ma zawsze charakter symboliczny¹

¹ Przy czym terminu „symbol” Freud, Fromm i wielu innych używa przede wszystkim do określenia stałych, archetypowych – podobnie jak w ujęciu krytyki tematycznej – obrazów we

zgodnie z dynamiką tak zwanego przesunięcia – gdzie symbol zastępuje treści psychiczne.

Literatura i sztuka – oprócz tego, że są źródłem przeżycia estetycznego i poznania – mogą być także bodźcem do samopoznania. Przez nienaukowe traktowanie marzeń sennych ich autoanalityczna funkcja została pominięta. W sytuacji postrzegania snów jako „innej formy myślenia” (Freud 2007) i bądź co bądź kreatywną aktywność psychiki brak zainteresowania marzeniami nocnymi jest zniewagą dla wyobraźni.

Proces twórczy literata czy artysty wiąże się z obcowaniem z własnymi wyobrażeniami i porządkowaniem ich. Według Freuda „fantazja artysty musi utracić swój egocentryczny charakter, aby osiągnąć stan zgodności ze sztuką” (Freud 1986: 515)². To znaczy zostaje opracowana narzędziami świadomego aktu twórczego. A „powieść psychologiczna zawdzięcza swój charakter skłonności pisarza do rozszczepienia ego przez obserwację samego siebie – na wiele ego cząstkowych” (Freud 1991: 514) – na bohaterów.

Skoro artyście zdarza się dotykać w impulsie twórczym nieświadomego myślenia, to dlaczego nie przedstawia swoich odczuć wprost i nie pisze rozprawy psychologicznej, nie wyklada nam teorii? Po pierwsze nie każde dzieło jest rozpisaniem psychologicznie głębokich treści lub nie jest tym dla wszystkich. Kiedy twórca natomiast dotyka psychologii tych zagadnień, jego praca przypomina odtworzenie w pamięci czegoś, co ukazuje się tylko na chwilę, i to mgliście – jako impuls jest intensywne, ale zarazem niejasne. Być może w zgodzie z psychoanalityczną wykładnią artysta dąży do stworzenia tego, co w impulsie twórczym już się wydarzyło, wydarzyło się „tak jakby”³, a co może pojawić się wyłącznie przy pomocy języka sztuki, ponieważ jedynie język artystyczny – symbol, przesunięcie, metafora – może zaprezentować coś, co pozostaje dla podmiotu autorskiego nie do końca wyraziste. Sposobem opowiedzenia o tym może być wyłącznie materia – zawsze otwarta na wieloznaczność odczytań. Jest to pewego rodzaju prezent dla czytelników, których udziałem bywa tu także przyjemność, jaka „wpływa z wyzwolenia się psychiki z napięć” (Freud 1991: 517). Nieświadoma myśl inicjująca proces twórczy może pozostać więc bezpośrednio nienazwana, choć powołuje do istnienia świat artystycznej fabuły i jej rezultatem jest wyzwolenie z napięć. Zupełnie jak w przypadku snów, gdzie treść jeszcze nieubrana w słowa staje się tworzywem obrazów.

W klasycznym ujęciu psychoanalitycznym sen jest spełnionym życzeniem ponad zasadami nad-ja, a powstaje na skutek pracy myśli snu. „Oczywiście marzenie sennie odpowiada [...] postępowaniu, przestrodze, zastanowieniu się, przygotowaniu lub próbie rozwiązania pewnego zadania [...] lecz [...] odnosi się to wszystko tylko do myśli ukrytych, które zostały przekształcone w marzenie sennie” (Freud 2006: 203). A ono zawsze wyraża spełnienie życzenia, o czym Freud

śnie jak słońce, ogień, woda itp. Ja zaś używam tu pojęcia symbolu w znaczeniu szerszym, gdzie przesunięcie-metonymia, reprezentacja jest rodzajem symbolicznego przedstawienia. Jeżeli na przykład we śnie z łatwością zrywam złoty łańcuszek i wiązę to w interpretacji z podobnie zakończonym związkiem, przedstawienie także ma charakter symboliczny, metaforyczny.

² Stąd Segal twierdzi, że proces twórczy wymaga odrzucenia, „modyfikacji zasady przyjemności” i „zajęcia pozycji depresyjnej”. Dzięki temu fabuła jest bardziej złożona. Stwierdza, że „marzenia sennie to wydzieliny sflamszonych w zarodku myśli”.

³ Segal mówi w kontekście marzeń sennych o rzeczywistości „tak jakby”, „jak gdyby”.

wnioskuje na podstawie praktyki i poprzez przyłożenie głównej właściwości marzeń sennych dzieci do snów dorosłych.

U Freuda pojawia się teza, że sam proces symbolizacji i tworzenia się marzenia sennego jest rezultatem mechanizmów obronnych, które przesuwają, zniekształcają, oddalają intencję myśli sennych. Delikatnego osłabienia wymaga tu chyba podejście zanadto negatywne, gdyż skoro nieświadomość jest dla nas absolutnie abstrakcyjna, a chce dojsć do głosu we śnie, to musi użyć do niego jakichś środków, posłużyć się jakimś językiem. Oczywiście możemy sobie wyobrazić, że sny (koncentrują się na snach metaforycznych, kreatywnych, symbolicznych) mogłyby być mniej zagmatwane i łatwiejsze do wyjaśnienia.

Badacz snów, kognitywista Calvin Hall, dyskutując z koncepcją Freuda, widzi sny jako procesy nieskomplikowane, a proste. Uważa, że wszystkie sny są po prostu serią symbolicznych obrazów, które wyrażają konkretne idee, pomysły, wyobrażenia (Hall 1953: 184–186). A przyczyną symbolicznej natury snów nie jest cenzura i opór, lecz sposób obrazowania, coś zbieżnego z Adlerowskim stylem życia.

Kiedy jednak zauważymy, że – jak wiadomo – nieświadomość nie jest sobie świadoma, to wiemy przecież, że jest ona świadomości nieznaną i chce wyrazić myśli/impulsy, których świadomości już nie pamięta, których mogła jeszcze nie pomyśleć lub które są dla niej jeszcze „nie do pomyślenia”. Próbując przekazać własną intencję, posługuje się ona obrazami skojarzonymi symbolicznie z tą intencją, układa je w spójne fabuły. Dodatkowo nieświadomość nie tylko korzysta z materiału widzianego, słyszanego, doświadczonego, ale potrafi kreować (jeśli to nie tylko złudzenie) nowe światy, miejsca, osoby, zdarzenia. Można pomyśleć, że sen wybiera przedstawienia symboliczne i niedosłowne poniekąd właśnie po to, by ubrać w znaczenia rzeczy, które niejednokrotnie po prostu jeszcze nie były pomyślane, konteksty, które są dla świadomości nowe lub są myślami niedokończonymi. I w tej próbie, będąc *de facto* sama niezrozumiana, bez niezbędnych przedstawień i zapośredniczeń posługuje się nie tylko mechanizmami obronnymi, pracą cenzora, oporów i instancji ograniczających przepływ wiadomości, ale także po prostu wsobną, czystą, prototypową kreatywnością, podstawowym, twórczym obrazowaniem. Bo czy nie za łatwo jest zgodzić się, że nowa przestrzeń w snach jest tylko wytworem oporów? Czy w każdym śnie tak bardzo musimy się bronić przed samymi sobą⁴? Czy to częstokroć nie jest cenzura, a raczej styl i forma przedstawienia, rodzaj metafory? Wydawać by się mogło, że jest to tylko nowa, złagodzona znaczeniowo wersja obrony ego przed treściami wypartymi – za pomocą mechanizmów obronnych bądź kreatywności (być może tylko jako sposób ich wyrażenia). Najmocniejsza w teorii zniekształcania jest chwila, gdy we śnie dochodzi do przesunięcia akcentów afektywnych, którego celem ma być cenzura i efekt niezrozumienia (Freud 1995).

Wracając jednak do egoistycznego charakteru fantazji, wyglądzanego przez symbolikę procesu twórczego, można zastanowić się, czy to sama fantazja może dotyczyć psychicznych właściwości całych wspólnot (bo właśnie aspekt wspólnotowy zdaje się zapewniać dziełu walor podniecający czytelników ponad granicami kultur czy epok, a więc nadający mu charakter arcydzieła), czy też wspólnotowy charakter uzyskuje artysta wyłącznie poprzez jakość opracowania fantazji.

⁴ Kognitywiści również uważają, że symbol raczej ujawnia, aniżeli ukrywa.

Prawdopodobnie jest to zespolenie tych dwóch elementów – czegoś bardzo istotnego w kontekście ponadjednostkowym i genialnej intuicji artysty, który ubiera w doskonale estetycznie przedstawienie to, czego doświadczył w impulsie twórczym. Arcydzieła – przekazujące coś ponad czasem i indywidualnością⁵ – były także zainteresowaniem ojca psychoanalizy – przypomnijmy choćby analizę twórczości Leonarda da Vinci czy Dostojewskiego.

Fabula dzieła literackiego czy artystycznego jest przeto bardziej złożona niż charakter samej fantazji. Proces twórczy otula ją bowiem warsztatem dekoratorskim, a także rozbudowuje, pogłębia, i rozciąga, rozwijając pierwotną myśl. W marzeniach nocnych natomiast silny udział świadomości w opracowywaniu wypowiedzi sennej nie jest możliwy (sny jasne to rzadkość). Tutaj przepracowania treści nieświadomych fantazji nie dokonuje artysta, a marzenia senne⁶ i dopiero później może stać się przedmiotem analizy. Freud wyraźnie rozgranicza pracę myśli sennych i samo marzenie senne, co przypomina zależności między impulsem twórczym i fabułą literacką.

To nie literatura jest jak sen, a raczej praca artysty, którego spotka psychoanalitycznie rozumiany impuls twórczy⁷, jest podobna do pracy snu: szczególnie gdy pod uwagę weźmiemy naturalną niemożność dosłownego przedstawienia. Choć z perspektywy psychoanalizy cele są tutaj całkiem inne – artysta próbuje rozpiąć, nadać strukturę myśli zawartej w twórczym impulsie, a cenzura senna poprzez wpływ na myśli senne zataja je, „zniekształca” – jak pejoratywnie określa to Freud – ich znaczenie pierwsze, proponując symboliczne przedstawienie. Artysta chce zbliżyć się przez przedstawienie, zataić sen. W tym ujęciu psychoanaliza zakłada pewną samokontrolę, samoświadomość cenzury, która ma funkcjonować zgodnie z rozpoznaną przez Freuda intencją.

A czy nie może być po prostu tak, że rzeczywiście aparat psychiczny potrzebuje podjęcia namysłu nad doświadczeniem podczas snu? Chce podsuwać rozwiązania, koić, spełniać życzenia, ale postępuje przy tym trochę jak artysta czy pisarz z przedstawionego modelu. Intencje senne pojawiają się u bram snu jako impulsy, których autorka – nieświadomość – nie jest świadoma, gdyż jest nieświadomością nieświadomą również samej siebie. Próbuje ona przy częściowym udziale świadomości – trochę jak artysta – wyrazić treści doświadczenia poprzez obrazy i przede wszystkim dać wyraz towarzyszącym im wartościom emocjonalnym. Bo jak przywołuje Freud „wprawdzie rozbójnicy są wyimaginowani, ale lęk jest prawdziwy” (Freud 2007), „treść afektywna marzenia sennego pozostała wolna od zniekształcenia, które dotknęło treść wyobrażeniową” (Freud 2007).

⁵ Tak Jung pisze o dziełach stworzonych z impulsu ponadświadomego: „[...] należałoby nastawić się na coś ponadosobowego, co zakres świadomego rozumienia twórcę przekracza właśnie o tyle, o ile jego świadomość zdystansowana jest przez rozwój jego dzieła. Należałoby tu oczekiwać obcości obrazu i formy, pojawienia się myśli, które można pojąć jedynie intuicyjnie, języka, którego bogate w treść wyrażenia miałyby wartość prawdziwych symboli, ponieważ w najlepszy możliwy sposób wyrażałyby to, co nieznanne, i byłyby mostami łączącymi nas z niewidzialnym brzegiem” (Jung 1976: 368).

⁶ Stąd u Gastona Bachelarda wyraźna przepaść w nadawaniu znaczeń wartościowym marzeniom na jawie i mało znaczącym snom.

⁷ Związek impulsu twórczego trzeba łączyć z przedostawaniem się treści z poziomu nieświadomego do świadomego.

Nie dla wszystkich teoretyków snów źródło i forma nocnych marzeń jest tak „poetycka”. Przyczyny niebanalnych historii sennych nie muszą być przecież aż tak wzniosłe. Niektórzy badacze upatrują powodów dziwaczności i nielogiczności marzeń sennych w ograniczonym udziale dynamizmów myślowych. Na przykład Jan Mazurkiewicz dzieli procesy myślowe na niższe: prelogiczne oraz bardziej rozwinięte czołowo-logiczne. Próbuje on wykazać, że myślenie przyczynowo-logiczne jest „nieczynne” podczas śnienia, a sen jest „jedynym stanem, w którym dynamizmy prelogiczne występują w całej swej czystości” (Mazurkiewicz 1980: 84). Wyciszony płat czołowy byłby odpowiedzialny za niespójność opowieści. Racja zdaje się tkwić tu w tym, że rzeczywiście procesy logiczne są wyłączone lub obniżone. Dzięki temu właśnie, że racjonalne, konkretne, standardowe myślenie zostaje odsunięte, często jest możliwy sam rozkwit kreatywności, twórczości. Z dala od działania i terroru przyczynowo-skutkowego pojawia się miejsce dla swobodnej fantazji.

Nieco inny głos daje Alfred Adler, który metaforyczność i nielogiczność snu widzi jako efekt oddalenia od wspólnego doświadczenia, od „common sense”, na rzecz sposobności do wyrażenia siebie. Powiada on, że „wyobraźnia wyrażająca się metaforą, na zbroczu logiki, rozwiązuje problem zgodnie ze stylem życia śniącego” (Adler 1994: 229)⁸. Styl życia, sposób myślenia, jakość refleksji, potencjał twórczy w obrazowaniu i nazywaniu byłby tu odpowiedzialny za kształt marzeń sennych.

Erich Fromm natomiast kojarzy sen z zawieszeniem aktywności i ze swobodą „w królestwie wolności moje «jestem» stanowi jedyny system, do którego odnosi się myśli i uczucia” (Fromm 1977: 47). U Fromma symbole senne (i nie tylko) są trojakiemu rodzaju. Pierwszy rodzaj symboli jest umieszczony w relacji wyrazu do przedmiotu, który oznacza (konwencjonalny), drugi rodzaj ma swój początek w konkretnym doświadczeniu jak na przykład w przypadku fobii (akcydentalny), zaś trzeci rodzaj symbolu dotyczy wszystkich, zawiera w sobie kojącą bliskość uczucia i myśli.

Większość klasyków mówi o symbolicznym języku marzenia sennego. Łącząc ten język z każdym innym językiem, a także z mitologią. Calvin Hall pokazuje język snu w kontekście mowy poetyckiej, zauważając, że niedosłowności używamy na co dzień w różnych slangach. Jego zdaniem metonimia, synekdocha, metafora i ironia to główne środki wyrazu snu (Hall 1953: 172).

Być może więc we śnie mimowolnie doświadczamy siebie, własnej jednostkowej wyobraźni, kreatywnej aktywności swojego umysłu, którą charakteryzuje skłonność do niesamowitości, do finezji, pokrętności, hiperboli czy oryginału. Jest to „spotkanie”, na które obserwator snu (ego?) przychodzi jak na wykład – często surrealistyczny, poetycki, nielogiczny wywód, którego tematem są doświadczenia, myśli i odczuwanie. Może bardziej trafna niż wykład wygłaszany przez część siebie o sobie i dla siebie – choć znów niedoskonała – byłaby metafora wirtualnej gry, w której sterując w ograniczony sposób własną postacią, przebywam w świecie wykreowanym, narzuconym, determinującym przyjmowane przeze mnie role. Nieudolność porównań uzmysławia tym wyraźniej wyjątkową pozycję Ja we śnie i kłopot w dookreśleniu funkcji i obecności świadomości.

⁸ Styl życia to u Adlera mniemanie o własnym życiu, które najczęściej jest podmiotowo mniemającemu nieznanie, bo nie poddane refleksji.

Według Fromma nieświadome jest to, co niedostępne rozumieniu. Po zaakceptowaniu psychoanalizy czy ponowoczesności wszelkie poznanie jest w pewnym sensie zintegrowane z niewiadomą, lecz różnica polega na stopniu tej niewiedzy, której skalę na samym dole rozpoczyna ignorancja.

To, że sny w ogóle się śnią, można uznać za rodzaj mowy jaźni o tematach istotnych dla podmiotu czy ducha albo po prostu za potrzebę aparatu psychicznego. Ludzie oraz nauka znieważają fantazje i sny, a zniewaga ta ma swój początek w braku wiedzy lub/i intuicji poznawczej wobec samego siebie. Brak dążenia ku samopoznaniu może wynikać z silnej blokady, rodzaju ograniczenia umysłu, które nie zaprzecza bardzo dobremu funkcjonowaniu na najwyższych stopniach edukacji. Trudniej, gdy jest to życie związane z frustracją, złością, poczuciem winy, fatalną nadopiekuńczością czy histerycznym infantyлизmem, który zostaje integralną cechą osobowości. I choć jest przyczyną problemów w relacjach i frustracji właśnie – pozostaje dla człowieka po prostu częścią Ja.

Gdy brakuje namysłu autoanalizy, prób poznania własnej wyobraźni (niekiedy psychoanalitycznych), wówczas to sen wykonuje metapracę nad wyobraźnią, relacjami i stylem myślenia. I potrafi to robić z wielką dyskrecją – jeśli nadal pozostajemy wyłącznie w obrębie snów o charakterze symbolicznym, metaforycznym. Zgodnie z myślą Freuda przedstawienie odsunięte od jawnych znaczeń może być rezultatem działania cenzury, ale taki układ sił daje także po prostu możliwość wyboru – podjęcia próby zastanowienia się nad metaforą marzeń sennych lub ich zignorowania. Sen i tak, choć gdzieś hen za horyzontem dnia, przepracowuje treści doświadczenia, nad którymi nikt się nie pochyla. Siła oporu – i tego obecnego we śnie, i tego obecnego w relacji do marzeń sennych – wyraża być może stan gotowości, a raczej nieprzygotowania na przyjęcie i integrację niektórych treści.

Dyskrecja snu symbolicznego sprawia, że częstokroć (pomijając sny lękowe i sny „wielkie”⁹) sen oddala się w niebyt pamięci prawie niezauważony. Wpływa na to brzask poranka: zderzenie pracy myśli sennej i myślenia dziennego, sceptycznie pojęta różnica tych porządków czy nawet „nieprzekładalność”. A także to, że sen najczęściej zdarza się raz jeden.

Być może ulotność snu jest obok tego płaszczem ochronnym dla tych, którzy nie chcą wybrać się na nie zawsze łatwą wycieczkę samopoznania. Sen prawie niezauważalnie potrafi pukać do świadomości i pamięci dziennej. A dlatego, że jest to częstokroć pukanie tak wielce delikatne, toteż postrzegane jest jako złudzenie lub (w innej optyce) jako nic nie znaczący szmer, dla którego nie warto podchodzić do drzwi i zapytać „kto tam?”.

II

Częstokroć natrafiamy na analogię dzieła literackiego i snu, stąd psychoanaliza literatury, gdzie narzędzia analityczne przykłada się do objaśnienia fabuł. Równie ważne jest odwrócenie tej relacji i zbadanie za pomocą wiedzy humanistycznej i narzędzi literaturoznawców marzeń sennych zapisanych w dziennikach i tych opowiadanych przez współczesnych.

⁹ Termin z myśli Junga.

Dzieło artystyczne bywa ujmowane w różnych teoriach jako niekompletne, co oznacza nie tylko, że – jak chce Ingarden – artefakt serwuje miejsca niedookreślenia, które są nieistotne, bo inaczej byłyby wypełnione. Rzeczywiście ważna jest tu praca fantazji i indywidualnej percepcji dokonywanej przez konkretny podmiot. Artysta daje całe przestrzenie na indywidualny odczyt. Szczególnie dzięki symbolizmowi, który staje się inny w różnych spotkaniach dwóch doświadczeń – doświadczenia rozpisanego w dziele czy tekście i doświadczenia żyjącego w osobie przychodzącej na to spotkanie i podejmującej dialog.

Chciałabym zestawić symboliczny potencjał dzieła sztuki i snu. Czy jeśli dzieło jest niekompletne, to sen jest niedośniony? Niedokończony zarówno, gdy przerwał go budzik, jak i wtedy, gdy nie wyczerpał tematu, który na pewno rozpoczął. Dodatkowo w tym miejscu można zapytać, czy świadome spotkanie ze snem koniecznie musi kończyć się fenomenologicznym oddźwiękiem, odtworzeniem intencji nieświadomości jako najważniejszego i najbardziej niedostępnego z nadawców śnienia?

W książce Hanny Segal *Marzenie senne, wyobraźnia i sztuka* można odczuć, że ważna inspiracja psychoanalizą wpływająca na perspektywę humanistyczną potrzebuje oswożenia i przewartościowania ortodoksji, która jest naturalną konsekwencją tego, że psychoanalityczne teorie u podstaw nie bazują na jednostkach zdrowych i w miarę szczęśliwych. I tak Segal przedstawia wiele inspirujących myśli na temat relacji ze snem i relacji ze sztuką, ale kończy na umieszczeniu impulsu twórczego w lęku depresyjnym. Najpierw jednak inspiracje.

Segal pokazuje, że styl marzeń sennych odzwierciedla szeroką gamę naszych relacji (Segal 2003). Sądzę, że przemawia to na korzyść atrakcyjności stylów śnienia u osoby, która żyje w większej liczbie światów: poznaje, czyta, kształci się, fantazjuje, pracuje ze swoją wyobraźnią. Osoby rozwijające się intelektualnie i duchowo mają bardziej metaforyczne sny. Może być to związane z kreatywnością i poziomem abstrakcyjnego rozumowania. Skoro rzeczywiście – jak czytamy u Segal – ludzie są obdarzeni identycznymi popędami, bogactwo wyobrażenia-
we zależy od ego.

Autorka mówi za Melanie Klein, że nieświadome fantazje tkwią u podstaw marzeń sennych, symptomów, postrzeżeń, myśli i kreatywności (Segal 2003). Warty uwagi jest fakt, że Klein zauważa jedno źródło, z którego powstaje sen i kreatywność. I znowu wraca pytanie, czy fabuła senna nie jest bardziej ekspresją kreatywności niż zorganizowaną obroną zbrojną ego, które miałyby uszrec nas przed swobodną ekspresją nieświadomości?

Tylko w jednym miejscu Segal zastanawia się nad ludźmi, którzy są w dobrej komitywie z nieświadomością, „porozumiewają się ze swoimi niewiadomymi fantazjami [...] mają oni świadomość i mogą kontrolować symboliczną ekspresję tkwiących u jej podłoża prymitywnych wyobrażeń” (Segal 2003: 62). Kontrolować poprzez rozumienie, w którym komitywę z samym sobą warto zawrzeć także na poziomie relacji z własnym śnieniem. Psychoanalityczne książki na temat marzeń sennych dostarczają spektakularnych przykładów na to, jak wnikliwe interpretacyjne postępowanie może obnażyć najważniejsze konflikty wadzące psychice w rozwoju ego. Ale takie widowisko nie jest konieczne codziennie.

Treści nieświadomych fantazji są przekazywane zarówno przez sztukę, jak i przez sny. Wartość estetyczną sztuki Freud pojmuje jako umożliwienie

wyzwolenia przyjemności, nagrodę za zwabienie, przyjemność wstępną (Freud 1991). Sny dzięki wsobnej własności kreatywnej czy też estetycznej właśnie (i nie o piękno tu chodzi) wabiają nas do gry wstępnej z wyobraźnią senną. Ciekawość i przyjemność w swobodzie rozumienia snów, zaznajomienie się z ich metaforyką i stylami, potraktowanie jak artefaktu może w konsekwencji autoanalitycznych studiów wzbogacić słownik myślenia o własnych nieświadomych fantazjach. Bez zmartwień o to, że nie zostaną one od razu klarownie wydestylowane z chaosu przedstawień, lecz ze świadomością, że samopoznanie jest narażone na egocentryczne zniekształcenia w recepcji, na przekłamania, które będą wspierać zadowolone fantazmaty. Fantazmaty te, przez opór ze strony świadomości, mogą nie dopuszczać do rozwijania wyobraźni w integrowaniu jej z nieświadomością, czyli z tym, co dotąd nieprzyswojone.

Współczesny badacz snów Calvin Hall interesował się głównie snami większych grup, metodą ilościową, kodowaniem marzeń. Zanotował on ciężki do podważenia wniosek o ciągłości pomiędzy jawą a snem. Badając cykl snów jednej osoby, zauważył, że duża liczba powtórzeń w obrębie jednego studium przypadku tworzy wrażenie nudy. Dobrze ten wątek komentuje Ole Vedfelt, który zauważa, że „materiał Halla stanowili przeważnie ludzie, którzy nie korzystali z terapii i nie pracowali nad własnym rozwojem” (Vedfelt 1998: 145–146). Brak zmian w myśli sennej może bowiem świadczyć o braku rozwoju indywidualnego postrzegania i o zaniedbaniu poszerzania własnej osobowości, a mówiąc językiem psychologii głębi – zaniedbaniu w integracji cienia. Zarówno u Halla, jak i u Alfreda Adlera czy neofreudystów można przeczytać, że w wyobrażeniach sennych częściej występują elementy problemowe, o których śnimy dopóty dopóki takowe one dla nas są, więc pozostają nieprzepracowane.

Choć generalnie pomysł Halla jest poniekąd spójny z psychoanalizą, to jednak w kilku jego założeniach jest jej zaprzeczeniem. Ole Vedfelt, wyliczając punkty, jakie powinien przyjąć interpretator snów według metody Halla, pokazuje, że należy tu uwzględnić, iż „śnimy o tym, o czym musieliśmy myśleć na jawie” (Vedfelt 1998). Przekreśla to teorie o nieświadomych fantazjach obecnych w snach i nowości treści niesionych przez niezaistniałą jeszcze w świadomości myśl, którą może pomyśleć sen. A koronnym dowodem na ich istnienie są przecież głębokie analizy perspektywy psychoanalitycznej.

W odbiorze treści marzenia sennego możemy na chwilę za Barthesem uśmiercić autora i nie będzie to „samobójstwo jako doświadczenie wyobraźni”. Będzie to zrozumienie, że niezrozumienie faktycznej intencji snu nie musi być wadą tej pracy, czyli interpretacji snów. Wolna przestrzeń pojmowania w myśleniu o sobie może poszerzyć konteksty rozumienia własnego doświadczenia powoli lub częściowo.

Dzięki twórczej reprezentacji jednocześnie przybliżamy się do głębszych znaczeń i doznajemy kojącej odległości symbolizacji czy przemieszczeń, którym podlegają te treści w ramach snów i w ramach przedstawień artystycznych. Skoro to jest wspaniałość sztuki, czemu nie może być zaletą śnienia? To rozkwit skojarzeń kieruje procesem odbioru dzieła sztuki, tak jak w psychoanalizie interpretacją snu.

Sen, choć jest ciągiem, szumem, zlepek obrazów, najbardziej przypomina film. Pozostaje jednak po nim jedynie opowieść lub jego zapis, „literacki” ślad.

Dlaczego więc literaturoznawcy omijają te prywatne (o)powieści? Skoro ta aktywność umysłu jest bez sensu, bez sensu jest też literatura, estetyczna literackość i wszystko to, co ofiarowuje poprzez akt odbioru. Jean-Jacques Rousseau wieki temu przekroczył granicę w mówieniu o sobie, a wciąż tak mało mamy spowiedzi ze śnienia. Skoro przekonanie o tym, że nie mają zbyt wiele sensu byłoby autentycznym, chyba już dawno w literaturze polskiej ta sfera byłaby obnażona i pogłębiona, ponieważ nikt nie czuł by wahania, by publikować dzienniki snów i ich interpretacje¹⁰.

Istnienie dzieła sztuki, literatury i snu jest niekrzykliwe. Obrazy czekają w galeriach, treści w oprawach, senna pamięć bezszelestnie usuwa obrazy senne, nie przekazując ich pamięci długotrwałej. Poznanie zależy od decyzji – idę do galerii, otwieram książkę, chcę przyjrzeć się snom. Obraz może być nudny, książka grafomańska, sen mało istotny lub niezauważony. Pojawiają się także doświadczenia bardziej krzykliwe. Afektywne wpływy nie pozostawiają nas obojętnymi. Pierwsze zetknięcie z zabawkowym Auschwitz z klocków lego Libery. Przelamania nie są niezauważalne, choć wydaje się, że nie dokonują się bez pierwszego zainteresowania woli skierowanego w stronę poznania.

Może myślenie o kreatywnej strukturze snów i o wejściu w dialog ze śnieniem jest zbyt pozytywne czy nawet odrobinę naiwne, ale wynika ono z subtelnej i niekompletnej opozycji inspirowanej tym, jak swoje rozważania Segal rozwiązuje, mocno akcentuje i kończy:

[...] przez cały czas starałam się podkreślić, jak dalece impuls twórczy wyrasta na podłożu lęków depresyjnych oraz jak ich wyrażenie, w sposób który jest zrozumiały dla odbiorcy, uruchamia procesy typowe dla pozycji depresyjnej: zdolność do symbolizacji, postrzeganie rzeczywistości wewnętrznej i zewnętrznej, zdolność do zniesienia separacji lub oddzielenia (Segal 2003: 138).

Rzeczywiście samo wyrażanie wiąże się z utratą czegoś, co było dotąd nieme, ale jest także oddzieleniem i narodzinami znaczenia, na które można spojrzeć. Impuls twórczy czy impuls, z którego powstaje marzenie senne, nie wyrasta raczej wyłącznie z lęku depresyjnego, ale z potrzeby, pragnienia i wstępnej gotowości na przyjęcie danej treści. Pozycja artysty czy twórcy marzenia sennego i pozycja depresyjna mają swoje miejsca wspólne, ale może je stwarzać różna gleba, różne podłoże kreacji. Nie tylko lękowo-depresyjne, nie tylko konfliktowe, może to być też szczęście, miłość czy zachwyty albo ich pragnienie, jak na przykład w przyjemnych snach o lataniu. Psychoanalityczne rozumienie ma swój konkretny rys wynikający ze sfery, z którą się mierzy, z perspektywy choroby, przez którą najczęściej patrzy i z której w podejściu do snów każdego z nas można wyciągać wspaniałe lekcje, pamiętając jednocześnie o tym, że teorie te mogą być w różny sposób „zbyt jakieś”, aby literalnie przekładać je na sny z życia codziennego w ogóle. U Segal impuls artystyczny dąży do odtworzenia zdekonstruowanej harmonii. A że jest to próba właśnie, toteż dzieło ma zawsze charakter otwarty, niedokończony. Proces twórczy jest sprzężony z pozycją depresyjną: próbą

¹⁰ Własne sny publikowali według mojej wiedzy: Jan Lechoń, Maria Dąbrowska, Marian Marzyński, Adam Wiedemann oraz Henryk Bereza. Nie ma jednak wśród tych nazwisk osoby, która rzetelnie przyjrzałaby się własnym snom w kontekście samopoznania. Jedynej próby dokonuje w mojej ocenie Krystyna Sakowicz.

odzyskania utraconego świata. Wydaje się to integralnie związane z powrotem wypartego, z tym, że sen to „wydzieliny stłamszonych w zarodku myśli”, z odrzuceniem możliwości, że senne nieświadome to nie tylko to, co było niegdyś świadome, ale być może także po prostu to, co jeszcze niezrozumiane, niepomyślane, nowe.

Psychoanaliza jest hermeneutyką, a symbol/przedstawienie zawsze odsyła poza siebie – do innego znaczenia, ale także do uczuć mu towarzyszących. Stąd też ogromna rola kontekstu i emocji obecnych w marzeniu sennym. Fromm podzielił symbole na konwencjonalne, akcydentalne i uniwersalne (Fromm 1977). Konwencjonalne działają w języku, uniwersalne można porównać do archetypów, natomiast akcydentalne odwołują się do indywidualnego doświadczenia i częstokroć nadają idiosynkratyczny charakter marzeniom sennym.

Nie zawsze sen przekazuje arcyważne treści prosto z samego rdzenia wielkiej nieświadomości, tak samo jak nie każde dzieło literackie mówi o ponadjednostkowej właściwości jaźni. Są sny wielkie, są arcydzieła, sny mniej ważne i grafo-mania. „Wielkie dzieło jest jak sen, który mimo swej jawności, sam siebie nie interpretuje” (Jung 1976: 402). Tak samo zwykły sen jest jak mała, wprowadzająca do naszego życia księżeczka.

Literatura:

- Adler A., 1994, *Sens życia*, tłum. M. Kreczkowska, Kraków.
- Fiała E., 1991, *Modele freudowskiej metody badania dzieła*, Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Freud Z., 1986, *Pisarz i fantazjowanie* [w:] *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 2: *Od przełomu antytypożytywistycznego do roku 1945*, wyb. S. Skwarczyńska, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Freud Z., 1991, *Poeta i fantazjowanie* [w:] K. Pospiszyl, *Zygmunt Freud. Człowiek i dzieło*, wyb., tłum. B. Kocowska et al., Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Freud Z., 1995, *Wykład ze wstępu do psychoanalizy. Nowy cykl*, tłum. P. Dybel, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Freud Z., 2006, *Wstęp do psychoanalizy*, tłum. S. Kempnerówna, W. Zaniewicki, Warszawa: PWN.
- Freud Z., 2007, *Objaśnienie marzeń sennych*, tłum. R. Reszke, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Fromm E., 1997, *Zapomniany język. Wstęp do rozumienia snów, baśni i mitów*, tłum. J. Marzęcki, Warszawa: PIW.
- Hall C., 1953, *Cognitive Theory of Dream Symbol*, „The Journal of General Psychology” No. 48.
- Jung C.G., 1976, *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*, wyb., tłum. J. Prokopiuk, Warszawa: Czytelnik.
- Mauron C., 1976, *Wprowadzenie do psychokrytyki* [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 2: *Strukturalno-semiotyczne badania literackie, literaturoznawstwo porównawcze, w kręgu psychologii głębi i mitologii*, red. H. Markiewicz, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Mazurkiewicz J., 1980, *Zarys psychiatrii psychofizjologicznej*, Warszawa: Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich.
- Segal H., 2003, *Marzenie senne, wyobrażenia i sztuka*, tłum. P. Dybel, Kraków: Universitas.
- Vedfelt O., 1998, *Wymiary snów. Istota, funkcje i znaczenie marzeń sennych*, tłum. P. Billing, Warszawa: Eneteia.

Abstrakt

W artykule *Twórcze opowieści nocy – zaniebane przedstawienia senne* porównuję powstawanie snów z procesem twórczym artysty. Proponuję oswobodzenie snów z psychoanalitycznej wykładni i zainteresowanie nimi jako podstawową kreatywną funkcją umysłu.

Słowa kluczowe

badania nad snem, psychoanaliza, Hanna Segal, autoanaliza

Summary

Creative Night Story – Neglected Dreams

In the article *Creative night story – neglected dreams* I compare the formation of dreams to the creative process of an artist. I propose the liberation of theory of psychoanalysis and interests in dreams as a basic creative function of mind.

Keywords

dream studies, psychoanalysis, Hanna Segal, autoanalysis

Oniryczne inkarnacje: konstrukcje snów w wybranych grach wideo

Wstęp. Sny, kultura i media

Sny stanowią niewyczerpane źródło inspiracji dla tekstów kultury. Fascynacja nimi wydaje się mieć nie tylko charakter zainteresowania obcością i odmiennością onirycznych doświadczeń względem tych znanych z rzeczywistości. Towarzyszy im również głęboko zakorzenione w kulturze przeświadczenie, że sny mają swą własną, unikatową funkcję przekazywania wiedzy niedostępnej nam w inny sposób; archetypiczne przedstawienia snów pokazują, że poprzez zanurzenie w ich świat zyskujemy dostęp do nowych form autorefleksji, zdolności profetycznych czy prawd, które w innych okolicznościach pozostają ukryte.

O snach opowiadają różne teksty kultury. Można tu podać przykłady ze sztuk plastycznych (na przykład rycina Francisca de Goi *Kiedy rozum śpi, budzą się potwory* czy obraz olejny *Nocna Mara* Johanna Heinricha Füssliego), literatury (*Sen* George'a Gordona Byrona czy współczesna powieść fantastyczna *Jonathan Strange i pan Norrell* Susanny Clarke), kinematografii (*Incepcja* w reżyserii Christophera Nolana czy ciekawe wykorzystanie snu w produkcji *Oczy szeroko zamknięte* Stanleya Kubricka). Także nauka – zwłaszcza psychologia (Freud 1996) i kulturoznawstwo (Topp, Fereński, Nahirny 2014) – często sięga do przedstawień sennych.

W artykule pragniemy ukazać, w jaki sposób gry wideo posługują się zakorzenionymi w kulturze wyobrażeniami dotyczącymi marzeń sennych. Wskazujemy przy tym na mechanizmy ich adaptacji do mechaniki rozgrywki i fabuły oraz opisujemy, jak gry wykorzystują dostępne im środki stylistyczne do ukazania snów w nowej formie. Poddajemy także analizie przykładowe gry, w których marzenia senne stanowiły szczególnie istotny aspekt rozgrywki. Ponadto wskazujemy, w jakiej sytuacji stawia to odbiorcę (gracza) wobec konkretnych wyobrażeń dotyczących snów.

Jesteśmy zdania, że temat ten jest istotny nie tylko z perspektywy wiedzy o kulturze współczesnej, ale także dla tych nauk społecznych, których zainteresowanie związane jest ze społeczną transmisją wiedzy, wyobrażeń i symboli, ze szczególnym uwzględnieniem socjologii i pedagogiki kultury.

Sny w grach wideo – ekspozycje i konstrukty

Gry wideo przez długi czas zmieniały się i rozwijały wraz z postępowaniem technologicznym. Podczas gdy wielu dorosłych badaczy kojarzy ten rodzaj wirtualnej rozrywki z produkcjami takimi jak *Mario*, duża część rynku gier oferuje produkty bardziej rozbudowane, wielowątkowe i kompleksowe, o zróżnicowanej jakości.

Operowanie konstrukcjami onirycznymi jest jednym z wykorzystywanych przez gry (i ich twórców) środków przekazu – to właśnie te konstrukcje są głównym przedmiotem naszego zainteresowania. Wybierając kilka przykładowych produkcji, chcemy pokazać środki, dzięki którym gry wideo adaptują złożoną symbolikę, oraz sposób postrzegania szczególnego, ludzkiego doświadczenia, jakim są marzenia sennie.

Wielkość i samozagłada – profetyczne wizje sennie w sadze *Baldur's Gate*

Baldur's Gate I oraz *Baldur's Gate II* to gry zaliczane do klasycznych tytułów, które pomogły zdefiniować gatunek cRPG, oraz na długie lata wyznaczyły kierunek jego rozwoju. Wraz z dwoma dodatkami (po jednym do każdej z części) opowiadają historię młodego bohatera, który dowiaduje się, że jest potomkiem zmarłego bóstwa – Bhaala, lokalnego patrona mordy i skrytobójstwa.

W obu częściach sagi sny odgrywają istotną rolę fabularną. Stanowią komentarz do aktualnej sytuacji głównego bohatera, prezentują jego obawy i wątpliwości i dość często zapowiadają przyszłe wydarzenia. Stawiają pytania o to, jak postąpimy w decydujących momentach gry, prezentują rzeczywiste i wyobrażone konsekwencje naszych wyborów.

Sny głównej postaci przybierają często charakter profetyczny; zawierają bogatą symbolikę, a do jej odczytania i zrozumienia potrzeba wiedzy na temat uniwersum, w którym toczy się rozgrywka. Szczególnie w pierwszej części cyklu często przewijają się obrazy posągów (niekiedy porozbijanych), kościanego sztyletu (atrybutyczny oręż boskiego przodka protagonisty) czy też wizje bycia pochłanianym przez ziemię. Sny towarzyszące głównej postaci są zwykle mroczne, niespokojne, przepojone lękiem, a niekiedy też mniej lub bardziej wyrazistą agresją. Miewają niekiedy charakter fatalistyczny – towarzyszy im poczucie nieuchronności nadchodzących zdarzeń, ostatecznej klęski, braku możliwości odmiany przypisanego nam losu.

W snach bohater konfrontuje się ponownie z wcześniej pokonanymi przeciwnikami – ku swemu zdumieniu odkrywa nowy wymiar podjętych już akcji. Często dużo donioślejszy i bardziej ponury niż poza snem.

Tam, gdzie rzeczywistość rozgrywki wymusza na postaci walkę, choćby i przez nas niepożądaną – tam we śnie akt przemocy i agresji może być ukazany jako dobrowolny wybór. Jakby to świadomie podjęte przez nas działania były złudzeniem stanowiącym próbę moralnego usprawiedliwienia wyrządzonego przez nas zła. Ten wątek pojawia się zresztą w grach także poza sferą marzeń sennych.

Niekiedy wygląda to tak, jakby gra zadawała pytanie samemu graczowi o zasadność podejmowanych przez niego akcji. Nawet jeśli wydaje się, że jego decyzje były dobre i szlachetne, to czy nie jest czasem tak, że stanowią one tylko

zasłone dymną dla zaspokajania przez Dziecię Bhaala pragnienia walki, mordu i zniszczenia?

Charakterystyczne jest to, że marzeniom sennym – zwłaszcza tym, w których jest obecna przemoc i zniszczenie – towarzyszą wizje ostatecznej autodestrukcji. Nierzadko sami zostajemy więc pochłonięci przez zło, które – jako protagonista – uwalniamy.

W grze sny zapowiadają istotne zmiany dotyczące naszą postać. Na ich skutek otwieramy dostęp do nowych zdolności, lepiej poznajemy siebie i naszą sytuację, otwieramy ścieżki interpretacji fabuły bądź dodatkowe opcje dialogowe z naszymi towarzyszami.

Przestrzeń marzeń sennych jawi się jako rzeczywistość mistyczna. Jest nie tylko symboliczną reprezentacją tego, czego doświadczamy – lecz autonomiczną przestrzenią, która rządzi się własnymi prawami, pozwala na działanie i wywiera silny wpływ na głównego bohatera. Wydaje się, że szczególną rolą tych doświadczeń jest rodzaj mistycznej przemiany postaci, która uzyskuje nowe cechy poprzez stopniowe oddalanie się od swego pierwotnego stanu. W snach tych śmierć i zniszczenie idą ramię w ramię z odtworzeniem i transformacją niczym w symbolice alchemicznej (Eliade 2013). Groza tych wizji leży w świadomości, że ostateczny rezultat przemian jest nieznan (i prawdopodobnie daleki od pożądanego). Transformacje przybliżają głównego bohatera do jego ponurego, boskiego, naznaczonego destrukcją dziedzictwa. Rozwój i pozyskiwanie nowych mocy – co może wydawać się z początku czymś pozytywnym – stwarza wrażenie nieuchronnego zmierzania ku ostatecznej porażce i balansowania na granicy egzystencjalnej przepaści (Bogost 2007). W przypadku intencjonalnie złych protagonistów kierunek wytyczany przez wizje staje się spełnieniem mrocznych fantazji.

Sny jako intymność i fantazja – na podstawie gry wideo *Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy*

Akcja gry *Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy* dzieje się w tym samym uniwersum, co opisywane gry z serii *Baldur's Gate*, jednakże odkrywa przed graczem inny region. Jest nim Rashemen – kraina mocno utożsamiana z duchami, naturą, magią, a także snami. Zarówno w grze, jak i w książkach, których akcja dzieje się w Rashemenie, bohaterowie wykazują silne przywiązanie do śnienia oraz snów. Taką postacią jest na przykład Rashemita Fyodor znany ze *Splątanych sieci* (Cunningham 2004b). Mężczyzna zwykł mówić, że „są tacy, którzy myślą, i tacy, którzy śnią”. Powiedzenie to pokazuje, że śnienie postrzega on jako coś odmiennego od myślenia, wyróżniającego się poznawczo. Rashemen jest kojarzone ze snami również dlatego, że wiążą się z nimi znaczące wydarzenia z powieści (*Splątane sieci* czy *Córka mrocznego Elfa* [Cunningham 2004a]) oraz w *Neverwinter Night 2: Maska Zdrajcy* – zwłaszcza w lokacji Coveya Kurgannis, gdzie gracz odwiedza Sabat Śpiących.

Gra mocno eksponuje konstrukcje snów, w dużej mierze poprzez postać Gannayev'a, zwanego także Gann-od-Snów. Mężczyzna często wypowiada się na tematy z nimi związane, mówi o znaczeniach, które za nimi stoją, oraz o własnych doświadczeniach obcowania z marzeniami sennymi. Często kojarzy je

z intymnością – zwłaszcza podczas rozmów z główną postacią (szczególnie, jeśli protagonistą jest kobieta). Na przykład:

Niech więc tak będzie – będziemy dzielić swe sny i świadomość. Tylko to chciałem wiedzieć. Będziemy sobie nawzajem kotwicą, gdy wokół będą szaleć burze... Nasze siły osłonią nas przed zalewającą nas powodzią chaosu. A nawet jeśli legnę, wciąż będziemy dzielić nasze uczucia, a ja pozostanę z tobą, nawet jeśli me ciało nie będzie już istnieć [...]. Moje sny dotyczą nas po tym wszystkim – są opowieścią o parze kochanków, którzy rzucili wyzwanie śmierci i powrócili do życia. Sądzę, że zasługujemy na szczęśliwe zakończenie. Taki jest mój sen. Chyba nie wymagam za wiele?

To bezpośrednie łączenie snów z namiętnością oraz innymi esencjonalnymi wartościami bliskimi człowiekowi. Dochodzi do połączenia trzech elementów: mistycyzmu, oniryzmu oraz miłości. Warto jednak pamiętać o fakcie, że gry – w odróżnieniu od snów konkretnych jednostek – są tworzone z dużą intencjonalnością, nierzadko jasnymi inspiracjami oraz wpływami kulturowymi, *ergo* w większości prezentują popularne konstrukty płciowe i seksualne oraz operują obecnymi społecznie dyskursami (na przykład inkluzji nienormatywności, prezentowaniu tego, co tabuizowane) (Prósiniowski 2015; Prósiniowski, Ranachowska 2014; Cielecka 2014). Także poprzez gry, obecne w nich konstrukcje snów, romanse, mistycyzm i koneksje z wyobrażeniami społecznymi są prezentowane oczekiwania wobec kobiet, mężczyzn i ich seksualności. Można je odnieść do koncepcji rozróżnienia między animą i animusem, czyli archetypicznych cech i zachowań przypisywanych kobietom i mężczyznom (Hall, Lindzey, Campbell 2010). Ukazuje to, że oniryzm, marzenia i seksualność nie są obce cyfrowym, ludycznym przedstawieniom społecznym takim jak gry. Prezentują elementy charakterystyczne dla naszych zbiorowych wyobrażeń o grupach i rolach społecznych, o przypisanych im oczekiwaniach na poziomie dużo głębszym niż sama tylko prezentacja określonych zachowań. Przechodzą tu na poziom idealny – wyobrażeń leżących u podstaw naszego pojmowania świata oraz sposobów myślenia o nim wedle określonych kategorii (Busse-Brandyk, Chmielewska-Łuczak 2009).

Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy oferuje więc fantazje – zarówno o przygodach, jak i o duchach i obcowaniu z marzeniami sennymi, z romantycznością, w pewien sposób jednocześnie przemieniając sny w coś mistycznego, tajemniczego, mocno powiązanego z magią, doświadczeniem, a także intymnością – podobnie jak w bardziej znanych literackich inkarnacjach szekspirowskich, gdzie także dochodziło do mieszania się snów z fantazją i miłością. Czy można więc powiedzieć, że gry wideo materializują sny erotyczne?

Jeśli gry dotyczą archetypów płciowych, tego, co oczekiwane, jeśli ukazują to, co tabuizowane, seksualne, podniecające, to z pewnością można stwierdzić, że stają się przedstawieniem niekiedy erotycznym i intrygującym – zwłaszcza biorąc pod uwagę treści romansowe (mam tu na myśli możliwość prowadzenia wirtualnych rozmów fabularno-romantycznych protagonisty oraz stworzonej przez twórców postaci) obecne w grach (także w dużych i znanych seriach jak właśnie *Neverwinter Night*, *Baldur's Gate* czy *Dragon Age*). Jest to kolejna forma opowiadania o snach, fantazjach i miłości. Kultura zna wiele inkarnacji takich historii – są prezentowane w literaturze, kinematografii czy w sztukach plastycznych. Poprzez

uobecnienie tych elementów w grach wideo daje się graczowi dostęp do nowych form ekspresji jego własnej seksualności. Pamiętając, że gracz nie jest tylko biernym odbiorcą, ale – za pośrednictwem kierowanego przez siebie awatara – także aktywnym uczestnikiem rozgrywających się zdarzeń, dysponuje on możliwością aktywnego odniesienia się do nich. Może zaangażować się (behawioralnie, emocjonalnie) lub też świadomie nabrać dystansu do tego doświadczenia. Treści romansowe w grach pozostają polem otwartym na wybory – to, czy i w jaki sposób gracz wykorzysta zaoferowane mu możliwości, zależy w dużej mierze od jego świadomych decyzji, co czyni grę przestrzenią względnie swobodnej ekspresji. To, z kim romans będzie prowadzony (jeśli w ogóle), zależy całkowicie od preferencji gracza, tego, jaka postać go zainteresuje, zaintryguje, lub którą uważa za pociągającą.

Poza wątkami dotyczącymi Ganna oraz snów nacechowanych romantycznie, w *Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy* występują także inne przedstawienia sennego, jak chociażby kolektywne rytuały śnienia: i tu ponownie sny są ukazane jako coś na swój sposób intymnego, dzielonego z bliskimi. W tym wypadku będzie to dziewięć wiedzń należących do Sabatu Śpiących, które „śpią i się nie budzą”, nazywane także „Nieskończonym Snem”, przemawiające wspólnym głosem poprzez jedną z członkiń. Sabat posila się snami, wydobywa je z „najgłębszych zakamarków [umysłu – P.P., P.K.], gdzie sny mieszają się z rzeczami ukrytymi i zapomnianymi”, oraz spaja w całość, by sprawować nad nimi swoją pieczę. Oto jak dalej kobiety opisują swoją rolę, śnienie oraz same sny:

Wiele rzeczy odzyskujemy ze snów śmiertelników... wizje i nadzieje, i wspomnienia. Zabieramy te rzeczy i gromadzimy je tutaj, zanim śmiertelne umysły o nich zapomną [...]. Kroczy po ich snach i zabieramy to, co i tak utracą. [...] My gromadzimy, zbieramy, przechowujemy. Dla nas sny są skarbami, wydzieramy je tym, którzy nie znają ich wartości. Jeśli zakończysz nasz sen, to stracone zostanie wszystko, co zawiera. Wyobraź sobie... sny tysiąca tysięcy dusz, wiedza czarodziejów i królów, którzy nie żyją od wieków, nadzieje i miłości mężczyzn i kobiet, i bestii... wszystkie zawarte w naszym niekończącym się śnie.

W swojej roli wiedzmy są na swój sposób okrutne, a spotkanie gracza z nimi jest nacechowane nie tylko magią, intrygującym mistycyzmem, ale także makabrycznością. Sabat nie ukrywa swojej surowości, jest skłonny opowiadać o karach wobec tych, którzy łamią ich zasady – jedną z ukaranych była matka Ganna-od-Snów.

Podczas rozmowy można wejrzeć w tak zwaną Krainę Snów, poznać jego formę i zobaczyć prawdziwą naturę Sabatu. Kraina jest opisana jako „rozległy gobelin, po którym pełzną jędze, chciwie wrywając fragmenty snów słabszym śmiertelnikom i wszywając je w swoją niezmierną sieć”. Także intymności, fantazjom i wspomnieniom, jakimi są sny, może towarzyszyć swoista groza – tutaj obierająca formę niepokornych i surowych jędz, które strzegą wyrwanych śmiertelnikom strzępów marzeń sennych i wizji.

Jeszcze innym, intrygującym celem snów w analizowanej grze jest stworzenie przestrzeni do zwieńczenia rozgrywki. To tam trafiamy do wspomnianej Krainy Snów – zostaje ona miejscem, gdzie tuż przed finałową potyczką odwiedzimy senną wersję znanych graczowi lokacji. Sny więc stają się intymnym, ale

także – w pewnym sensie – wypaczonym wspomnieniem. Ponownie zostaje ukazana dwoistość snów: ich fantazyjność, ale także groza czy też wiszące nad protagonistą fatum przeszłości. Dwoistość ta generuje kolejne pytanie: czy fantazje erotyczne, sny mówiące o tym, „co mogłoby być”, znajdują się tak daleko od tego, co było, i tanatycznych wizji możliwego końca?

Sny – czy to sensualne, erotyczne, czy niepokojące, złowieszcze – zostają nacechowane silnymi emocjami i uczuciami. Pozostawiają głębokie wrażenie bądź składają obietnice związane z oczekiwaniami śniącego, skłaniając w ten sposób do przemyśleń i interpretacji nie tylko samego snu, ale także elementów życia, które zostało przeżyte, lub wciąż pozostało do odkrycia.

Sztuka poetyckich snów – na podstawie gry *Tension* autorstwa Ice-Pick Lodge

Tension to produkcja niewielkiego, rosyjskiego studia Ice-Pick Lodge. Pozycja utrzymana w konwencji survival horroru, zrealizowana w artystyczny sposób i operująca erotyką. Akcja gry rozgrywa się w miejscu zwanym Pustką lub Niebytem – w surrealistycznym, sennym świecie, w którym kiełkuje barwna Limfa. Zadaniem gracza jest zbieranie jej w celu otwierania w swoim ciele coraz to nowych serc (co równa się ze zdobywaniem nowych zdolności), tworzenie ogrodów tętniących barwami, rozmowa z tajemniczymi Siostrami, poznanie zasad Niebytu oraz okazjonalnie walka z postaciami Braci.

Produkcja jest wypełniona mrocznym, przybierającym rozmaite formy artystyzmem – nietypowej ambientowej muzyki, wierszy recytowanych przez bliżej nieokreślone istoty czy samej konstrukcji świata. Sny w *Tension* (częściowo jak w *Neverwinder Nights 2: Maska Zdrajcy*, jednakże za pomocą innych zabiegów) są naznaczone mistycyzmem uzyskanym dzięki naciskom na wiedzę tajemną (nie nazwaną w ten sam sposób, lecz wyznaczoną poprzez określanie wielu tematów tabu) oraz umiejętności tworzenia barw, czy nazwy umiejętności (na przykład grafem rytuału). Wątkom tajemnym towarzyszy erotyzm, tworząc w ten sposób sensualne doświadczenia. Część graczy może odczuwać podczas rozgrywki atmosferę oniryzmu wskutek powolnego tempa gry oraz wrażenia, że postać gracza lewituje, przemieszcza się w krainie Niebytu nieco zawieszona nad ziemią. Oniryzm jest wzmocnionym wizualnym przedstawieniem miejsc niczym z malarstwa Zdzisława Beksińskiego – który także tworzył „tak jak gdyby rejestrował marzenia i sny” (Beksiński 1978: 10). Twórcy nawiązują do snów także w warstwie tekstualnej, przytaczając na przykład utwór Luísa de Camões:

Indziej wciąż śnimy i przemijamy
Czas powiekom naszym przydaje zwidzenia
Nieboskłon sny spija i wizje przywdziewa
Świat wciąż nowymi widzisz barwami.

Samoistny posąg wokół rośnie
Niepomny nadziei płonnej niezaznanej
Radości w żałobny całun przyodzianej
Tylko szata po niej wciąż zostaje

Uchodząca zima mrozu gniew łagodzi
Wciąż świat wiosny młodość na powrót przywdziewa
Choć prawem niezmiennym zniknie w ziemi

Radość nie osuszy łez spod firmamentu
I nie zdolna wstrzymać przemijania czasu
Jeśli sami świata nie zmienimy.

Wiersz przedstawia sny jako profetyczne, a zarazem związane z tanatycznymi wizjami, które dotyczą zniszczenia i niechybnie upływającego czasu. Mowa w nim również o zadaniu polegającym na zmianie świata, które wydaje się bardziej niż trudne; ukazane jest jako coś przytłaczającego czy nawet niemożliwego. Można powiedzieć, że atmosfera wiersza napawa poczuciem rezygnacji, smutku, a nawet lęku. Nie bez powodu podmiot liryczny wspomina także o pewnej cykliczności, podkreślając w ten sposób wpisana w świat nieuniknioność śmierci – wspomnianego „zniknienia w ziemi”.

Tension łączy więc ludyczność i zabawę ze sztuką, pośrednio także z filozofią, która wiąże się z wyrazem artystycznym wyróżniającym dany okres w historii człowieka, analizą, interpretacją tego, co kulturowe, oraz charakterystyczne dla miejsca i czasu. Umieszczenie snu w kontekście takich elementów nadaje mu wyraźnego zabarwienia artystycznego.

Uwrażliwienie poprzez sen i strach – na podstawie gry wideo *Among The Sleep*

Ostatnią analizowaną grą jest *Among The Sleep* – gra przygodowa niekiedy nazywana interaktywnym horrorem. Opowiada historię z perspektywy dziecka, które pozostaje samo (prawie – bo towarzyszy mu pomocny pluszak) w pokoju. Nastaje noc, a wraz z nią wszystko coraz bardziej zaczyna przypominać koszmar. Historia i lokacje są tak skonstruowane, że gracz – pomimo swojej (domniemanej) dojrzałości – czuje strach wywołany dziwnymi cieniami, ciągnącymi się do samej podłogi pokraccznymi płaszczami i wieloma innymi codziennymi rzeczami. Fakt obrania przez twórców koncepcji nocnej mary sprawia, że odbiorca sam nie wie, co jest rzeczywiste, a co jest snem.

Fabula dotyczy dziecięcych obaw związanych z matką, która pojawia się epizodycznie, by w dalszej części gry ujawnić się jako opresyjna i budząca grozę siła. Okazuje się, że potwór, przed którym uciekało dziecko, był koszmarem o matce oraz jej alkoholizmie, krzykach, problemach, a wszystko to, co dziecko napotkało na swojej drodze, było senną (czy raczej koszmarną) interpretacją tego, co codzienne i napawające strachem.

Sen w grze pojawia się jako w roli uwrażliwiającej wizji i tak jak literatura (Nyhus 2012) (czy inne teksty kultury) obrazuje to, co budzi w odbiorcach trudne emocje, przełamuje tabu i jednocześnie „pokazuje pewien problem światu” oraz nakłania do dyskusji. Z pedagogicznego punktu widzenia powstają warunki do rozwoju dyskursu oraz detabuizacji. Przełamanie milczenia na tematy takie jak alkoholizm, cierpienie, śmierć pozwala na pracę nad rozumieniem czy analizą ludzkich, społecznych słabości (Nilsson 2012). Jednocześnie gra wychodzi poza rozmowę o tabu z dziećmi – proponuje także rozmowę z dorosłymi, opiekunami,

członkami społeczeństwa, bo to właśnie społeczeństwo stygmatyzuje zjawiska jako coś trudnego i niepokojącego.

Tutaj warto zadać sobie pytanie, czy sny są tematem tabu. W pewnym sensie tak, bo wiążą się nierzadko z silnymi emocjami. Budzą lęk (obrazują go) – na przykład przed utratą bezpieczeństwa, utratą czegoś lub kogoś. Mało kto z chęcią dzieli się snami silnie sensualnymi, które odzwierciedlają największe lęki. Opowieści o snach i koszmarach umożliwiają oswojenie strachu, eksternalizację wewnętrznych obaw i na swój sposób przyzwyczajanie. To jedna z podstawowych form redukcji lęku – tuż obok zetknięcia się z obiektem lęku i skupieniu na przebiegu sytuacji (Kępiński 2012), gdyż jest wykonaniem czynności obcowania z wizją problemu. Oczywiście to wymaga czasu, a pojedynczy, przerażający sen to zbyt mało, jednak mnogość okazji do stanięcia twarzą w twarz z tabu i lękiem może być wstępem, okazją do „przerobienia” problemu – zwłaszcza, jeśli do zetknięcia z nim dochodzi z perspektywy bezpiecznego fotela (Kruszelnicki 2010). Zdaje się to tłumaczyć popularność rozmaitych przesądów i konwencji związanych z tłumaczeniem snów. Chaos i niepokój są więc ubierane w skonwencjonalizowane formy tłumaczenia treści marzeń sennych, zaś ich objaśnianie staje się domeną albo określonych autorytetów (wieszczów, duchownych, wróżbitów), albo znaczeń utrwalonych przez praktykę kulturową, na przykład w postaci senników czy przekazywanych ustnie przekonań co do określonych symboli i treści obecnych w snach. Już Biblia, opowiadając dzieje patriarchy Józefa, przypisuje jego awans społeczny i zdobytą przezeń władzę zdolności objaśniania marzeń sennych, będącej rzekomo darem pochodzącym wprost od Boga. Umiejętność kojenia lęków i obaw związanych z kontaktem ze światem snów staje się synonimem mądrości oraz cenionym społecznie talentem. Nawet dziś w wielu domach można odnaleźć różne wydania książek poświęconych tłumaczeniu marzeń sennych, zaś internet stał się dogodną platformą wymiany informacji i poglądów na ich temat. Również w grach zrozumienie snów może stanowić istotną część fabuły. Odkrywanie znaczeń onirycznych wizji może zostać wręcz jednym z kluczowych elementów rozgrywki.

Among The Sleep oferuje więc senne okiełznanie obiektu lęku, problemu. Sen ma na celu podkreślenie (przez wyolbrzymienie, przedstawienie obaw w najgorszej możliwej formie) wagi sprawy społecznie drażliwej i trudnej. W ten sposób kontratakuje narastającą tabuizację społeczną.

Zakończenie

Oniryczne inkarnacje w grach wideo na nowo unieśmiertniają sny. Utrwalają je na sposób cyfrowy i interaktywny, przypisując im niekiedy funkcje i cechy znane odbiorcom z innych tekstów kultury oraz wymiarów codzienności.

Tak jak w znanych dziełach kultury sny cechuje profetyzm, tanatyzm, groza, sensualność, erotyka, intymność, mistycyzm, fantazyjność. Ukazuje to, że sen w rozumieniu człowieka jest czymś sakralnym, ale w swojej świętości równie pięknym, co budzącym lęk. Niekiedy mogą być rozumiane jako fantazja, której ziszczenie może zakończyć panujący stan rzeczy czy postrzeganie rzeczywistości. Sen jest formą kompromisu pomiędzy uporządkowaniem a chaosem ludzkiego życia (Caillois 1973). Odpowiada na potrzebę pojednania sfery społecznych

Tabela 1. Podsumowujące przedstawienie funkcji i cech snów w analizowanych grach wideo

	<i>Seria Baldur's Gate</i>	<i>Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy</i>	<i>Tension</i>	<i>Among the Sleep</i>
Funkcje snu	<ul style="list-style-type: none"> – profetyczna – wspomnienia i przypomnienia – komentarza 	<ul style="list-style-type: none"> – pobudzanie intymności – stwarzanie okazji i przestrzeni do fantazjowania i wspomnienia 	<ul style="list-style-type: none"> – wzmocnienie artystycznego doświadczania 	<ul style="list-style-type: none"> – uwrażliwienia – wywołania strachu poprzez wizualne wypaczenie rzeczywistości przy zachowaniu realnych obaw – połączenie snu i jawy
Cechy snu	<ul style="list-style-type: none"> – mrok – niepokój – lęk – agresja – doniosłość – mistycyzm 	<ul style="list-style-type: none"> – romantyczność – mistycyzm – zmysłowość – tajemniczość – tanatyzm 	<ul style="list-style-type: none"> – mrok – mistycyzm – powolność – tanatyczność 	<ul style="list-style-type: none"> – mrok – groza – fantazyjność

Źródło: opracowanie własne.

oczekiwań i sfery emocjonalnej jednostki. Stąd właśnie jego groźny urok. Przestrzeń snu ukazuje się jako miejsce, gdzie to, co powszednie, łączy się z tymi elementami życia kulturowego, których na co dzień wolelibyśmy nie dostrzegać; sferą ryzyka, w której najlepsze i najgorsze tendencje znajdują swe ujście i mają wolność, by przemówić. Ale może też być wręcz przeciwnie – sny mogą być fantazją. Podniecającym, upragnionym bodźcem zachęcającym do tego, by sięgnąć po to, co obiecujące; przepowiednią spełnienia – czy to realnego, czy pozornego, to mimo wszystko na tyle kuszącego, że duża część ludzi jest skłonna podjąć ryzyko i spróbować. Przedstawienia snów są ambiwalentne, mogą ukazywać lęk, ale także kusić sukcesem. Są nieokiełznaną i wolną myślą, mogąca zarówno niepokoić, niszczyć, jak i budować.

Literatura:

- Beksiński Z., 1978, *Sfotografować sen* [rozmowa przeprowadzona przez J. Czopika], „Tygodnik Kulturalny” nr 35.
- Bogost I., 2007, *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Cambridge: MIT Press.
- Busse-Brandyk A., Chmielewska-Łuczak D., 2009, *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości*, „Homo Ludens” nr 1, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/8/> [dostęp: 24.02.2016].
- Caillois R., 1973, *Żywiół i tad*, wyb. A. Osęka, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Cielecka M., 2014, *Brzemie interaktywności – erotyka i seksualność w grach komputerowych*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” nr 1.
- Cunningham E., 2004a, *Córka mrocznego Elfa*, tłum. P. Kucharski, Warszawa: Isa
- Cunningham E., 2004b, *Splątane sieci*, tłum. P. Lewandowska, Warszawa: Isa.
- Eliade M., 2013, *Kowale i alchemicy*, Warszawa: Aletheia.
- Freud S., 1996, *Objaśnianie marzeń sennych*, tłum. R. Reszke, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Hall C.S., Lindzey G., Campbell J.B., 2010, *Teorie osobowości*, tłum. J. Kowalczevska, J. Radzicki, M. Zagrodzki, Warszawa: PWN.
- Kępiński A., 2012, *Lęk*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.

- Kruszelnicki M., 2010, *Oblicza strachu. Tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Nilsson U., 2012, *Rozmowa na tematy tabu może pomóc dzieciom [w:] Tabu w literaturze i sztuce dla dzieci*, red. B. Sochańska, J. Czechowska, Warszawa: Duński Instytut Kultury, Poznań: Media Rodzina.
- Nyhus S., 2012, *Niewidzialne dzieci, depresyjne matki i krzyżący ojcowie [w:] Tabu w literaturze i sztuce dla dzieci*, red. B. Sochańska, J. Czechowska, Warszawa: Duński Instytut Kultury, Poznań: Media Rodzina.
- Prósiniowski P., 2015, *To, co męskie, to, co kobiece. Konstrukty płci i seksualności w grach komputerowych [w:] Codziennosc, performatywnosc, demokracja: pedagogika wobec norm zyciowych i problematyki nienormatywnosci*, red. L. Kopciwicz, B. Simlat-Zuk, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Prósiniowski P., Ranachowska J., 2014, *Męskosc na waszych ekranach: konstrukty męzczyzn i ich seksualności w komputerowych grach fabularnych, filmach i reklamach*, „Ars Educandi” t. 11.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury wspóczesnej*, Kraków: Rabid.
- Topp I., Fereński P.J., Nahirny R. (red.), 2014, *Sny w kulturze. Szkice dedykowane Profesorowi Stefanowi Bednarkowi*, Warszawa–Wrocław: Wydawnictwo Korporacja Polonia.

Gry wideo:

- BioWare, 1998, *Baldur's Gate II*, CD Projekt.
- BioWare, 2000, *Baldur's Gate*, CD Projekt.
- BioWare, 2009, *Dragon Age: Początek*, Electronic Arts Polska.
- BioWare, 2011, *Dragon Age II*, Electronic Arts Polska.
- BioWare, 2014, *Dragon Age: Inkwizycja*, Electronic Arts Polska.
- Ice-Pick Lodge, 2008, *Tension*, Techland.
- Krillbite Studio, 2014, *Among The Sleep*, Krillbite Studio.
- Obsidian Entertainment, 2007, *Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy*, CD Projekt.

Abstrakt

Ludzkość zawsze przywiązywała dużą wagę do snów oraz onirycznych wizji. W miarę rozwoju cywilizacji wizerunek snów przenosił się na coraz to nowsze media: obrazy plastyczne, literaturę, filmy. Sny pojawiają się jako znaczące także w branży gier wideo. Nierzadko są kluczowe dla fabuły. Deweloperzy, osoby odpowiedzialne za projekt gry, twórcy tekstów/dialogów przenoszą swoje rozumienie, popularne wizje snów do swoich produkcji; adaptują ich codzienne oraz mityczne cechy, eksponując sny w skonkretyzowany sposób, naprowadzający na konkretne interpretacje tegoż zjawiska. Celem artykułu jest dekonstrukcja tychże ekspozycji, wirtualnych konstrukcji snów i nocnych wizji w wybranych grach wideo oraz ukazanie znaczeń nadawanych snom przez twórców gier.

Słowa kluczowe

gry wideo, game studies, analiza tekstu kultury, wirtualna rzeczywistość, sny

Summary

Oneiric Incarnations: The Construction of Dreams in Selected Video Games

Humanity always considered dreams and oneiric visions significant. Along with development, the image of dreams was presented in different media: plastic arts, literature, films. Dreams appear also in video games. They are often presented as significant, in some

situations even essential for the story to move on. Developers, designers, dialogue writers devolve their understanding of dreams to their productions; they include popular vision of dreams in their games. Developers also adapt both everyday and mythical features of dreams thus they present games in a specific pattern; they elicit specific interpretations of their constructs. The aim of this article is to deconstruct virtual exposition of dreams in specific video games, as well as description of meanings engraved in dreams inside analysed games.

Keywords

video games, game studies, analysis of cultural text, virtual reality, dreams

Ulubione bohaterki – ulubieni bohaterowie. Obrazy dziewczynek i chłopców w literaturze dla dzieci. Studium genderowo-pedagogiczne

Kontakt człowieka z książką, choć coraz rzadszy w dzisiejszych czasach, stanowi stały element edukacji. Zazwyczaj jest on podyktowany reżimem szkolnym (lektury), niekiedy jest to literatura czytana z wyboru. Bez względu na motyw czytelnictwo to element edukacji i socjalizacji, w tym socjalizacji rodzajowej. Wybór eksplorowanego zagadnienia ma uzasadnienie w licznych badaniach wskazujących na to, że „system szkolny bardziej przyczynia się do utrwalania stereotypów płciowych niż ich zakwestionowania” (Neimanis 2006: 72). Opierając się na analizach jednoznacznie wskazujących na stereotypizację programów i podręczników szkolnych, zwrócę uwagę na oddziaływania edukacyjne, które nie są bezpośrednio związane z systemem szkolnym, jednak stanowią element procesu socjalizacji.

Celem pracy jest przedstawienie postaci dziewcząt i chłopców z ulubionych pozycji książkowych wskazanych przez uczennice i uczniów szkoły podstawowej. Bohaterowie będą analizowani przede wszystkim w kontekście stereotypów płci. W artykule skoncentruję się na spontanicznym czytaniu przez dzieci (uwzględniając książki spoza kanonu lektur szkolnych).

Podjęcie takiego obszaru eksploracji wpisuje się w realizację rekomendacji w ramach stosowania się do zasad *gender mainstream* w edukacji. W raporcie *Polityka równości płci. Polska 2007. Raport* (Balińska et al. 2007) Magdalena Środa i Ewa Rutkowska w rozdziale poświęconym edukacji wymieniają dziewięć konkretnych i szczegółowych zaleceń skierowanych zarówno do autorów/autorek programów i podręczników, jak i pracowników/pracownic ministerstwa oraz wydawców/wydawczyń. Sądzę, że te rekomendacje powinny odnosić się również do edukacji pozaszkolnej. Dla podjętego przeze mnie obszaru eksploracji są ważne szczególnie dwa zalecenia, które uzasadniają celowość badań nad genderową analizą książek dla dzieci: analiza wrażliwa na płeć, seksualność oraz na inne przesłanki tożsamości.

Procedura badawcza składa się z dwóch części. Pierwszy etap ma na celu poznanie wyborów czytelniczych dzieci. Kolejnym etapem jest analiza wizerunków ulubionych postaci wskazanych przez dzieci. Ze względu na cel część pierwsza zostanie przeprowadzona metodą sondażu diagnostycznego. Druga część

uzupełnia pracę o jakościową analizę treści. Połączenie dwóch odrębnych strategii metodologicznych w jednym projekcie badawczym jest możliwe, o ile stosuje się obie metody w oddzielnych etapach badań (Krüger 2007).

Badanie przeprowadzono w marcu 2012 roku i objęto nim uczniów i uczennice z klas V jednej ze słupskich szkół podstawowych. W badaniu wzięło udział w sumie 85 uczniów i uczennic. Analizie poddano 81 kwestionariuszy ankiet. Cztery kwestionariusze odrzucono ze względu na brak zaznaczenia płci w metryczce. Kwestionariusz ankiety wypełniło 47 chłopców i 34 dziewczynki.

Przed przystąpieniem do badań dokonałam wstępnych założeń – przedmiotem badań będą ulubione postacie dzieci. Analizy tej dokonam w kontekście stereotypów płci, starając się udzielić odpowiedzi na następujące pytania: czy ulubione postacie z książek to stereotypowi chłopcy i stereotypowe dziewczynki? Czego o byciu dziewczynką i chłopcem dowiadują się uczniowie i uczennice, kiedy czytają ulubione książki?

Odpowiadając na pierwsze pytanie, będę brała pod uwagę dwa zasadnicze elementy stereotypu rodzaju, a mianowicie cechy oraz aktywności podejmowane przez bohaterów czy bohaterki książek. Poniższe tabelaryczne zestawienie stereotypowych cech kobiecych i męskich nie jest „sztywnym” schematem wykorzystywanym przy analizie, stanowi jedynie dyspozycję do analizy tekstu. Spis cech stworzono na podstawie dostępnej literatury.

Tabela 1. Stereotypowe cechy kobiece i męskie (Brannon 2002, Pankowska 2005)

Stereotypowe cechy męskie	Stereotypowe cechy kobiece
Racjonalność	Intuicyjność
Odwaga	Bojaźliwość
Agresywność	Wrażliwość
Nieczułość	Czułość
Ambicja	Skłonność do poświęceń
Władczość	Delikatność
Chłód emocjonalny	Empatia
Waleczność	Uległość
Aktywność	Pasywność
Samodzielność	Zależność od innych
Niezależność	Nielogiczność
Logiczność	Słabość
Siła	Bezradność
Zaradność	Skromność
Pewność siebie	Cichość
Ryzykanctwo	Nastawienie na potrzeby i uczucia innych
Rywalizacja	Wdzięk
Twórczość	Naiwność
Opanowanie	Niezdecydowanie
Zdecydowanie	Emocjonalność
Umiejętność oddzielania emocji od rozumu	Zaabsorbowanie swoim wyglądem
Niedbałość o wygląd	

Źródło: opracowanie własne.

Wyniki badań ilościowych przedstawię w formie opisowej.

Jak kształtuje się aktywność czytelnicza uczennic i uczniów?

Na pytanie: „Czy lubisz czytać?” 30 chłopców (64%) i 24 dziewczynki (71%) odpowiedziało twierdząco. Czytanie książek jako formę spędzania wolnego czasu deklaruje 11 uczennic (32%) i 10 uczniów (21%). Zarówno chłopcy, jak i dziewczęta wskazały mamę jako osobę, która w ich domach czyta najczęściej. Mama (27 dziewczynek, czyli 79% badanych dziewcząt, 37 chłopców, czyli 79% respondentów płci męskiej) jest również wskazywana jako osoba, która czytała książki dzieciom, gdy były młodsze.

Trzydzieście dziewczynek i tyle samo chłopców przeczytało w ciągu ostatniego roku ponad dwadzieścia książek. Sześć dziewczynek (18%) i dwunastu chłopców (27%) czyta książki codziennie. Zarówno chłopcy, jak i dziewczynki czytają książki przede wszystkim z przymusu szkolnego oraz dla rozrywki. Dzieci najczęściej od rodziców dowiadują się, czy książka jest warta przeczytania.

Jakie książki są wskazywane jako ulubione przez dziewczynki, a jakie przez chłopców?

82% uczennic i 66% uczniów zadeklarowało, że ma ulubioną książkę. Poniższa tabela ilustruje wybory czytelnicze badanych.

Tabela 2. Ulubione lektury uczniów według płci

Lp.	Ulubione książki uczennic	Ulubione książki uczniów
1.	A.M. Stefańska, <i>Zuzka na spadochronie</i>	A. Stelmaszyk, <i>Kroniki Archeo i Skarb Atlantów</i>
2.	R. Kosik, <i>Felix, Net i Nika</i>	R. Kosik, <i>Felix, Net i Nika</i>
3.	D. Jenny, <i>Jeremiasz Kostka</i>	P. Baccalario, <i>Ognisty pierścień</i>
4.	E. Nowak, <i>Pajaczek na rowerze</i>	F. Simon, <i>Seria Koszmarny Karolek</i> (3 wskazania)
5.	<i>Wszystko o zwierzętach</i> wydana w 2009 roku w serii „Książki z Delfinkiem Dudu” wydawnictwa Graaf	D. Terry, <i>Ci wredni Rzymianie. Strrraszna historia</i>
6.	A.C. Doyle, <i>Cykl o Sherlocku Holmesie</i>	H.J. Chmielewski, <i>Tytus, Romek i Atomek</i>
7.	J. Wilson, <i>Złe dziewczyny</i>	G. Daneshvari, <i>Szkoła Strachu</i>
8.	K. Gier, <i>Trylogia: Czerwień Rubinu, Błękit Szafiru, Zieleń Szmaragdu</i>	M. Paver, <i>Kroniki Pradaawego Mroku</i>
9.	D. Kathleen, <i>Mustang z Dzikiej Doliny</i>	T. Canavan, <i>Trylogia Czarnego Maga</i>
10.	C. Jefferies, <i>Szkoła gwiazd</i>	M.P. Osborne, <i>Magiczny domek na drzewie</i>
11.	H. Block, T. Di Terlizzi, <i>Kroniki Spiderwick</i>	J. Kinney, <i>Dziennik Cwaniaczka</i> (2 wskazania)
12.	M. Cabot, <i>Pamiętnik księżniczki</i>	C. Paolini, <i>Cykl Dziedzictwo</i>
13.	M. Budzyńska, <i>Ala Makota</i>	M.R. Lewin, <i>Uratować Sprite'a</i>
14.	A. Maleszka, <i>Magiczne drzewo – czerwone krzesło</i>	A. Maleszka, <i>Magiczne drzewo – czerwone krzesło</i>
15.	B. Patten, <i>Olbrzym z Zamczyska Baśni</i>	U. Moore, <i>Wrota czasu</i>
16.	J.K. Rowling, <i>Harry Potter i Kamień filozoficzny</i>	J.K. Rowling, <i>Seria o Harrym Potterze</i> (4 wskazania)
17.	G.C. Levine, <i>Ella zaklęta</i>	<i>Star Wars</i> (2 wskazania) książki na podstawie filmu
18.	–	<i>Czas honoru</i> książka na podstawie serialu TVP

Pominięto lektury szkolne: *Ania z Zielonego Wzgórza*, *Opowieści z Narnii*. *Lew, czarownica i stara szafa*, *W pustyni i w puszczy*, *Przygody Tomka Sawyera*, *Dzieci z Bullerbyn*, *Pies, który jeździł koleją*, *Mikołajek*, *Hobbit*.

Źródło: opracowanie własne.

Wszystkie książki wymieniane przez uczennice są pojedynczymi wskazania-
mi. W przypadku wyborów chłopców cztery książki zostały wskazane jako ulu-
bione przez więcej niż jedną osobę. Ulubionymi książkami zarówno dziewcząt,
jak i chłopców jest seria o Harrym Potterze, *Magiczne drzewo – czerwone krzesło* oraz
Felix, Net i Nika. Tabela 2 obrazuje, że – oprócz kilku pozycji – wybory uczniów
i uczennic nie pokrywają się. Zainteresowania czytelnicze dziewcząt i chłopców
w znacznym stopniu są zróżnicowane przez płeć.

Jacy bohaterowie/jakie bohaterki książek są wskazywani/e przez dziewczynki, a jakie przez chłopców jako ulubieni/one?

38% uczennic i 26% uczniów zadeklarowało, że ma ulubionego bohatera/ulu-
bioną bohaterkę. Poniższa tabela ilustruje wybory czytelnicze badanych uczniów
i uczennic.

Tabela 3. Ulubieni bohaterowie uczniów według podziału na płeć

Lp.	Ulubieni bohaterowie/ulubione bohaterki uczennic	Ulubieni bohaterowie/ulubione bohaterki uczniów
1.	Sherlock Holmes	Harry Potter
2.	Ella (<i>Ella zaklęta</i>)	Albus Dumbledore (seria o Harrym Potterze)
3.	Gwendolyn (<i>Trylogia: Czerwień Rubinu, Błękit Szafiru, Zieleń Smaragdu</i>)	Torak (<i>Kroniki Pradawnego Mroku</i>)
4.	Marcjalis Stamp (<i>Szkoła gwiazd</i>)	Eragon (<i>Eragon z cyklu Dziedzictwo</i>)
5.	Chloe Tompkins (<i>Szkoła gwiazd</i>)	Anakin Skywalker (<i>Star Wars</i>)
6.	Księżniczka Genowii-Mia Therempolis (<i>Pamięt- nik księżniczki</i>)	Bartek (<i>Kroniki Archeo i Skarb Atlanty</i>)
7.	Ala Makota (<i>Ala Makota</i>)	Sprite (<i>Uratować Sprite'a</i>)
8.	Hermiona Granger (seria o Harrym Potterze)	–
9.	Dziki koń (<i>Mustang z Dzikiej Doliny</i>)	–

Pominięto lektury szkolne.

Źródło: opracowanie własne.

W analizie pominęłam Anakina, gdyż pierwotnie jest to postać filmowa, oraz Bartka ze względu na brak dostępu do książki w ślupskich bibliotekach.

Badania pokazują, że wybór ulubionych bohaterów/ulubionych bohaterek jest bezpośrednio związany z ulubioną książką ucznia/uczennicy. Postacie wska-
zywane przez dziewczynki w zdecydowanej większości są płci żeńskiej (oprócz
Sherlocka Holmesa, Marcjalisa Stampa i zwierzęcia, choć też ma płeć). Chłopcy
zaś wskazują postaci męskie (również wymieniono jedną postać, która jest zwie-
rzęciem – ma określoną płeć).

Płeć książkowych ulubieńców wiąże się z płcią czytelnika/czytelniczki. Dziewczynki wybierają przedstawicielki płci żeńskiej, chłopcy natomiast mę-
skiej. Taki wybór łączy się z identyfikacją z wybraną postacią. Stanowi konty-
nuację procesu, który rozpoczyna się już na początku edukacji – w przedszkolu.

Okazuje się, że dla małych dzieci to płeć jest kluczem do oceny otoczenia (innych lu-
dzi). Zasada jest prosta: chłopcy uważają innych chłopców (i mężczyzn) za lepszych,
a płeć przeciwną – za gorszą. Analogicznie postrzegają świat dziewczynki. W wieku

przedszkolnym płęć wpływa zresztą nie tylko na klasyfikowanie ludzi, ale też na przykład na zapamiętywanie opowieści (chłopcy wolą bajki z męskimi bohaterami i odwrotnie) (Burnetko, Mateja 2011: 10).

Analizy jakościowej ulubionych bohaterów i ulubionych bohaterek wskazanych przez badane dzieci dokonam na podstawie danych zamieszczonych w tabeli 3, korzystając z dyspozycji zawartych w tabeli 2. Przy charakterystyce poszczególnych postaci, wskażę, czy realizują one stereotypy płciowe. Ich opis uzupełniam o cytowane fragmenty książki. Dwie postacie – Sherlock Holmes oraz Albus Dumbledore – stanowią wyjątek jeżeli chodzi o wiek postaci – są bohaterami dorosłymi. Pozostałe analizowane postacie są dziećmi.

Sherlock Holmes

Sherlock Holmes jest racjonalny, zachowawczy, powściągliwy, chłodny emocjonalnie, wykazuje się logicznym, ścisłym myśleniem, precyzyjnością oraz zrównoważeniem. Można go zakwalifikować jako postać na wskroś stereotypową, a oprócz tego jako szowinistę, który jednak pod wpływem dokonania pewnej kobiety zmienił dyskryminującą postawę względem kobiet na postawę egalitarną.

Taki oto skandal groził królestwu czeskiemu i tak kobiecy rozum pokrzyżował starannie opracowane plany Sherlocka Holmesa. Zwykle pokpiwał sobie z mądrości kobiety, ale ostatnio nie słyszałem, by to robił. Kiedy zaś wspomina Irenę Adler mówi o niej zawsze z szacunkiem jako o KOBIECIE (Doyle 2005: 32).

Ella

Kolejną postacią jest Ella. Zaraz po narodzinach wróżka rzuciła na nią klątwę, w wyniku której dziewczynka staje się posłuszna. Ella, aby zachować odrębną osobowość, stara się buntować na tyle, na ile pozwala jej na to zaklęcie. „Nie byłam jednak wcale potulna. Przeciwnie, klątwa Lucyndy uczyniła ze mnie buntowniczkę. A może po prostu tak już się urodziłam?” (Levine 2003: 8). Jest niezdarzna, dopiero w szkole pokazano jej, jak powinna zachowywać się dama. Szybko się uczy, jest uzdolniona językowo, popędliwa, asertywna, samodzielna, ma wyobraźnię, poczucie humoru. Na koniec powieści, dzięki silnej woli i niezależności w myśleniu, udaje jej się przełamać klątwę.

A więc było już po wszystkim. Na zawsze. Odrodziłam się. Urodziłam się na nowo. Ella. Po prostu Ella. Nie Ella zaklęta. Nie Kopciuszek. Nie Lela. Nie Eleonora. Ella. Ja sama, ta najprawdziwsza. Jedna jedyna. Ja. Zdarłam z głowy szmatę. A potem skłoniłam się przed Charem. Kiedy kilka minut temu poprosiłeś mnie o rękę, byłam jeszcze za młoda. – Zobaczyłam, że już się zaczyna śmiać. – Teraz jestem starsza, nie tylko mogę za ciebie wyjść, ale mogę cię błagać, żebyś się ze mną ożenił. Uklękałam i chwyciłam go za rękę. Nie pozwolił, bym przed nim klęczała. Podniósł mnie i znowu pocałował. Uznałam, że wyraził tym swoją zgodę (Levine 2003: 272).

Co ciekawe, to ona ostatecznie poprosiła o rękę Chara, odwracając tym samym ustalony i usankcjonowany społecznie (zarówno w świecie rzeczywistym, jak i literackim) kontrakt płci. Ella to postać, której nie można nazwać stereotypową dziewczynką.

Gwendolyn Shepherd

Następną bohaterką wskazywaną przez dziewczynki w ankietach jest Gwendolyn Shepherd. Bohaterka *Trylogii Czasu* jest niezbyt wyrazistą osobowością, raczej niepewną, skupioną na wyglądzie – jak stereotypowa nastolatka ma niskie poczucie własnej wartości. Chociaż żyje w cieniu kuzynki, okazuje się, że to ona jest „lepsza”, czego wyznacznikiem jest między innymi zainteresowanie Gideona. Powoduje to gen umożliwiający bohaterce podróżowanie w czasie. Wyjątkowość Gwendolyn to zatem dzieło przypadku, nie zaś jej sprawstwa. Bohaterka widzi siebie jako dziewczynę przede wszystkim oczyma chłopców. Jej obraz i wartość określa męska perspektywa.

Wychodząc z pokoju, mimo woli raz jeszcze zerknęłam w stronę Gideona, żeby sprawdzić, czy moje zwycięstwo nad doktorem Whitem zrobiło na nim wrażenie. Najwyraźniej nie, bo gapił się na moje nogi. Prawdopodobnie porównywał je z nogami Charlotty. Cholera! Jej były dłuższe i szczuplejsze i na pewno nie miała podrapanych łydek, bo nie musiała poprzedniej nocy przedzierać się pośród starych rupieci i wypchanych krokodyli (Gier 2011: plik 8 czas: 13:08–13:28).

Jest to perspektywa często obecna w życiu kobiet. „W młodości, jak i w dzieciństwie, kobiety mają dla siebie tyle uznania, ile okazują im ci, z którymi wchodzi w relacje emocjonalne. U wielu kobiet postawa ta trwa przez całe życie” (Baradwick, Douvan 1982: 172).

W książce jest wiele odniesień do stereotypów płci. Jako przykład przywołam postać hrabiego de Saint Germain – zadeklarowanego szowinisty. Gwendolyn śmieje się z takiej postawy hrabiego i uważa jego szowinistyczne poglądy za oznakę słabości charakteru. Hrabia tak przedstawia swój stosunek do kobiet:

– Powiedziałbym, że kobieca krew jest znacznie bardziej ociężała niż nasza. Podobnie jak kobiecy rozum ustępuje męskiemu w bystrości. Czy zgadzasz się ze mną panienko?

Stary szowinista – pomyślałam, przymykając oczy. Głupkowaty, przemądrzały nudziarz. O rany! Chyba oszalałam. Przecież miałam nie myśleć o niczym, ale najwidoczniej z tą umiejętnością hrabiego czytania w cudzych myślach nie było najlepiej, bo znowu zachichotał rozbawiony.

– Nie jest specjalnie rozmowna, prawda? Jest tylko nieśmiała powiedział Gideon.

– Dużo lepiej pasowałoby tu określenie zastraszona. Nie ma nieśmiałych kobiet – sprzeciwił się hrabia. – Za pozornie nieśmiałym spuszczeniem oczu ukrywają jedynie swoje prostactwo (Gier 2011: plik 11, czas: 28:45–33:58).

Marcjalis Stamp

Wskazywaną postacią z serii *Szkola gwiazd* jest Marcjalis Stamp – tancerz z pasją, a przy tym klasowy kłown. Jest niedojrzałym ekstrawertykiem i optymistą, jednak po kontuzji przechodzi przemianę osobowościową. Jest charakterystyczny szczególnie ze względu na swój wygląd. „Długie loki Jalisa, zadarty nos i piegowata twarz przykuwała uwagę, podobnie jak jego pełna życia osobowość i donośny śmiech. Wszystko u niego było przerysowane, szczególnie teraz, gdy zbliżał się o kolejny krok do spełnienia swoich ambicji” (Jefferies 2005: 5).

Chloe Tompkins

Z tej samej serii uczennice wymieniały Chloe Tompkins jako ulubioną bohaterkę. Chloe pochodzi z niezbyt zamożnej rodziny. Jest ambitną, pracowitą, konsekwentną, zdeterminowaną dziewczyną. Ma pasję – muzykę pop, której poświęca się całkowicie.

Ja naprawdę chcę zostać zawodową piosenkarką – upierała się Chloe. – Umiem ciężko pracować, ale pod warunkiem, że robię coś, co bardzo chcę robić. Nie przestanę – upierała się drżącym głosem. – To moja wielka szansa. Zawsze mi mówiłaś mam, że bym była ambitna i mierzyła wysoko, bo ty zmarnowałaś swoją szansę, nie idąc na studia (Jefferies 2005: 37).

Ulubionych bohaterów ze *Szkoły gwiazd* nie można zakwalifikować jako stereotypowe dziewczynki czy chłopcy.

Mia Therempolis

Księżniczka Genowii – Mia Therempolis (*Pamiętnik księżniczki*) jest ciekawą postacią. Rodzice Mii nie są razem, nie wzięli nigdy ślubu. Dziewczyna mieszka z mamą, która jest artystką/malarką i romansuje z nauczycielem algebry Mii. Jej ojciec okazuje się być królem Genowii (mało znane państwo w Europie przy granicy z Francją), a Mia jego spadkobierczynią, czyli księżniczką. Książka ma formę pamiętnika/notatnika, która – razem z treścią – nasuwa skojarzenie z *Dziennikiem Bridget Jones*. Jest to w zasadzie nastoletnia wersja tego typu literatury. W powieści znajduje się wiele odniesień do ciała i seksualności dziewcząt. Temat potraktowano w sposób powierzchowny, stereotypowy, czasami wręcz wulgarny. Większość problemów głównej bohaterki oscyluje wokół rozmiaru biustu.

Od ostatniego lata moje piersi urosły dokładnie zero. Mama kompletnie się myliła. Wcale nie zaczęłam gwałtownie rosnąć, skończywszy czternaście lat, jak ona kiedyś. Pewnie nigdy nie zacznę gwałtownie rosnąć, przynajmniej w klatce piersiowej. Rosnę zrywami tylko WZWYŻ, nigdy WSZERZ. Jestem w tej chwili najwyższą dziewczyną w klasie (Cabot 2001: 18).

Nikt nigdy się ze mną nie umówi. Wszyscy, dosłownie wszyscy mają z kim iść na bal. [...] Dlaczego urodziłam się pod pechową gwiazdą? Dlaczego akurat mnie spotyka tyle nieszczęść? Dlaczego? DLACZEGO? Oddałabym wszystko, byle zamiast wysoką księżniczką, płaska jak deska, być normalną dziewczyną średniego wzrostu, za to z biustem. Wszystko (Cabot 2001: 133).

[Rozmowa z dyrektorką szkoły – M.S.] Czy wszystko w porządku? W porządku? Chwileczkę, niech się zastanowię... Moja mama romansuje z moim nauczycielem matematyki, z którego to przedmiotu jestem zagrożona, tak przy okazji. Najlepsza przyjaciółka mnie nienawidzi, mam czternaście lat i jeszcze ani razu nie byłam na randce, nie mam biustu, i, ach drobiazg, właśnie się dowiedziałam, że jestem księżniczką Genowii (Cabot 2001: 128).

W pamiętniku co jakiś czas pojawia się lista rzeczy „Nie zapomnieć” spisanych w dziecięciu punktach – „Punkt 6 nie myśleć o Joshu Richtercie. Punkt 10 mierzyć się w biuście” (Cabot 2001: 10).

W kontekście stereotypów płci oraz ich konsekwencji (między innymi przemocy powodowanej uprzedzeniami) poniższe cytaty można uznać za szczególnie niebezpieczne:

Ale wstyd! Przypuśćmy, że Josh Richter zacznie mnie molestować seksualnie któregoś dnia (chciałabym), a ja tego nie zauważę. Boże, jestem czasem taka głupia (Cabot 2001: 14).

Całe szczęście; jedyny facet, który mnie kiedykolwiek obmacywał (swoja drogą nie ma czego macać), to niewidomy (Cabot 2001: 12).

Jedna z młodszych dziewczyn, Nicole, była moją jakby przyjaciółką, ale jednego wieczoru opowiedziała mi, że zrobiła loda jakiemuś chłopakowi, a ja nie miałam pojęcia, co to znaczy zrobić loda. Miałam tylko jedenaście lat, choć to żadna wymówka, bo ona miała tyle samo. Sądziłam, że zrobić loda to coś typowo brytyjskiego, jak kielbaska w cieście naleśnikowym albo naloty bombowe, czy coś takiego... (Cabot 2001: 36).

Potem Michael mnie spytał, czy sama puściłabym się z Joshem Richterem i musiałam się chwilę zastanowić. Utrata dziewictwa to naprawdę ważny krok i trzeba to zrobić z właściwą osobą, bo inaczej spieprzy ci się całe życie, jak kobietom, które przychodzą co drugi wtorek do doktora Moscovitza na grupę terapeutyczną „po czterdziestce i wciąż sama”. A więc, po zastanowieniu powiedziałam, że puściłabym się z Joshem Richterem, ale tylko pod trzema warunkami:

1. Spotykalibyśmy się od roku.
2. Wyznałby mi dozoną miłość.
3. Zabrałby mnie na Broadway na Piękną i Bestę i nie kpiłby z przedstawienia” (Cabot 2001: 62).

Książka ta stanowi (można przytoczyć wiele takich cytatów) przykład podtrzymywania wizji kobiety jako obiektu seksualnego. Co ciekawe, Mia określa siebie jako feministkę.

Poza tym, kiedy piękni, modnie ubrani ludzie powtarzają ci, że w tym będzie ci świetnie, że to podkreśli twoje kości policzkowe, niełatwo jest pamiętać, że jest się feministką i obrończynią środowiska naturalnego, i że potępiasz kosmetyki i chemikalia, które mogą zaszkodzić naturze. Nie chciałam sprawić im przykrości, nie chciałam robić awantury ani nic takiego (Cabot 2001: 104).

Ala Makota

Ala, bohaterka powieści *Ala Makota. Notatnik sfrustrowanej nastolatki*, ma trzynaście lat, chodzi do podstawówki jeszcze sprzed reformy systemu oświaty – to znaczy przed wprowadzeniem gimnazjum. Dziewczyna przeżywa problemy rodzinne. Rodzice są w trakcie rozwodu – oboje mają innych partnerów lub romanse. Powieść formą przypomina omówiony wyżej *Pamiętnik księżniczki*. Również problemy Ali z Polski są podobne do problemów jej rówieśniczki z USA – wiąże się z wyglądem zewnętrznym.

Zostanę modelką. Zanim nią będę, muszę zlikwidować pryszcz nad lewą brwią. Przetarłam go spirytusem. Szczerwieniłam. Posypałam go pudrem mamy. Zbrązowiłam. Tym samym na razie nie mogę zostać modelką (Budzyńska 2000: 40).

Piotruś! Ty łysiejesz! Ufnie popatrzyłam mu prosto w szkła kontaktowe, które nosi, a on mi na to: Tobie też już niewiele brakuje... Jeszcze ci porządnie biust nie urósł, a już co opadł... Po tej poczwarzy, oczywiście, przymurowało mnie do z lekka zapiaszczonej alejki. Oburzenie i cicha rozpacz ścisnęły mi serce. Jak tylko doszłam ponownie do siebie, pojoggingowałam prosto do domu. Zamknęłam się w łazience i przed lustrem dokładnie zbadałam sobie biust... Cham z tego Piotrka. Mój biust jest tak mały, że żadnym cudem świata mi nie opadnie, o, cholera jasna, nie ma szans, żeby opadło cos, czego nie ma (Budzyńska 2000: 67).

Po raz pierwszy ktoś powiedział o mnie, że jestem śliczna... ja siebie uważam raczej za interesującą... inteligentną... czytana... ogólnie dość wybitną... ale tak po prostu śliczną??? Dotąd nikt tak szczerze o mnie nie mówił... A tu proszę Pani Asia (Budzyńska 2000: 35).

Warto wyróżnić opisy dotyczące relacji z chłopakami – oto fragment o chłopcach poznanych podczas wakacji na Majorce:

[...] narobiłyśmy sobie z Puzką mnóstwo zdjęć z naszymi nowymi chłopakami. Na tle basenu i pod palmą, przy stole i pod parasolem, przed hotelem i po sklepie Elwiry, no wszędzie, po prostu wszędzie. Przecież cała klasa, co tam klasa, cała szkoła popęka z zazdrości... A o to właśnie chodzi (Budzyńska 2000: 13).

W drugiej części Ala chodzi na manifestacje rolników, górników, aby ich wesprzeć i pokazać swój bunt. W odróżnieniu od *Pamiętnika księżniczki* wyżej wymienione problemy są opisywane w sposób mniej wulgarny, bardziej dowcipny, jednak pozostają mocno osadzone w stereotypowej wizji dziewczęcości.

Hermiona Granger

Hermiona Granger jest jedną z głównych bohaterek serii o Harrym Potterze¹. Uczennica Hogwartu ma długie, brązowe i mocno kręcone włosy. Jest najlepszą przyjaciółką Harry'ego. Jej rodzice są mugolami, z zawodu dentydami. Hermiona to jedna z najbardziej nietuzinkowych i najważniejszych żeńskich postaci w całej serii książek o chłopcu, który przeżył. Niejednokrotnie wykazuje się ponadprzeciętną wiedzą i umiejętnościami. Hermiona jest doskonałym przykładem proskolnej postawy – obowiązkowa, zawsze przygotowana do zajęć, pracowita, czytana, przestrzegająca wszelkich regulaminów, zasadnicza, czasami wręcz małostkowa i nadgorliwa, przez to bardzo przewidywalna.

Jej pilność i obowiązkowość jest wyszydzana przez jednego z jej przyjaciół, Rona.

¹ W analizie uwzględniłam trzy pierwsze części, przede wszystkim ze względu na wiek potencjalnych czytelniczek/czytelników. Teoretycznie jest to grupa wiekowa dzieci, które wzięły udział w badaniach ankietowych. Zdaję sobie jednak sprawę, że dzieci w szkole podstawowej czytają również pozostałe części serii, choć moim zdaniem zdecydowanie nie do takiej grupy wiekowej są one adresowane.

– No, ja przecież będę miała więcej przedmiotów niż wy – odpowiedział Hermiona. – To moje książki do numerologii, opieki na magicznymi stworzeniami, wróżbiarstwa, starożytnych runów, mugoloznawstwa...

– Po co ci mugoloznawstwo? – zapytał Ron, mrugając do Harry'ego. – Przecież sama pochodzisz z mugolskiej rodziny! Twój rodzice to mugole! Powinnaś wszystko o nich wiedzieć!

– Studiowanie świata mugoli z czarodziejskiego punktu widzenia to zupełnie co innego – zaperzyła się Hermiona.

– Hermiono, a kiedy będziesz jadła i spała? – zapytał Harry, a Ron zachichotał. – Może w ogóle nie zamierzasz? (Rowling 2001: 64).

W trzeciej części Hermiona zmienia zachowanie – częściej działa pod wpływem emocji. Decyzje, które podejmuje, nie są uzasadniane punktami regulaminów, ale jej niezależnym oglądem sytuacji. Staje się bardziej samodzielna, odważna, spontaniczna i waleczna.

Harry i Ron podbiegli do niego [do Malfoya – M.S.], rozwścieczeni, ale Hermiona była szybsza.

CHLAST!

Trzasnęła go w twarz z całej siły. Malfoy zachwiał się. Harry, Ron, Crabbe i Goyle stali jak sparaliżowani, a Hermiona znowu podniosła rękę.

– Jak śmiesz mówić o Hagridzie, że jest żaloszny, ty głupi... podły...

– Hermiono! – zawołał Ron i spróbował chwycić jej rękę, kiedy się zamachnęła.

– Zjeżdżaj, Ron!

Hermiona wyciągnęła różdżkę. Malfoy cofnął się o krok. Crabbe i Goyle spojrzeli na niego, oczekując rozkazu, kompletnie ogłupiali.

– Idziemy – wybełkotał Malfoy i po chwili wszyscy trzej zniknęli w wejściu do lochów.

– Hermiono! – wydyszał Ron z niekłamanym podziwem.

– Harry, musisz go pobić w finale quidditcha! – powiedziała ostro Hermiona. – Musisz, bo ja bym po prostu *nie zniosła* zwycięstwa Ślizgonów! (Rowling 2001: 308).

Dziewczynki wskazywały Hermionę jako ulubioną bohaterkę, chłopcy zaś wymieniali głównego bohatera tej samej książki – Harry'ego Pottera, najbardziej znaną postać z literatury dla dzieci i młodzieży ostatnich lat. Powieść uwielbiana przez dzieci i dorosłych, niezmiennie krytykowana przez Kościół, który zarzuca jej propagowanie czarnej magii (używanej przez bohaterów i bohaterki książki) oraz okultyzmu wśród dzieci. Napisano wiele opracowań i analiz na temat tej poczytnej serii, także w dyskursie krytycznym i feministycznym. Opinie feministek na temat książek Rowling są podzielone, wśród nich przeważają dwie interpretacje: zarzucająca książkom seksizm oraz podkreślająca ich postępowość. Stanowisko zależy od przyjętej do analizy perspektywy: feminizmu radykalnego bądź liberalnego (Smith 2011).

Harry Potter

Tytułowy bohater serii książek napisanych przez Rowling jest czarodziejem. Cechuje go odwaga, spryt i męstwo. „No i po trzecie... pan Harry Potter – rzekł Dumbledore, a na Sali zaległa głucha cisza. – ...za jego zimną krew i rzadko spotykaną odwagę nagradzam Gryffindor sześćdziesięcioma punktami” (Rowling

2000: 315). Wykazuje się talentem i bystrością – bardzo szybko się uczy. To również wrażliwy i uczuciowy chłopiec. Jest oddany swoim przyjaciółom. Harry niejednokrotnie bardziej ceni sobie miłość i przyjaźń niż potrzebę zemsty.

Twoja matka oddała za ciebie życie. Jedyną rzeczą, której Voldemort nie potrafi zrozumieć, jest miłość. Nie wiedział, że tak wielka miłość pozostawia wieczny ślad. Nie bliźnię, nie znak widzialny... Jeśli ktoś nas kocha aż tak bardzo, to nawet jak odejdzie na zawsze, jego miłość będzie nas zawsze chronić. Ta miłość jest w twojej skórze (Rowling 2001: 308).

W artykule *Harry Potter, wojujący feminizm i potęga miłości* autorka przytacza ciekawą scenę (z ostatniej części serii, której nie poddawałam analizie, jednak jest ona znacząca i warto ją przytoczyć), kiedy Harry wzywa Voldemorta, aby poczuł skruchę, która może go uleczyć. „Nic, co do tej pory powiedział Harry, nie wstrząsnęło Voldemortem tak, jak ta uwaga.” „To twoja ostatnia szansa – rzekł Harry – jedyne co pozostało... widziałem, czym się staniesz, jak tego nie zrobisz... bądź mężczyzną... spróbuj... spróbuj okazać skruchę...” (Rowling 2007: 357 cyt. za: Smith 2011: 106).

Autorka zauważa, że według słów chłopca dotychczasowe postępowanie Voldemorta nie ma nic wspólnego z męskością, „która według Harrego polega na byciu w pełni człowiekiem – z cechami zarówno kobiecymi, jak i tradycyjnie męskimi” (Smith 2011: 107). Harry jest skomplikowaną postacią, która ma cechy typowo męskie, ale również cechy uznawane za kobiece. Można go określić mianem bohatera androgynicznego.

Albus Dumbledore

Kolejnym bohaterem tej samej serii jest Albus Dumbledore – dyrektor Hogwartu, uważany za najpotężniejszego czarodzieja swoich czasów. Albus miał wspaniałe poczucie humoru. Był wielkim czarodziejem, jednocześnie był niespokojnie zdystansowany do własnej osoby:

Teraz powstał Albus Dumbledore. Rozłożył szeroko ramiona, twarz miał rozpromienioną, jakby nic nie mogło go tak ucieszyć, jak widok wszystkich uczniów.

– Witajcie! – powiedział. – Witajcie w nowym roku szkolnym w Hogwarcie. Zanim rozpoczniemy nasz bankiet, chciałabym wam powiedzieć kilka słów. A oto one: Głupol! Mazgaj! Śmieć! Obsuw! Dziękuję wam!

I usiadł. Rozległy się oklaski i wiwaty. Harry nie wiedział, czy się śmiać, czy zachować powagę. – Czy on jest trochę... no wiesz.. stuknięty? – zapytał niepewnym tonem Percy'ego.

– Stuknięty? – powtórzył beztrząsco Percy. – To geniusz! Największy czarodziej na świecie! Ale fakt, ma lekkiego świra (Rowling 2000: 131–132).

Znaczący jest również fakt, że Dumbledore jest gejem. W książce wprost nie ma informacji o orientacji psychoseksualnej dyrektora Hogwartu. Autorka powiedziała o tym dopiero na spotkaniu z czytelnikami². Dumbledore to również wzo-

² Autorka serii o przygodach nastoletniego czarodzieja ogłosiła na spotkaniu z fanami książki, że jeden z głównych bohaterów, profesor Albus Dumbledore, dyrektor Hogwartu, jest gejem: „Przyznała, że niektórzy fani wielokrotnie mówili jej, że zawsze uważali Dumbledorę'a za geja. Rowling na spotkaniu ujawniła kulisy historii starego czarodzieja. Zakochał się on w innym magu,

rzec osobowy dla Harry'ego. Pokazuje mu, że można być zarówno odważnym, jak i współczującym czy opiekuńczym mężczyzną. „W książkach o Harrym dobry chłopak – mężczyzna zresztą też – to taki, który jest w równym stopniu silny i odważny, co życzliwy i kochany (Smith 2011: 106).

Torak

Kolejnym bohaterem wskazywanym przez uczniów jest główny bohater serii powieści *Kroniki Pradawnego Mroku*³ Torak – dwunastoletni chłopiec, który po śmierci ojca musi poradzić sobie sam w Lesie. Jest odważny, samodzielny oraz niezwykle, bo rozumie mowę zwierząt, szczególnie wilków. Na okładce *Wilczego brata* można przeczytać:

Wilczy brat to fascynująca opowieść o przyjaźni, przetrwaniu i zdradzie. Przenosi czytelnika w pradawną mroczną przeszłość Lasu: do świata tętniącego magią natury, wypełnionego grozą żywiołów, świata wilków i turów, duchów drzew i Przyczajonych; świata, w którym zaufanie pokładane w przyjacielu ma wartość życia.

Szczególną uwagę należy zwrócić na relacje ojca z synem. Jest to więź bardzo silna i głęboka. „Torak nigdy się nad tym nie zastanawiał. Zawsze żyli w ten sposób: tylko we dwóch, z dala od klanów. Teraz jednak tęsknił do ludzi. Chciało mu się krzyczeć, wołać o pomoc” (Paver 2010: 19). Torak, będąc do ojca silnie przywiązany, bardzo przeżywał jego śmierć. Bał się również samotności.

Całe dotychczasowe życie spędził z Tatą w Lesie. Rozbijali obóz na dzień albo dwa i szli dalej. Znał zasady. *Nie szcędź trudu przy budowie szałasów. Nie marnuj na zdobywanie pożywienia więcej sił, niż trzeba. Nie zwlekaj z rozbijaniem obozu. Pierwszy dzień samotnego życia, a Torak zdążył już złamać wszystkie trzy. Przerażające. Mniej więcej tak samo, jakby zapomniał, jak się chodzi* (Paver 2010: 37).

Chłopiec jednak, wykazując się sprytem i zaradnością, wielokrotnie poradził sobie w trudnych sytuacjach.

Minęło dwanaście dni od śmierci Taty, podczas tych dni Torak wygrał z głodem i zwalczył gorączkę, odnalazł Wilka i po raz pierwszy upolował duże zwierzę. Zrobił też mnóstwo błędów. Ale wciąż żył. Wyobrażał sobie ojca podczas podróży do Krainy Śmierci – tam, gdzie kołczan nigdy nie jest pusty, a polowanie zawsze się udaje. Przynamniej, myślał Torak, Tata ma ze sobą broń, no i mój nóż dla towarzystwa. I całe suszone mięso, które zostawiłem. Żał po stracie odrobinę stępsiał. Torak zdawał sobie sprawę, że strata ojca nigdy nie przestanie doskwierać – będzie ją nosił w piersiach przez całe życie, jak głaz. Tego poranka głaz nie był tak ciężki, jak zwykle. Jak dotąd udało mu się przetrwać, i ojciec byłby z niego dumny (Paver 2010: 60).

czarującym Gellercie Grindelwaldzie, ale załamał się, kiedy ukochany zajął się czarną magią. Wtedy Dumbledore postanowił go pokonać. – Ta miłość to wielka tragedia – mówiła Rowling. – Kiedy się zakochujemy, stajemy się ślepi – dodała. Po zaskakującym wyznaniu pisarki wśród fanów na sali zapadła cisza – ale po chwili rozległy się burzliwe oklaski” (ulast, Reuters 2007).

³ Analizy postaci dokonam na podstawie pierwszej powieści *Wilczy brat*.

Eragon

Ostatni ulubieniec chłopców to Eragon – nastoletni chłopiec z rozbudowaną sferą moralności. Uparcie trwa przy swoich przekonaniach, ale jednocześnie jest pojętny i ma dużo zapału do nauki. Brom w zaledwie kilka tygodni nauczył go zarówno czytać i pisać, jak i biegle walczyć mieczem. Eragon po przemianie pod Drzewem Menoa stał się potężnym Jeźdźcem. Dzięki uzyskaniu elfiej siły mógł rzucać czary przekraczające jego ludzkie zdolności. Miał także przydatny dar pozwalający mu określić, ile dokładnie energii zużyje konkretne zaklęcie. Najlepszy szermierz spośród Vardenów i krasnoludów, a także większości elfów. Dobrze strzelał z łuku, co było zasługą lat polowania w lesie.

Zarówno Torak, jak i Eragon to stereotypowi chłopcy: odważni i samodzielni. Spotykają ich ciekawe i niebezpieczne przygody. Są to powieści, w których postaci dziewczęce czy kobiece w zasadzie nie występują, a jeżeli się pojawiają, to grają mało znaczące role. Można przytoczyć przykład Renn w *Toraku*, która świetnie strzelała z łuku, czy smoczycy Saphiry w *Eragonie*, jednak stanowią one tylko tło dla działań głównych bohaterów.

W tekście przeanalizowałam wizerunki ulubionych bohaterów i bohaterek dzieci ze szkoły podstawowej⁴ w kontekście stereotypów płci. Wyniki badań ilościowych wskazują na niewielkie różnice między aktywnością czytelniczną dziewcząt i chłopców. Dziewczynki częściej wskazywały ulubionych bohaterów/bohaterki niż chłopcy. Można dostrzec dużą różnicę, jeśli chodzi o płęć ulubionych postaci. Uczennice wskazywały jako ulubione zdecydowanie częściej bohaterki niż bohaterów. Co istotne, chłopcy nie wskazali żadnej ulubionej bohaterki. Można to rozumieć w kategoriach „obciachu”, to znaczy dziewczynom wypada mieć ulubionego bohatera płci męskiej, ale chłopcom nie wypada mieć ulubionej bohaterki. Jest to element androcentrycznego postrzegania rzeczywistości, postrzegania świata przez pryzmat rodzaju (w tym przypadku płci), gdzie to, co kobiece/dziewczęce, ma mniejszą wartość. Jest to również dowód na to, że bohaterowie-chłopcy w książkach dla dzieci są zdecydowanie bardziej atrakcyjni dla czytelników obojga płci niż bohaterki-dziewczynki.

Na podstawie dokonanej analizy można sformułować następujące wnioski:

1. Bohaterowie i bohaterki są zazwyczaj postaciami stereotypowymi. Brakuje wyrazistych postaci, które mogłyby stanowić przeciwagę dla bohaterek i bohaterów będących uosobieniem tradycyjnie ujmowanej dziewczęcości i chłopięcości.
2. W książkach czytanych przez dziewczynki zdecydowanie częściej jest mowa o cielesności. To dziewczynki mają ciała, chłopcy wydają się być bezcieleśni. To bohaterki są bardziej skupione na wyglądzie, im zależy na tym, żeby dobrze wyglądać i podobać się. Chłopcy nie borykają się z takimi problemami. Książki te normalizują najbardziej tradycyjną i konserwatywną wersję dziewczęcości. Wszechobecnemu „ciału dziewczynek” towarzyszy przedstawianie ich jako obiektów seksualnych. Takie uprzedmiotowienie obecne w literaturze dla

⁴ Można podać w wątpliwość, czy wymienione przez dzieci postacie są faktycznie ulubione, czy są to bohaterowie i bohaterki najlepiej zapamiętane przez uczniów i uczennice, bo pochodzą z książek ostatnio czytanych. Nie wpływa to jednak na jakościową analizę treści tych książek oraz nie umniejsza ich oddziaływania socjalizacyjnego.

- dzieci w moim przekonaniu jest niedopuszczalne. Pierre Bourdieu – obok takich pojęć jak *habitus*, kapitał kulturowy i przemoc symboliczna – wyjaśnia męską dominację w rzeczywistości społecznej. Autor wskazuje na binarność i komplementarność cech kobiety i mężczyzny, opisując społeczne przełożenie anatomicznej konstrukcji organów płciowych (wagina jako przeciwieństwo, odwrócenie fallusa – a więc rzecz pusta, powodująca negatywne skutki, zębna i niebezpieczna) oraz na akt seksualny jako relację dominacji opisywany przez opozycję par nad/pod, aktywny/pasywny. Bourdieu pisze również o ciele społecznie od-różnionym, to znaczy *habitusie* męskim jako nie-kobięcym i *habitusie* kobiecym jako nie-męskim (Bourdieu 2004: 28–29). Bourdieu opisuje, jak konstrukcje społeczne są „wpisywane” w ciało, jak biologizacji podlega to, co społeczne, pokazując trudne do rozwikłania zależności między naturą a kulturą.
- Większość ulubionych bohaterów chłopców powiela stereotypy dotyczące męskości, które są równie niebezpieczne, jak stereotypy odnoszące się do dziewcząt. Chłopcy poniekąd są „skazani” na obcowanie z wzorami męskości typu macho zarówno w literaturze, jak i w świecie rzeczywistym. Bohaterowie-chłopcy najczęściej mieszczą się w paradygmacie tradycyjnej męskości oraz dyskursie heroiczno-narodowym. Męskość w tradycyjnym ujęciu rozumieć będą jako „dominację i specjalizację w określonych dziedzinach. Opiera się ona na dualizmie ról płciowych, asymetryczności cech męskich i kobiecych. Wymaga od mężczyzn podporządkowania sobie innych mężczyzn, kobiet i dzieci. Oznacza przymus tłumienia uczuć i emocji” (Arcimowicz 2003: 28). Reprezentacje męskości w tradycyjnym paradygmacie pokrywają się ze stereotypowym postrzeganiem męskości.
 - Warto zwrócić uwagę na to, że chłopcy częściej wskazywali jako ulubionych bohaterów „magicznych” (wszystkie cztery analizowane postacie są „magiczne”: Harry Potter, Eragon, Torak, Albus Dumbledore) niż dziewczynki, które wymieniały częściej bohaterki bliskie codziennemu życiu (na osiem analizowanych postaci trzy można uznać za postacie „nierzeczywiste” – Hermionę Granger, Ellę, Gwendolyn Shepard). Czego zatem potencjalna czytelniczka/potencjalny czytelnik stykająca/y się z postaciami ze świata „rzeczywistego” i „magicznego” może dowiedzieć się o byciu chłopcem czy dziewczynką? Chłopcy, wybierając bohaterów „magicznych”, mają szansę zidentyfikować się z postaciami męskimi wpisanymi w tradycyjny dyskurs męskości. Takie pojmowanie męskości jest tożsame ze stereotypem mężczyzny. Być może wiąże się to z przemianami społecznymi w obrębie ról społecznych we współczesnych społeczeństwach, gdzie taki typ męskości nie jest już dominujący. Potrzeba utrzymania *status quo* w obszarze binarnego podziału cech i obowiązków ze względu na płć zostaje przeniesiona do świata fikcyjnego. I tak literatura dziecięca stanowi odzwierciedlenie tradycyjnego podziału ról płciowych i stoi na straży porządku społeczno-kulturowego, przyczyniającego się do reprodukcji stereotypów płci. Natomiast „rzeczywistość” ulega przemianom w tym obszarze. Chłopcy poszukujący wyrazistych wzorów męskości w literaturze poznają tradycyjny paradygmat i „uczą się” męskości w patriarchalnej odmianie.

Literatura:

- Arcimowicz K., 2003, *Obraz mężczyzny w polskich mediach. Prawda, fałsz, stereotyp*, Gdańsk: GWP.
- Balińska B. et al., 2007, *Polityka równości płci. Polska 2007. Raport*, Warszawa: Fundacja „Fundusz Współpracy”.
- Bardwick J.M., Douvan E., 1982, *Ambiwalencja: socjalizowanie kobiet* [w:] *Nikt nie rodzi się kobietą*, wyb., tłum. T. Hołówka, Warszawa: Czytelnik.
- Bourdieu P., 2004, *Męska dominacja*, tłum. L. Kopciwicz, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Brannon L., 2002, *Psychologia rodzaju*, tłum. M. Kacmajor, Gdańsk: GWP.
- Budzyńska M., 2000, *Ala Makota. Notatnik sfrustrowanej nastolatki*, cz. 1–2, Warszawa: Świat Książki.
- Burnetko K., Mateja A., 2011, *Wszystko o Ewie*, Warszawa: Fundacja im. Stefana Batorego.
- Cabot M., 2001, *Pamiętnik księżniczki*, Warszawa: Wydawnictwo Amber.
- Doyle A.C., 2005, *Przygody Sherlocka Holmesa*, tłum. T. Evert, Warszawa: Wydawnictwo Rytm.
- Gier K., 2011, *Czerwień Rubinu*, audiobook, Warszawa: Wydawnictwo Egmont.
- Jefferies C., 2005, *Wielka szansa*, tłum. I. Libucha, Łódź: Akapit Press.
- Jefferies C., 2006a, *Rywale*, tłum. I. Libucha, Łódź: Akapit Press.
- Jefferies C., 2006b, *Uśmiech losu*, tłum. I. Libucha, Łódź: Akapit Press.
- Jefferies C., 2006c, *Wschodząca gwiazda*, tłum. I. Libucha, Łódź: Akapit Press.
- Kopciwicz L., 2009, *Edukacja jako praktyka dominacji. Udział szkoły w wytwarzaniu kapitałów rodzajowych uczennic i uczniów* [w:] *Koniec mitu niewinności? Płeć i seksualność w socjalizacji i edukacji* red. L. Kopciwicz, E. Zierkiewicz, Warszawa: Wydawnictwo Psychologii i Kultury Eneteia.
- Krüger H.H., 2007, *Metody badań w pedagogice*, tłum. D. Sztobryn, Gdańsk: GWP.
- Levin M.R., 2008, *Uratować Sprite'a. Opowieść miłośnika psów o psich radościach i tragediach*, tłum. R. Zajączkowski, Kraków: Wydawnictwo Esprit.
- Levine G.C., 2003, *Ella zakłeta*, tłum. A. Polkowski, Poznań: Media Rodzina.
- Mustang z Dzikiej Doliny*, 2002, reż. L. Cook, K. Asbury, USA.
- Neimanis A., 2006, *Polityka równości płci w praktyce. Podręcznik*, tłum. A. Grzybek, Warszawa: Biuro Koordynacji Kształcenia Kadr, Fundacja „Fundusz Współpracy”.
- Pankowska D., 2005, *Wychowanie a role płciowe*, Gdańsk: GWP.
- Paolini C., 2006, *Eragon*, audiobook, tłum. P. Braiter, Warszawa: Wydawnictwo Auditus.
- Paver M., 2010, *Wilczy brat*, tłum. T. Piwowarczyk, Warszawa: W.A.B.
- Rowling J.K., 2000a, *Harry Potter i kamień filozoficzny*, tłum. A. Polkowski, Poznań: Media Rodzina.
- Rowling J.K., 2000b, *Harry Potter i komnata tajemnic*, tłum. A. Polkowski, Poznań: Media Rodzina.
- Rowling J.K., 2001, *Harry Potter i więzień Azkabanu*, tłum. A. Polkowski, Poznań: Media Rodzina.
- Smith A.C., 2011, *Harry Potter, wojujący feminizm i potęga miłości* [w:] *Harry Potter i filozofia. Przewodnik po Hogwarcie dla mugoli*, red. W. Irwin, G. Bassham, Gliwice: Helion.
- ulast, Reuters, 2007, J.K. Rowling: *Profesor Dumbledore jest gejem*, <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,4596380.html> [dostęp: 25.08.2012].

Abstrakt

Celem tekstu jest przedstawienie postaci dziewcząt i chłopców z ulubionych pozycji książkowych wskazanych przez uczennice i uczniów szkoły podstawowej. Obrazy te są analizowane przede wszystkim w kontekście stereotypów płci. Kontakt dziecka z książką stanowi nieodzowną część edukacji szkolnej (obowiązkowe lektury), ale wykracza poza

ramy formalnej edukacji (czytanie z wyboru). Tekst wskazuje również na znaczenie czytelnictwa w procesie edukacyjnym, w szczególności dla edukacji rodzajowej w kontekście kształtowania społecznych ról płciowych.

Słowa kluczowe

stereotypy płci, edukacja rodzajowa, czytelnictwo dzieci

Summary

My Characters. Images of Girls and Boys in the Literature for Children. Gender and Education Study

The purpose of the text is to present the characters of girls and boys in favorite positions books indicated by elementary school students. These book's characters are analyzed primarily in terms of gender stereotypes. Contact child with a book is an indispensable part of school education (required reading) while going beyond the framework of formal education (reading of choice). The text also points to the importance of reading in the educational process, particularly for gender education in the context of formation social gender roles.

Keywords

gender stereotypes, gender education, children's reading

Perspektywa światów wyobrażonych w relacji fan–idol muzyczny. Wybrane konteksty współczesnych wartości popkultury

Literatura naukowa poświęca niewiele uwagi zjawisku fandomu. Pojawiające się opisy kultury fanów nierzadko są skupione na dewiacji lub psychopatologii. Fandomu rozumianego jako trwała i zaangażowana społeczność fanów nie należy łączyć z pojęciami subkultury młodzieżowej. W mojej ocenie zjawisko to nie jest również jednoznacznie złe.

Pionierskimi pracami w dziedzinie opisującej fandom okazały się *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* autorstwa Henry'ego Jenkinisa, a także *Enterprising Woman: Television Fandom and the Creation of Popular Myth* Camille Bacon Smith, obie wydane w 1952 roku. Teksty te odegrały znaczącą rolę w sposobie definiowania *fan studies* – interdyscyplinarnej dziedziny łączącej elementy socjologii, antropologii i medioznawstwa (Kobus 2013). Autorzy tych pozycji zakreślili najważniejsze pola problematyki badań fanowskiego odbioru oraz ujęli sposoby postrzegania fanowskiej twórczości, która w sposób aktywny powstaje w odpowiedzi na pewne sensory i znaczenia z zakresu popkultury (Kobus 2013). W dalszym ciągu brakuje jednak rozszerzonych opisów społeczności fanów muzycznych i konceptualizacji istotnych pojęć, takich jak hierarchia fanowska, fani ekstremalni (ang. *hardcore fans*) i innych. Wspomniany już pejoratywny wydzźwięk istniejącego opisu kultury fanów może powodować negatywne uproszczenie i postrzeganie wszystkich fanów jako osoby nie równoważone czy niebezpieczne. Nie każdy fan silnie zaangażowany w życie swojego idola to psycho-fan. Takie utożsamienie jest głównie wynikiem przekazu obecnego w mass mediach (telewizja i internet), które nagłaśniają pojedyncze sprawy atakowania i wyrządzania krzywdy osobom publicznym przez prześladowających ich fanów, tak zwanych stalkerów. Zgadzam się ze zdaniem Bogusława Dziadzi, że media – obok innych agend socjalizacyjnych – wpływają nie tylko na to, kim jesteśmy, ale także na wyznawane przez nas wartości i sposób odbioru świata (Karczmarzyk 2013).

Dbając o obiektywność przekazu, trzeba pamiętać, że negatywne zachowania wymierzonych w kierunku idola to zdecydowanie przypadki pojedyncze i specyficzne, często związane z zaburzeniami osobowości lub innymi dysfunkcjami.

Wielu psychologów zauważa, że niezrównoważona psyché jest podstawową przesłanką sławy, dodatkowo wielu specjalistów dostrzega korelację pomiędzy zaburzeniami osobowości a ambicjonalnym dążeniem do sukcesu, które jednocześnie wiąże się z możliwością podporządkowywania sobie publiczności, lekkiem i autodestrukcyjnymi zachowaniami (Bandelow 2014). Zachowaniom destrukcyjnym mogą więc towarzyszyć przesłanki ambicjonalne. Podobnie jest również w przypadku osób stojących na scenie. Talent to zwykle mało znaczący czynnik, który bywa tylko dodatkiem do ukrytej motywacji, przemawiającej za podjęciem właściwych działań ze strony wokalisty.

Moje zainteresowania badawcze wypływają z chęci wnikliwego poznania i opisanego struktury budowania relacji fan–idol. W Europie Zachodniej i Ameryce Północnej kwestia fenomenu wokalisty muzycznego dla swoich fanów jest w znacznym stopniu rozpoznana i zbadana, jednak na rodzinnym gruncie takiego opisu niewątpliwie brakuje. Chciałabym choć w niewielkim stopniu wypełnić niszę, jaka istnieje na polu polskiej pedagogiki w zakresie opisu i zdefiniowania zjawiska fandumu i bycia fanem idola muzyki popularno-rozrywkowej.

Ludzie, o których mowa, angażują się emocjonalnie w trwałą relację ze swoim idolem, dla niego są w stanie pokonać granice terytorialne, mentalne, emocjonalne i inne. Przywiązują się do niego bezinteresownie, bezpretensjonalnie, w sposób całkowity. Konsekwentnie podróżują tylko po to, by zobaczyć idola podczas pięciominutowego koncertu, lub po to, by kupić po raz kolejny tę samą płytę z następnym podpisem artysty.

Relacje z idolem przypominają zależność: „ja potrzebuję ciebie, ty potrzebujesz mnie”. Opierają się na trwałych więziach. Fani w ekstremalny sposób pragną podkreślić swoje zaangażowanie i podporządkowanie się idolowi. Świat prywatnych emocji fanów przenika się ze światem sztucznych relacji, wykreowanych na potrzeby promocji i sprzedaży produktu.

Opisana relacja pomiędzy fanem a idolem muzycznym stanowi ilustrację metaforycznych światów wyobrażonych. Mogą być one zarówno bytami, jak i sytuacjami, a także relacjami, które z różnych powodów będą nierzeczywiste, a czasem nieszczerze. W percepcji fanów światy wyobrażone mogą także przybierać formę urojeń.

Zgadzam się ze stwierdzeniem, że większość życia spędzamy na fantazjowaniu – czy to w postaci myśli, czy snów (Karczmarzyk 2013). Dla wielu osób już możliwość wyrażenia własnej opinii na forum jest jak urzeczywistnienie snów. Fani funkcjonują na granicy fantazji, nie zważając na to, że branża muzyczna i profesjonalści ds. marketingu kreują ten pozorny świat (w którym wokalista staje się produktem komercyjnym), by generować zyski. Kiedy fani zaczynają implementować wartości ze świata wyobrażonego (w tym kontekście staje się on dla nich światem równoległym, gdzie fantazja o idolu miesza się z rzeczywistością), niesie to ze sobą ryzyko na przykład naśladownictwa zachowania idola i wdrażania w życie jego wartości, często przeciwstawnych tym, według których żyją fani (Karczmarzyk 2013).

Fandom – objaśnienia terminologiczne

Słowo „fandom” stworzyło środowisko fanów fantastyki. Nierzadko było pożyczane w celu opisywania grup sympatyków poszczególnych piosenkarzy czy aktorów. Aktualnie określenie to przeniknęło do literatury. Będę je stosowała w odniesieniu do społeczności fanów wokalisty związanego z nurtem muzyki popularno-rozrywkowej.

Paradoksalnie w przypadku fanów ekstremalnych, czyli osób pozostających w najbliższej relacji względem swojego idola, muzyka odgrywa rolę drugoplanową. Elementem spajającym tę więź staje się osoba, a wraz z nią podświadoma, często wyimaginowana obietnica różnie definiowanego szczęścia. To ono determinuje fanów do zawarcia układu lojalnościowego (Bauman 2002). Idol muzyczny jest w pewnym stopniu nierealną postacią. Jego wizerunek sceniczny, charakter i wygląd zawsze muszą być spójne. Idol-celebryta często jest kreowany przez profesjonalistów z branży muzycznej. Zdarza się, że popkultura sugestywnie eksponuje idola i nadaje mu kształt godnego naśladowania wzoru osobowego. Kult celebrytów tworzy archetypy i ikony, z którymi w dużej mierze utożsamiają się jednostki wyobcowane, kompensując sobie w ten sposób brak bliskości, celu, motywacji lub brak bezpieczeństwa (Jenson 1992).

Znaczący celebryta-idol poprzez konsolidację z muzyką pop przyswojoną przez popkulturę staje się jej wyznacznikiem. Muzyka popularna z założenia dociera do szerokiego grona odbiorców, a zarazem do ich określonego typu. Pop to gatunek, nurt oraz styl w muzyce rozrywkowej, który jest powszechnie akceptowany. Charakteryzuje go melodyjność, lekka rytmiczność, powtarzalność motywów, niezróżnicowana instrumentalizacja, przyjemne brzmienie i wykonawstwo (Gloer, Skrzydlewski 2002).

Kanon powstał na początku lat pięćdziesiątych w wydawnictwach nowojorskich, gdzie kompozytorzy muzyki i autorzy tekstów produkowali popularne piosenki na zamówienie. Mianem utworu pop można określić kompozycje od jazzu do metal rocka. Czasami gatunek ten bywa pejoratywnie utożsamiany z kiczem (Gloer, Skrzydlewski 2002). Pop – jak każdy gatunek muzyczny – przyciąga określone grupy odbiorców. W bliskiej relacji fan–idol jednak to styl czy rodzaj muzyki determinuje ich przynależność do grupy.

Popkultura według Antoniny Kłoskowskiej wpisuje się w nurt kultury masowej. Należy do trzeciego układu kultury, obok ludowej i zinstytucjonalizowanej. Cieszy się ona dużą popularnością, gdyż z łatwością dociera do masowego odbiorcy (Barker 2005).

Kultura masowa to szereg norm i wzorców zachowania o bardzo rozległym zakresie zastosowania. To produkt wtórny rewolucji przemysłowej i urbanizacji. Popkultura wykreowała szczególnego rodzaju odbiorcę – tak zwanego odbiorcę masowego – za co jest krytykowana przez wielu teoretyków. Zarzuca się jej przede wszystkim podrzędność i nieautentyczność, ponieważ jej odbiór pozornie nie wymaga większego wysiłku intelektualnego, w związku z czym nie wzbogaca swoich odbiorców (Barker 2005).

Literatura dotycząca fana jako zjawiska popkulturowego i muzycznego jest stosunkowo uboga. Poszczególne refleksje pojawiają się przy okazji rozważań na temat sławy czy kultu celebrytów. Fan z założenia jest rozumiany jako pewna reakcja wypadkowa na system gwiazdorstwa (Jenson 1992).



Fot. 1. Ściana z wizerunkiem idola kultury popularnej w mieszkaniu prywatnym fana obsesjonata. Fot. ze zbiorów M. Weilandt

Nowoczesny system celebrytizmu propagowany przez media masowe powołał do istnienia fana indywidualnego oraz fandum (rozumiany jako grupa osób) bardzo silnie angażujących się w bliską i emocjonalną relację z idolem popkultury. Relacja ta w niektórych przypadkach może przypominać kult danej jednostki. Niektóre opracowania dotyczące fandumu łączą postawę fanowską z postawą patologiczną.

John L. Caughey, klasyfikując najważniejsze postawy fanów, którzy kształtują swoje życie pod wpływem wyobrażeń dotyczących wymagowanej bliskiej relacji ze znaczącym idolem, wymienia między innymi:

- typ obsesjonata (czyli przykład skrajny, znajdujący się na krawędzi pomiędzy sympatią a fanatyzmem; typ ten może zostać stalkerem);
- typ fana patologicznego (przykładem mogą być fani należący do rozhisteryzowanego pod wpływem emocji tłumu, a także nastolatki zafascynowane swoimi idolami);
- typ zniewolonego przez muzykę (osoby przesadnie utożsamiające się ze stylem lub gatunkiem muzycznym, tworzące na przykład subkultury muzyczne).

W moim przekonaniu klasyfikacja ta jest niepełna i wymaga uzupełnienia (Caughey 1978).

Fan-fikcja

W opracowaniach przedstawiających powody, dla których ludzie stają się fanami, najczęściej wymienia się: wpływ mediów, współczesne szerzenie się narcyzmu, psychologię tłumu oraz muzykę o hipnotycznym brzmieniu (Jenson 1992). Znaczącą rolę jednak w tym procesie odgrywają środki masowego przekazu. Niektórzy autorzy, analizując kontekst ich wpływu na sytuacje życiowe młodych osób, formułują wprost stwierdzenie, że aktualnie ludzie ci żyją w epoce uzależnienia od mass mediów (Caughey 1978).

Osoby funkcjonujące w mediach (zarówno stacji telewizji komercyjnych, jak i publicznych) dla wielu stają się idolami od pierwszej chwili zaistnienia w świecie publicznym.



Fot. 2. Tatuż z nazwiskiem idola kultury popularnej u fana patologicznego.
Fot. ze zbiorów M. Weilandt

Medioznawstwo zajmujące się badaniem zaangażowanej i aktywnej recepcji treści medialnych, jaka występuje w środowiskach fanowskich kultury popularnej, wykazuje kilka tendencji zapoczątkowanych już przez funkcjonowanie i globalny zasięg internetu (Kobus 2013).

Współcześnie internet stał się powszechnym sposobem na dystrybucję komunikatów pomiędzy nadawcą (idolem) a odbiorcą przekazu (fanem). Rola internetu w nawiązywaniu kontaktu stała się kluczowa. Komunikacja prowadzona w ten sposób może budować poczucie realnego uczestnictwa w życiu znaczących osób. Jednocześnie internet może kompensować powszechne w środowiskach fanowskich problemy z tworzeniem i podtrzymywaniem więzi interpersonalnych w życiu realnym. Profesjonaliści, którym zależy wyłącznie na korzyściach materialnych, w sposób świadomy i intencjonalny wykorzystują naiwność i emocje towarzyszące współuczestniczeniu fandomu w życiu wirtualnym. Kontakt internetowy z idolem muzycznym bywa fasadowy, gdyż w wielu przypadkach korespondencją z fanami zajmują się osoby współpracujące z wokalistą, ale nie on sam.

Obecnie najpopularniejszymi narzędziami służącymi komunikacji internetowej stały się e-maile (czyli listy wirtualne), a także wiadomości wysyłane za pomocą portali społecznościowych. Skutecznie wyparły listy i korespondencję tradycyjną. Aktualnie najchętniej wybieraną przez fanów platformą do komunikowania się z idolem jest Facebook¹.

Wymagowana możliwość współuczestniczenia w życiu swojego idola przyciąga jak magnes, być może dlatego, że nie jest znana z prywatnych doświadczeń. Najczęściej też nie jest bytem realnym. W tym miejscu pojawia się pytanie – czy

¹ Serwis internetowy o charakterze platformy społecznościowej, udostępniający treści o różnej tematyce; najczęściej w postaci zdjęć i fotografii.



Fot. 3. Przenikanie się światów, spotkanie fana z idolem. Fot. ze zbiorów M. Weilandt

świat wymagowany może w niektórych sytuacjach zastępować młodemu człowiekowi świat realny?

Realność zwykle bywa mniej interesująca niż świat wyobrażony – pozytywny i przyjazny, ale często nieprawdziwy. W odrealnionym świecie poczucie wspólnoty mocno wiąże się również z potrzebami kulturalnymi fanów (Karczmarczyk 2013). W latach dziewięćdziesiątych, kiedy nastąpił rozwój internetu, fandomy wyemigrowały do sieci. Zaowocowało to kreowaniem współczesnych internetowych fenomenów, czyli postaci, które dla wielu osób stają się fantazmatem ludzi sukcesu – spełnionych i godnych naśladowania, jak na przykład Justin Bieber.

Światy wyobrażone

Każdy człowiek ma inną teorię szczęścia. Fandom rozumiany jako grupa ludzi o wspólnych zainteresowaniach uszczęśliwia swoich uczestników. Taka forma reintegracji społecznej ma silny wymiar kompensacyjny. Bycie fanem staje się kategorią, przekłada się na sprawowaną funkcję, jest jedną ze strategii radzenia sobie.

Fandom to zwykle określona grupa o stale utrzymującej się liczbie osób. Współdziałają one razem, każdy z indywidualnych powodów, raczej przez dłuższy czas. Cele takiego działania są wspólne, tak jak wartości wewnątrz grupy, na przykład oddanie, bezinteresowna sympatia, a także inne, oddziałujące na siebie i konstruowane w sposób świadomy.

Słownik psychologiczny, klasyfikując grupy członkowskie z uwagi na jej charakter, zauważa, że przynależność do niej jest audytoryjna. Członkowie grup fanowskich to obserwatorzy szukający odniesień, które stanowią podstawę przy ocenie sytuacji. Środowiska takie są więc silnie opiniotwórcze, a jednostkom bardzo zależy na pozyskaniu aprobaty (Szewczuk 1985).

W relacji fan–idol momenty będące na granicy między faktem a subiektywnym wyobrażeniem lub sytuacje przekroczenia tych granic mogą stać się krytycznymi i prowadzić do zatarcia różnicy między rzeczywistością a wyobrażeniem na temat idola.

Bycie fanem staje się wtedy tylko namiastką więzi, która jest nieadekwatnym naśladowaniem pożądanej bliskości (Jenson 1992). Autorzy tacy jak Donald Horton i Richard Wohl twierdzą, że taka sytuacja stanowi podobiznę rozmowy, stara się przypominać oddziaływanie twarzą w twarz. Ponieważ fani mogą odczuwać niezaspokojenie wynikające z ograniczonej relacji, poszukują dodatkowych form kontaktu z idolem (odbywających się poza oficjalnymi miejscami spotkań, do których należy na przykład koncert muzyczny). Inni dążą do kontaktu bezpośredniego, po to, by zdobyć prestiż lub wpływy, których psychologicznie potrzebują, a nie są w stanie sami ich osiągnąć (Jenson 1992).

Jeśli więc zastępuje autonomiczne uczestnictwo społeczne, a relacja z idolem powoduje odrzucenie rzeczywistości obiektywnej, istnieje zagrożenie wypaczenia lub zrujnowania pozostałych stosunków społecznych. Jest to jednak skrajny przykład bycia fanem, który może przybierać formę destrukcyjną lub patologiczną. Badacze wskazują, że takie graniczne formy są charakterystyczne zwłaszcza dla osób odosobnionych społecznie, niezaradnych, starszych i upośledzonych, nieśmiałych i odrzuconych (Jenson 1992).

Wyidealizowany obraz idola w przypadku grup zagrożonych wykluczeniem społecznym może skutkować próbą kompensacji braku autentycznych więzi. W tym wypadku celebryta zawsze będzie funkcjonował jako znaczący, godny naśladowania wzór. Autorzy niektórych opracowań sugerują, że persona medialna jest realizacją marzeń fanów o autonomii i bliskości. Wielu fanów woli wierzyć w to, że oficjalne spotkania z nimi wynikają z potrzeby serca idola, a nie z pobudek ekonomicznych branży muzycznej. Światem wyobrażonym w tym przypadku będzie próba prowadzenia życia zastępczego za pośrednictwem życia idealizowanego idola. Bycie fanem w niektórych przypadkach może równoważyć poczucie braku autonomii, wspólnoty, niepełnej tożsamości, a także władzy i braku uznania (Jenson 1992).

Takie zachowania zawsze niosą ze sobą ryzyko lub niebezpieczeństwo. Sfery rzeczywistości i fikcji powinny być wyraźnie od siebie oddzielone. Tylko wtedy fan może być osobą racjonalną, realnie oceniającą sytuację, która nie stanowi zagrożenia dla otoczenia.

Nieprzystosowanie psychiczne i poddawanie się wpływom mediów, a także psychologia tłumu to główne czynniki przeradzające się w postawę fanowską. Z psychologicznego punktu widzenia fan to obok dewianta i fanatyka postać nieprzystosowana (Jenson 1992), która głębokimi i trwałymi wyobrażeniami kompensuje sobie braki emocjonalne. Osoby te mają kłopoty z poczuciem własnej wartości, często prowadzą dość monotonne i rutynowe życie oraz budują znikome więzi społeczne. Mass media reprezentowane przez popkulturę świadomie wykorzystują tego rodzaju nieprzystosowania. To z ich strony wypływają wszelkie wzory wyidealizowanych lepszych światów, które dla wielu stają się sposobem na organizowanie i ubarwianie dość przeciętnej egzystencji. Postawa przyjęta przez fana determinuje jednocześnie postrzeganie świata oraz nadawany mu sens. Fandom to pewien zbiór wspólnych cech, dla których są charakterystyczne

wierność, przywiązanie i kultywowanie sympatii. To może być także aspekt tego, jakie miejsce zajmujemy w społeczeństwie czy kulturze. To wreszcie styl życia nadający ludziom sens ich egzystencji. Nie pokonuje się przecież tysięcy kilometrów dla osoby, która nie jest ważna. Nie kupuje się dla niej prezentów. Nie podporządkowuje się pod jej oficjalne terminy swojego życia. Postawa fanowska jest skorelowana z potrzebami przynależności i oddania. Zapoczątkowuje nowe życie, które odtąd ma wyraźny cel: być jak najbliżej strefy *sacrum* – idola. Kiedy granica pomiędzy wyobrażeniem o świecie idealnym i dotychczasowym życiem fanów jest płynna, pojawiająca się kompensacja determinuje życie na niby.

Literatura:

- Bandelow B., 2014, *Gwiazdy. O trudnym szczęściu bycia sławnym*, tłum. M. Wojdak-Piątkowska, Gdańsk: GWP.
- Barker C., 2005, *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bauman Z., 2000, *Globalizacja i co z tego dla ludzi wynika*, tłum. E. Klekot, Warszawa: PIW.
- Bauman Z., 2002, *Społeczeństwo w stanie obłąkania*, tłum. J. Margański, Warszawa: Sic.
- Bauman Z., 2009, *Sztuka życia*, tłum. T. Kunz, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Caughey J.L., 1978, *Artificial Social Relations in Modern America*, „American Quarterly” Vol. 30, No. 1.
- Coupland D., 1997, *Życie po Bogu*, tłum. J. Rybicki, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Coupland D., 1999, *Pokolenie X. Opowieści na czasy przyspieszającej kultury*, tłum. J. Rybicki, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Eagleton T., 2012, *Po co nam kultura?*, tłum. A. Górny, Warszawa: Muza.
- Gloer R., Skrzydlewski W., 2002, *Ilustrowany leksykon muzyki popularnej*, Poznań: Wydawnictwo Kurpisz.
- Godzic W., 2013, *Kuba i inni. Twarze i maski popkultury*, Warszawa: Sedno.
- Goffman E., 2008, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa: Aletheia.
- Jenson J., 1992, *Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization* [w:] *Adoring Audience Fan Culture and Popular Media*, ed. L.A. Lewis, Londyn–New York: Routledge.
- Karczmarszyk M.A., 2013, *Dziecko w wirtualnej galerii*, Warszawa: Zak.
- Kłoskowska A., 2011, *Kultura masowa: krytyka i obrona*, Warszawa: PWN.
- Kobus A., 2013, *Fan-fiction a funkcjonowanie literatury popularnej. Zarys perspektywy historycznej*, „Kultura Popularna” nr 3.
- Lawendowski R., Kaleńska-Rodzaj J. (red.), 2014, *Psychologia muzyki. Współczesne konteksty zastosowań*, Gdańsk: Harmonia Universalis.
- Melosik Z., 2007, *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji* [w:] *Pedagogika. Podręcznik akademicki*, t. 2, red. B. Śliwerski, Z. Kwieciński, Warszawa: PWN.
- Stępień A.B., 1989, *Wstęp do filozofii*, Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Szewczuk W. (red.), 1985, *Słownik psychologiczny*, Warszawa: Wiedza Powszechna.

Abstrakt

Człowiek z uwagą na sam fakt urodzenia staje się artystą sztuki życia. Jest postawiony przed odpowiedzialnym zadaniem – stworzenia życia według własnego projektu. Jak zauważa Bauman, czasy płynnej nowoczesności wymuszają podejmowanie elastycznych i stanowczych wyborów, którym towarzyszy jeden cel – szczęście. W epoce uzależnienia

od mediów celebryci i idole funkcjonują jako wzorce. Stają się znaczącymi „innymi”, zwykle pozytywnie postrzeganymi przez swoich fanów. Zgodnie z kantowską myślą szczęście to dzieło nie rozumu, lecz wyobraźni, więc fani chętnie podtrzymują sztuczne stosunki społeczne w wykreowanym świecie wyobrażonym, którego stają się częścią w nieświadomy sposób. W swoich rozważaniach spróbuję przyjrzeć się kompensowaniu świata niemocy w grupach fandumu muzyki popularnej.

Słowa kluczowe

celebryta, środowiska fanowskie, osoby znaczące

Summary

*Imaginary World in the Fan–Music Idol Relationship.
Selected Contexts on Contemporary Values of Popculture*

Human beings, since birth, become sort of an artists of their own life. Facing multiple tasks – starting with managing one’s own existence. In times of liquid modernity (Bauman 2009) we all need to hurry and make different choices. In the process, luck is always a factor. Ideal of happiness, according to Kant, is not a product of reason, but rather an imagination. In times strongly dependent on media (Caughey 1978) celebrity and idols function as a role models. Becoming significant others with mostly positive reception in the eyes of their fans – functioning more like a imagined figures. Fans willingly sustain artificial relations, created through imaginations, becoming parts of fictional structures. In this article I will try to shed light on some of the compensation mechanisms present in fandom groups of popular music.

Keywords

celebrity, fan community, meaningful icons

Proces rytualny i świat wyobrażony na festiwalach muzycznych

Wstęp

Przystanek Woodstock i Heineken Open'er Festival to obecnie najpopularniejsze imprezy muzyczne w Polsce, przyciągające setki tysięcy uczestników. Przez kilka dni na wydzielonych terenach obrzeży miast, w których są organizowane, tworzą się miasteczka festiwalowe, stanowiące pole do socjologicznej analizy. Długość trwania festiwali, ich specyficzny klimat oraz liczba uczestników powodują, że nie są to „zwyczajne”, weekendowe imprezy organizowane w centrach miast. Zaprezentowane badanie miało na celu przybliżenie ich charakteru w perspektywie przedłożonych teorii.

Teoria

Koncepcja obrzędu przejścia

Podczas procesu rytualnego jednostka przechodzi ze sfery świeckości (*profanum*) do sfery boskości (*sacrum*). W uczestniku zachodzą zmiany, dzięki którym zyskuje nowe kompetencje kulturowe. Proces ten był przedmiotem dogłębnej analizy Arnolda van Gennepa (2006), antropologa lansującego tezę podziału społeczeństw na świeckie i religijne, a otaczającej te społeczeństwa rzeczywistości na domeny *sacrum* i *profanum*. Przemiana neofity, uczestnika obrzędu, moment nadawania mu nowego statusu według badacza najpełniej objawia się w obrzędzie inicjacji.

Rytuał przejścia – bo tak również się go określa – można podzielić na trzy fazy: preliminalną, liminalną i postliminalną (od słowa *limen* – próg). Van Gennep postulował, że każdy rytuał charakteryzuje się takim trójpodziałem. Pierwsza faza polega na wyłączeniu – podczas jej trwania najistotniejsze jest fizyczne odseparowanie inicjanta od bliskiej mu rzeczywistości społecznej oraz od norm i konwencji społecznych. Faza liminalna jest momentem zawieszenia tychże praw kultury i społeczeństwa (to faza funkcjonowania na progu dwóch światów, *sacrum* i *profanum*), w którym dochodzi do rytualnego przejścia, zetknięcia się ze sferą boską.

Następujące po niej ponowne włączenie uczestnika obrzędu do świata *profanum*, wraz z jego konwencjami i ustalonym porządkiem, to ostatni etap procesu rytualnego. Zmarginalizowana w chwili separacji jednostka, wskutek działania na nią rytuału, powraca do zdefiniowanej struktury społecznej z nowymi kompetencjami kulturowymi.

Grupę społeczną, która konsoliduje się w trakcie rytuałów przejścia (o ile nie mają one charakteru indywidualnego), Victor Turner (2004) określił jako *communitas*. W ramach tego tworu zostają zawieszane zinstytucjonalizowane formy, dąży się do maksymalnego odejścia od strukturalnych ram. Elżbieta Hałas (2007) dostrzega, że podczas obrzędu w grupie inicjantów dochodzi do wręcz ekstazy poczucia wspólnotowości. Odarcie współuczestników rytuału z praw, obowiązków i konwenansów, według których żyli przed obrzędem, sprawia, że *communitas* jawi się jako homogeniczny twór pozbawiony przeszłości i przyszłości, jako „czysta nicłość” (Turner 2005). Inicjanci znajdują się w rzeczywistości będącej antystrukturą, czyli specyficznym polem społecznym, w którym normy, status, ranga czy pozycja ulegają rozluźnieniu, jeśli nie rozpadowi, a ustalonym konstrukcjom społecznym zostają przeciwstawione ich negacje. Zamiast niezmienności mamy do czynienia z przejściowością, w opozycji do nierówności społecznych stawia się równość wszystkich, system nazewnictwa znika na rzecz anonimowości, a laickość zostaje zastąpiona przez świętość. Osiągnięcie sfery *sacrum* to w wypadku rytuału głęboka integracja – umożliwia całej społeczności silne zjednoczenie, redefinicję struktury społecznej.

W niniejszej pracy przyjęto, że można przełożyć omawiane teorie na grunt uczestnictwa w festiwalu muzycznym pojmowanym jako bardzo specyficzny rytuał przejścia, gdzie miejscem odseparowania jest teren imprezy, inicjantami jej uczestnicy (tworzący *communitas*), a wszelkie akty odbywające się w jego trakcie elementami procesu inicjacji.

Teoria wymiany

Funkcjonowanie w obrębie tej samej płaszczyzny wymaga od uczestników rytuału nawiązywania między sobą specyficznych relacji, które charakteryzują *communitas*. Jedną z nich jest wymiana i związane z nią obowiązki – dawania, przyjmowania i odwzajemniania daru (Mauss 2001). W teorii wymiany Marcela Maussa bardzo istotna jest symetria poszczególnych aspektów wymiany. W jej ramach funkcjonuje również system świadczeń całościowych polegający na tym, że przedmiotami wymiany są nie tylko rzeczy materialne, ale również dobra niematerialne, usługi, zachowania, uprzejmości i zabawa.

Świat wyobrażony

Uzupełniając analizę antropologiczną o paradygmat fenomenologiczny, warto zwrócić uwagę na pierwotne typizacje dokonywane przez jednostkę w procesie porządkowania świata, w którym żyje. Członek społeczności uznaje jednostkowe doświadczenia (swoje lub innych członków) za doświadczenia wspólne, przeżyte przez całą wspólnotę. Proces ten jest wspomagany przez korzystanie z wiedzy „przodków”, znaczących Innych, będących częścią społeczności. Jednostka

swobodnie posługuje się tą wiedzą podczas interakcji z innymi członkami grupy, zakładając, że dysponują oni tym samym zasobem. Dokonując typizacji, jednostka przydziela pozostałych członków interakcji do kategorii „uogólnionego Innego” (przedstawiciela społeczności), który pełni funkcje ściśle związane z przypisaną mu rolą. Jednocześnie, w celu dopasowania, rola nadana przez jednostkę towarzyszom interakcji, zostaje zinternalizowana na nią samą (Lejzerowicz-Zajączkowska 2003). W trakcie trwania festiwalu muzycznego zatem osoba postrzega siebie i innych jako część społeczności uczestników festiwalu, dzielając jej swoiste, zbiorowe doświadczenie.

W fenomenologicznej analizie festiwale muzyczne mogą być ujmowane jako specyficzne mikroświaty, których ideę wykorzystał w socjologii Alfred Schütz (Schütz za: Manterys 1997). Idea ta ma dwa składniki: obiektywny, w którym zawarto całą kulturowo sformułowaną rzeczywistość, i subiektywny, zawierający osobiste przeżycia i wyobrażenia jednostki związane z otaczającą ją rzeczywistością. Ze składników tych wyłania się charakterystyczna intersubiektywność przeżywanego świata, gdzie wizja danego konstruktów jest podzielana przez uczestników interakcji, chociaż w dalszym ciągu jest ona właściwa dla każdej jednostki z osobna.

Oba elementy uzupełniają się wzajemnie i tworzą ramę analityczną, według której będzie badany świat imprez masowych. Z jednej strony bowiem jest widoczny już „nadany” konstrukt społeczny, a więc ogólna charakterystyka danego festiwalu, a z drugiej strony został on stworzony na drodze subiektywnego poglądu jednostek. Można w tym przypadku mówić o możliwej intersubiektywności, wizji podzielanej przez ogół, ale w dalszym ciągu bardzo specyficznej dla każdego z osobna. Wizja ta przybiera formę zbiorowego ducha, charakterystycznej dla festiwalu kolektywnej świadomości, wytwarzanej w procesach komunikacyjnych i interakcjach między uczestnikami festiwalu. W tym ujęciu indywidualne doświadczenia jednostki, ich subiektywne interpretacje zostają przełożone na doświadczenia pozostałych uczestników rzeczywistości społecznej. Ponadosobowa świadomość będzie tworem indywidualnym, jednakże podzielanym przez ogół, uznanym za identyczny. Świadomość tej intersubiektywności kształtuje przeżywany świat (Lebenswelt), którego doświadcza każdy członek interakcji (Schütz 1989). Uczestnicy festiwalu mogą więc dzielić wspólny strumień świadomości.

Cel i metoda

Celem badań jest analiza osobistych poglądów uczestników festiwalu na temat tego szczególnego typu rozrywki. Chodziło o wyjście od jednostkowych doświadczeń imprezowiczów do próby uchwycenia generalnych tendencji związanych z przeżywaniem wydarzeń ujętych w socjologicznej analizie. Metoda ta umożliwiła precyzyjną kontrolę spływających informacji oraz kreację trafnego obrazu rzeczywistości społecznej. Najbardziej interesujące wydały się motywy uczestnictwa w obydwu imprezach, dostrzeżenie ich specyficznych wyróżników oraz miejsc wspólnych.

Projektując przebieg badania, postawiono następujące pytania:

1. Jakie procesy rytualne przejawiają się na poszczególnych festiwalach?

2. Jak przedstawia się świat wyobrażony z punktu widzenia uczestników festiwalu?
3. Jakie są punkty styczne danych festiwalów?
4. Czy uczestnictwo w festiwalu w jakiś sposób zmienia jednostkę? Jaka jest trwałość zmian w niej zachodzących? Czy jednostka na festiwalu staje się bytem liminalnym?
5. Jak przejawia się struktura (antystruktura) podczas festiwalu?
6. Jak przejawia się poczucie wspólnotowości w trakcie trwania festiwalu?

Do badań wykorzystano pogłębione wywiady jakościowe, a także obserwację uczestniczącą. Przepytano ośmiu uczestników festiwalu muzycznych – trzech bywalców Przystanku Woodstock, trzech bywalców Open’era, a także dwie osoby uczestniczące w obydwu festiwalach. Badacz trzykrotnie wybrał się na Przystanek Woodstock (w latach 2008, 2009 i 2011) oraz dwukrotnie uczestniczył w Open’erze (w latach 2010 i 2015). Ustrukturalizowany wywiad z bezpośrednimi uczestnikami imprez pozwalał uchwycić autentyczne oblicze tych zjawisk. Analiza jakościowa zebranego materiału umożliwiła wytworzenie trafnego obrazu wycinka rzeczywistości społecznej, jakim są festiwale muzyczne.

Wyniki

Motyw przyjazdu

Motywy pierwszego przyjazdu na Przystanek Woodstock zwykle wiążą się z ciekawością. Respondenci sygnalizowali, że chcieli przeżyć coś nowego. Obydwa festiwale odbywają się w okresie letnim, więc uczniom i studentom (bo takich osób jest na festiwalach muzycznych najwięcej) łatwo o wygospodarowanie kilku dni wolnego, a także spontaniczne decyzje o wyjeździe. „Spotkałem się z kolegą na plaży i z K. w Sopocie, i to było tak zupełnie spontanicznie, rzucił, że jedzie na Woodstock za dwa dni, i czyjadę z nim. My się następnego dnia z K. ogarnęliśmy, co to Woodstock, w przeciągu drugiego dnia za ile, i już jechaliśmy”.

Poza chęcią zaspokojenia ciekawości ważnym motywem jest również dążenie do weryfikacji legendy festiwalu. Chodzi tutaj zarówno o wydarzenie muzyczne ze stosunkowo długą historią, jak i fakt, że jest organizowane przez Jurka Owsiaaka. „Zawsze chciałem jechać, bo zawsze podziwiałem Owsiaaka za to, co robi, i chciałem go zobaczyć, bo dużo słyszałem o tym festiwalu, i namówił mnie kolega, który był rok wcześniej już z koleżanką, i powiedzieli, że jest fajna zabawa, ludzie, koncerty, i dlatego wybrałem się w podróż”.

Ostatecznie motywem przyjazdu jest chęć spędzenia kilku dni w niekoniecznie wyszukanej, ludycznej atmosferze swobody i wolności. Co ciekawe, pragnienie totalnego odpoczynku i „luzu” wydaje się motywem ważniejszym od samej muzyki. „Jak kogoś to interesuje, to idzie, jak ktoś ma to gdzieś, to może nie trafić na żaden koncert jak K., który ani razu nie dotarł pod scenę, był chyba tylko na [...] Steczkowskiej chyba, to tam dotarliśmy tak dla beki tylko”. Muzyka oczywiście jest istotna, buduje tło i determinuje do pewnego stopnia rodzaj osób przybywających na festiwal, ale podstawowym motywem uczestniczenia w imprezie jest możliwość odcięcia się od rzeczywistości i odreagowania. „[Ludzie – T.L.]

jadą tam odpocząć, nie muszą się martwić o to, że wstaną rano, żeby ubrać się rano [...]. Jestem wolny, nikt mi nic nie nakazuje, robię to, co chcę; odpocząć, pobawić się inaczej, nie, kiedy idę na miasto się pobawić, do klubu”.

W ciągu tych kilku dni spontanicznie zawiązujące się *communitas* pragnie uciec od codziennego życia. „Bo nie o gwiazdorstwo na Przystanku chodzi. Chodzi o dobrą zabawę przy niekoniecznie dobrej, ale radosnej, optymistycznie nastrajającej, ludycznej muzyce” (Owsiak, Skaradziński 2010: 37). Innym wyraźnie zaznaczającym się elementem jest potrzeba zawiązywania spontanicznych, przyjacielskich relacji z przypadkowo napotkanymi uczestnikami. „Na Woodstocku każdy jest kumplem, ludzie się obejmują, zachowują jak wielka rodzina”.

Wśród motywacji przyjazdu na Open'era na pierwszy plan wybija się chęć przeżycia koncertu gwiazdy. Decydując się na udział w tym festiwalu muzycznym, uczestnicy lustrują *line-up*, spis występujących artystów.

Przed wszystkim mieliśmy przy sobie folder open'erowy, w który organizatorzy wszystkich zaopatrują, i mogliśmy przejrzeć sobie tabelę, na której rozpisane było dokładnie, kto, kiedy i gdzie jest, i sobie dobieraliśmy. Ze względu na to, że wykonawcy występujący są znani o wiele wcześniej, można się doedukować, sobie przesłuchać czegoś, czego nie znaliśmy wcześniej, i zorientować się, czy pasuje, czy nie. Na ogół oczywiście kierowaliśmy się znanymi i lubianymi zespołami.

Festiwal jest oceniany na podstawie tego, kogo można na nim zobaczyć. „Miarą tego, czy festiwal jest dobry, jest to, jacy muzycy przyjeżdżają. To nie jest tak, że festiwal jako wartość sama w sobie jest czymś dobrym [...]. Na Selectorze byłam raz, może dwa razy, teraz nie jadę, bo po prostu jest słaby [...]”. Co istotne, wybija się tutaj jednocześnie dążenie do zaliczenia maksymalnej liczby koncertów.

Wiesz, na Heinekena to akurat pojechałem, bo grało Sex Pistols, koncert takiej legendy to musiałem zaliczyć. Tak samo na Prince'a, chociaż go nie słucham. Potem się okazało, że jeszcze gra Gentleman i Eryka Badu, więc bardzo fajnie się złożyło na ten dzień. Na Heinekena to idę, jeśli gra coś fajnego, na Wooda to nie idzie się dla koncertów, tylko dla klimatu, znajomych i zabawy.

Dojazd na festiwal

Wspomnianej wolności w przypadku Przystanku po raz pierwszy doświadczają się podczas podróży na festiwal, którą większość uczestników odbywa w specjalnie podstawionych pociągach. To pierwsza ze sposobności wejścia inicjanta w antystrukturę festiwalu. „Sodoma i Gomora w pociągu [...] wypuścić wszystkich ze smyczy i wpuścić do tego pociągu i już czujesz tę wolność. Zaczynasz hardkorową imprezę”.

Podróż na miejsce odosobnienia jawi się tutaj jako faza preliminalna obrzędu przejścia, gdzie uczestnicy odcinają się od rzeczywistości, w której żyją na co dzień. Już na tym etapie między uczestnikami zawiązują się towarzyskie relacje. Tak opisuje to w felietonie jeden respondentów:

O dziesiątej wieczorem stałem na peronie, czekając na podstawienie woodstockowego pociągu. Gdy pociąg podjechał, załadowałem się do niego od razu. Trzeba tu wspomnieć o tym, że czułem się trochę nieswojo, jadąc sam, bez swojego znajomego (nie

czułem jeszcze wtedy woodstockowego klimatu). Jakie było moje zdziwienie, gdy już na wejściu grupa młodych ludzi spytała mnie, czy jadę sam. Zgodnie z prawdą odpowiedziałem twierdząco. – To jedziesz z nami! – usłyszałem. Cała, ponad ośmiogodzinna podróż (mieliśmy kilka niezapowiedzianych przystanków na hamulcu ręcznym, gdyż toalety miały zbyt małą przepustowość), minęła na śpiewaniu, w miarę możliwości na tańczeniu i – nie ukrywam – piciu alkoholu (Szkariat 2010: 14).

Ważną rolę odgrywają tu uczestnicy z większym stażem – są szczególnego rodzaju przewodnikami, którzy umożliwiają nowo przybyłym inicjantom wdrożenie się w *communitas*. Mimo życzliwości innych uczestników droga na festiwal jest długotrwałym i uciążliwym procesem. Po przybyciu do Kostrzyna nad Odrą uczestnicy muszą dotrzeć na właściwe pole festiwalu, oddalone kilka kilometrów od centrum miasta. Innymi słowy muszą dostać się do faktycznego miejsca odseparowania, gdzie odbędą się kolejne elementy rytuału. Większość uczestników Open'era dojeżdża w okolice festiwalu specjalnymi autobusami, a aby dostać się na pole festiwalowe, również muszą odbyć kilkudziesięciminutowy marsz.

Pole festiwalowe

Poczucie wspólnotowości między uczestnikami festiwalu jest obecne przez całą imprezę, co w perspektywie obrzędu przejścia jest umownym poziomem „makro”, natomiast najłatwiej je zaobserwować przy okazji dojazdu na festiwal i w trakcie trwania koncertów.

Po dotarciu na miejsce kolejne oddziaływanie *sacrum* na uczestników odbywa się za pomocą pola namiotowego. „Widok pola porusza, obrzydza ten brud, nagość, pijaństwo, pierwsze dwie godziny to szok, potem już wdrażasz się w atnę, wchodzisz w tryb, normalka”. Aby w całości przeżyć festiwal muzyczny, poczuć jego atmosferę, należy skorzystać z pola namiotowego. Bez niego odbiór imprezy będzie niekompletny, straci na wartości.

Dlatego ludzie zaczęli chodzić pod namioty, żeby nie wracać do domu. Wydaje mi się, że tego ludzie poszukują. Szukają muzyki, ale co innego pójść na koncert gwiazdy, którą się lubi, a co innego zobaczyć ją na festiwalu. Dzięki polu namiotowym czuję się jak na wakacjach, nie mając pola namiotowego czuję się tak, jakbym wracała codziennie z imprezy.

Pole namiotowe to przestrzeń towarzyskich kontaktów, nawiązywanych lub podtrzymywanych podczas imprezy.

Wynajmuję pole namiotowe, ale tylko ze względów towarzyskich, zazwyczaj robię tak, że śpię i myję się u babci, która mieszka w centrum Gdyni, a kupuję bilet na polu i tak, żeby móc wejść na pole, tam większość znajomych, którzy przyjeżdżają z całej Polski jest rozbita, inaczej nie miałabym możliwości, żeby tam z nimi posiedzieć, pogadać.

Koncert – faza liminalna

Koncerty są rdzeniem każdego festiwalu muzycznego. O ile respondenci – zwłaszcza uczestnicy Przystanku Woodstock – podkreślali, że klimat oferowany przez festiwal jest nieraz ważniejszy od samej muzyki, o tyle punktami kulminacyjnymi każdego dnia imprezy są właśnie występy gwiazd. To podczas koncertów najwyraźniej można dostrzec proces rytualny wraz z jego fazą liminalną. Wtedy to publiczność najsilniej odczuwa obcowanie ze sferą *sacrum*. Uczestnicy, którzy znaleźli się na czas widowiska pod sceną, są w sytuacji progowej (*limen*), zawieszenia określonych konwenansów społecznych (antystruktura). Ekstazy na atmosfera udziela się większości zgromadzonym, natomiast po koncercie, gdy na chwilę wracają do struktury, jest czas na skomentowanie występu. „W trakcie koncertu przeżywam go w głębi mojego serduszka, po koncercie komentuję, co się podobało, co nie”. Doświadczanie sfery *sacrum* podczas koncertu może odbywać się indywidualnie, natomiast badani zwracają uwagę również na zbiorowość tego aktu. „Na koncercie wszyscy zachowują się jak jedna wielka rodzina”.

Właśnie zawiązanie ducha zbiorowego wynikające z obecności na koncercie masy podobnych do siebie ludzi jest punktem kulminacyjnym. Wspólny strumień świadomości przejawia się w akcie nabywania tego samego doświadczenia, przy wyłączeniu strukturalnych ram. To, co postrzega jednostka, jawi się jej jako wizja podzielana przez ogół. Indywidualna świadomość zostaje tutaj czasowo wyłączona na rzecz czegoś, co można nazwać świadomością ponadosobową. Nawet jeśli koncert jest przeżywany indywidualnie, jego odbiór w masie innych uczestników czy dyskusja na jego temat jest aktem obiektywizacji tego doświadczenia, ukonstytuowaniem specyficznego Lebensweltu, na którym opiera się intersubiektywność świata festiwalowego.

Podczas trwania koncertu dochodzi również do specyficznego aktu wymiany, zwłaszcza na linii artysta–publiczność, gdzie – biorąc pod uwagę system świadczeń całościowych – wykonawcy otrzymują aprobatę publiczności w postaci oklasków, okrzyków, zabawy tłumu. Zrytualizowana wymiana nie musi mieć wymiaru transakcji ekonomicznej. Muzycy zatem wręczają w darze swój występ, a publiczność odwzajemnia ten akt entuzjastycznym odzewem. Wyjątkowy, udany koncert zwykle kończy się owacją tłumu i domaganiem się bisu. W tym układzie okrzyki, oklaski są darem, który artyści muszą przyjąć, a następnie odwzajemnić. Koncepcja Maussa sprawdza się tutaj, kiedy muzycy podczas bisu dają od siebie coś nietuzinkowego, niepowtarzalnego, zatem oddają dobro z nawiązką.

[...] a potem tak klaskali, że Pollard wyszedł jeszcze raz sam z gitarą, i odegrał jeszcze jeden utwór, no i było super, to było takie magiczne.

Fantastyczne improwizacje nawet były, na telebimach wyświetlono tekst kawałka *Knights of Cydonia*, gdzie się skanduje pewne kwestie i to było bardzo fajne, bo wokalista nawiązywał kontakt z widzami i prosił ich, żeby śpiewali razem z nim. [...] wszyscy szaleli, ja byłam dość blisko sceny z moją przyjaciółką i nawet to błoto, które nas ochlapało po kolana, w ogóle nie miało żadnego znaczenia.

Specyficzną formą zawieszenia norm społecznych w sytuacji koncertu jest pogo – obecne zwłaszcza na koncertach rockowo-metalowych. Agresywny niby-taniec polega na pozornej bijatyce uczestników koncertu w rytm granej muzyki. Agresja i przemoc bardzo często pojawiają się podczas rytuałów przejścia, kiedy to inicjanci są bici czy wręcz okaleczani (Gennep 2006; Eliade 1997).

To nie ma jakiejś głębszej ideologii w tym, po prostu jakoś mnie to bawi. W sumie czuję się taką kontrolowaną agresją, nie wiem, mi się to podoba na przykład wejść w to pogo z taką agresją. Nie z nienawiścią do tych ludzi, tylko jakąś taką wewnętrzną agresją poruszać się w ten sposób, który nikogo nie dziwi i w zasadzie być niezależnym od sądów, opinii innych.

Mimo brutalności tego aktu jego uczestnik godzi się na naruszenie swojej nietykliwości, aby samemu móc wyładować w ten sposób pokłady energii, napięcia. Co ciekawe, respondenci niejednokrotnie mówili o pewnym braterstwie, nici porozumienia między uczestnikami pogo. „Byłbym bardziej skory pomóc komuś na pogo, niż komuś, kogo spotkam na ulicy. Jakoś tak bliższy jest. Chyba w jakimś jednym konkretnym aspekcie życia się zgadzamy”. Zachowanie jednostek w trakcie pogo jest praktycznym zastosowaniem zasobu wiedzy wypracowanej przez znaczących Innych. Fenomenologiczna mądrość przodków jest wspólna wszystkim inicjantom, którzy mimo to są anonimowi względem siebie. Idea pogo, stworzona przez pewnego Innego, przeważała nad innymi modelami zachowań i taki układ został zaakceptowany przez ogół. „W pogo idę się wyżyć. Czuję wtedy tożsamość z tłumem”.

Domeną wielu festiwali – między innymi Woodstocku – jest wszechobecny brud. Przystanek często jest nazywany – zwłaszcza przez jego przeciwników – „Bрудstockiem”. Konieczność zrezygnowania z niektórych zwyczajów higienicznych to kolejny argument przemawiający za antystrukturalnością festiwalu muzycznego. Co prawda, festiwale muzyczne oferują możliwość dokonania niezbędnych zabiegów higienicznych, lecz często w ograniczonej formie. Poza tym tumany kurzu i wysoka temperatura sprawiają, że wysiłki włożone w higienę są zwykle krótkotrwałe. Niemniej, towarzystwo innych uczestników imprezy, którzy są w takiej samej sytuacji, skutecznie wycisza kulturowy imperatyw czystości, wręcz wzmacnia poczucie wolności. Troska o wygląd, o odbiór przez innych powróci dopiero po zakończeniu imprezy.

Nie przeszkadza mi, bo jadę tam z nastawieniem, że będzie brudno. [...] Niemiecie się jest po prostu wygodne. Nie musisz się pieprzyć z ręcznikami, myć włosów, budzisz się, kładziesz się jak chcesz, nikt nie zwraca ci uwagi, jak wyglądasz, że jesteś brudny. Nie przeszkadza mi to, ale nie chciałbym tak wyglądać, jak już wrócę z Woodstock.

W przypadku Przystanku Woodstock można mówić o pewnego rodzaju afirmacji brudu – jedną z atrakcji są tam błotne kąpiele. Nieopodal głównej sceny jest ustawiony wysoki słup, tak zwany grzybek, z którego tryska woda, zamieniając obszar wokół siebie w błotniste bajoro. Jest to miejsce zabaw, prostych gier i euforycznych kąpiele. W obrębie błota normy społeczne również ulegają rozprężeniu.

Wszyscy wydają się znać te obręby błota. Jak już ktoś się tam znajdzie, to można go legalnie ubrudzić, on nie będzie miał do ciebie pretensji, bo po to tam przychodzi, żeby

się potaplać w błocie, i nawet, jeżeli tej osoby nie znasz, możesz ją spokojnie wrzucić i ona nie będzie miała do ciebie pretensji, się uśmiechnie i ciebie też wrzuci.

Ta forma zabawy może przypominać afrykańskie i australijskie rytuały przejścia, gdzie ciała inicjantów często są smarowane właśnie błotem. Brud nie jest tutaj elementem wykluczającym kontakt ze sferą *sacrum*, wręcz przeciwnie – biorąc pod uwagę tradycję obcowania z błotem i ekstatyczny charakter tego aktu, może stanowić do niej klucz. Koniec końców błoto, tak jak inicjant w fazie liminalnej, również jest formą w specyficznym stanie zawieszenia pomiędzy gęstą cieczą a rozrzedzonym ciałem stałym (Douglas 2007).

Wnioski

Po zakończeniu festiwalu muzycznego jego uczestnicy wracają do pełnienia różnorodnych ról społecznych, z powrotem zanurzają się w strukturalnych ramach. *Communitas* rozwiązuje się tak samo szybko, jak się zawiązała, obrzęd przejścia dobiega końca. Impreza masowa tego typu okazuje się być rzeczywistym przecinkiem, progiem występującym pomiędzy prawami struktury.

Wyjątkowość festiwalowej muzyki polega na tym, że jest silnie osadzona w klimacie, który oferuje dany festiwal, w rzeczywistości społecznej stworzonej w trakcie jego trwania. Odbiór muzyki jest zapośredniczony poprzez zbudowany na festiwalu świat wyobrażony, z którym można się utożsamić (Frith 2011). „Nie przeszkadza deszcz, bo jest muzyka. To jest takie spoiwo”. Festiwale muzyczne, Open'er czy Woodstock, dają subiektywne poczucie przynależności. Umożliwiają ekspresję jego uczestników w ustalonych ramach, a obecna muzyka pozwala określić siebie, a także doświadczyć w rytualny sposób zbiorowej tożsamości.

Literatura:

- Douglas M., 2007, *Czystość i zmaza*, tłum. M. Bucholc, Warszawa: PIW.
- Eliade M., 1997, *Inicjacja, obrzędy, stowarzyszenia tajemne: narodziny mistyczne*, tłum. K. Kocjan, Kraków: Znak.
- Frith S., 2011, *Sceniczne rytuały: o wartości muzyki popularnej*, tłum. M. Król, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Gennep A. van, 2006, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, tłum. B. Biały, Warszawa: PIW.
- Hałas E., 2007, *Konwersja. Perspektywa socjologiczna*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Lejzerowicz-Zajczkowska B., 2003, *Człowiek w świecie sensów. Filozoficzne podstawy fenomenologicznej socjologii Alfreda Schütz*, Płock: Wydawnictwo Naukowe Novum.
- Manterys A., 1997, *Wielość rzeczywistości w teoriach socjologicznych*, Warszawa: PWN.
- Mauss M., 2001, *Socjologia i antropologia*, tłum. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Owsiak J., Skaradziński J., 2010, *Przystanek Woodstock. Historia najpiękniejszego festiwalu świata*, Warszawa: Świat Książki.
- Schütz A., 1989, *Fenomenologia i nauki społeczne [w:] Fenomenologia i socjologia: zbiór tekstów*, red. Z. Krasnodębski, Warszawa: PWN.

- Szkarłat M., 2010, *Przystanek Woodstock. Przygoda na całe życie*, „Magazyn Literacki Aha! Głos Młodych” nr 165.
- Turner V., 2004, *Liminalność i Communitas [w:] Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej. Kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa: PWN.
- Turner V., 2005, *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Abstrakt

Artykuł dotyczy festiwali muzycznych Przystanek Woodstock i Heineken Open'er Festival ujętych w paradygmacie antropologicznym i fenomenologicznym. Poprzez obserwację uczestniczącą i wywiady jakościowe dociekano przejawów procesu rytualnego obecnego na festiwalach, a także charakteryzowano specyficzny Lebenswelt, świat przeżywany z perspektywy ich uczestników. Celem naukowej analizy było uzyskanie pogłębionego wglądu w osobiste wizje uczestników festiwalu, w jaki sposób jawi się w ich oczach, a co za tym idzie – określenia funkcji pełnionej przez taką formę rozrywki. Istotne było poznanie motywów uczestnictwa w imprezie masowej oraz sposobu postrzegania siebie w ludzkiej masie przez innych imprezowiczów. Interesujące były jednostkowe doświadczenia i idąca za nimi możliwość przełożenia ich na doświadczenie zbiorowe. Doświadczenie jednostek zbadano z punktu widzenia procesu rytualnego w ujęciu Arnolda van Gennepa i Victora Turnera, procesów wymiany opartych na teorii Marcela Maussa, a także doświadczenia zbiorowej tożsamości (intersubiektywność przeżywanego świata) mającej rodowód w koncepcjach fenomenologicznych Williama Jamesa i Alfreda Schütza. W wyniku analizy odkryto, że na festiwalach muzycznych są obecne mechanizmy tożsame z rytuałami inicjacji, a imprezy charakteryzuje antystrukturalność przejawiająca się w specyficznym zawieszeniu niektórych norm społecznych. Wymiana dotyczy przede wszystkim niematerialnej sfery na płaszczyźnie uczestnicy–artysta. Idea Lebensweltu zasadza się przede wszystkim na wspólnym przeżywaniu następujących po sobie koncertów, które budują doświadczenie zbiorowe.

Słowa kluczowe

rytualność, świat wyobrażony, antystruktura

Summary

Ritualised Process and Imaginary World of Music Festivals

The article is concerning music festivals, Przystanek Woodstock and Heineken Open'er Festival recognized in anthropological and phenomenological paradigm. By attending observation and in-depth interviews, author inquired manifestations of ritual process and investigated specific Lebenswelt, the world experienced from the perspective of the participants. The purpose of scientific analysis was in-depth insight into personal visions about the festivals, the way they are concerned in eyes of their participants and what are the functions of this form of entertainment. It was important to investigate the motives to participate in such mass events, but also the perception of each other in the human mass of others. Author was concerning individuals' experiences and the way they were transforming into collective experience. It was assessed from the perspective of ritual process theory of Arnold van Gennep and Victor Turner, exchange theory of Marcel Mauss and the experience of collective identity based on phenomenological theories of William James and Alfred Schütz. The results shows presence of mechanisms identical with rites of passage

and antistructure, manifested with specific suspend of certain social norms. The exchange relates primarily to the immaterial sphere, at the level of participants-artist, which clearly appears in the case of both events. Idea of Lebenswelt is based primarily on the joint experiencing consecutive concerts which builds collective experience.

Keywords

rituals, imaginary world, antistructure

Wyobrażenia społeczne dotyczące osób należących do subkultury skinheadów

Skinheadzi stanowią jedną z najstarszych współczesnych subkultur. Przez wiele lat dochodziło w niej do licznych zmian i rozłamów, a mimo to wizerunek skinheadów prezentowany przez współczesne środki masowego przekazu wciąż jest jednoznaczny: są to grupy młodych, krótko ostrzyżonych mężczyzn, ubranych w paramilitarne stroje, odpowiedzialnych za wybryki chuligańskie, bijatyki i napady. Media odczłowieczają skinheadów, przyrównując ich do maszyn nienawiści¹. Stereotyp „złego skina” reprodukuje również publikacje dotyczące subkultur młodzieżowych, które najczęściej koncentrują się na patologiach, agresji, przestępczości lub skrajnych poglądach politycznych skinheadów, czyli wyłącznie na negatywnych aspektach funkcjonowania w tej grupie². Taki obraz tej subkultury jest zgodny z jej potocznym rozumieniem. Subkultura ta bowiem jest kojarzona z odrzucaniem pewnych wzorów kulturowych, buntem oraz zachowaniami godzącymi w podstawowe wartości społeczne. Nie jest to jednak jedyny jej obraz, tak jak nie jest to jedyne i właściwe jej rozumienie w naukach społecznych (Zdulski, Zdulski, Wrzesień 2011).

Trudno dokładnie określić, kiedy pojawili się skinheadzi. Ich początki powszechnie datuje się na okolice roku 1968, ale *de facto* pierwszych skinheadów widywano w kręgach modsów już w 1964 roku. Nazwa „skinhead” wywodzi się od charakterystycznie krótko ostrzyżonych włosów, przez które można zobaczyć skórę głowy (Marshall 1991).

W pierwszej połowie lat sześćdziesiątych XX wieku w londyńskiej dzielnicy Soho zaczęła rodzić się subkultura modsów, którzy zwracali szczególną uwagę na dobór stroju, wybierali klasyczne, eleganckie garnitury – liczyły się stonowane kolory oraz schludny wygląd. Podobnie jak Teddy boys fascynowali się amerykańską kulturą masową, zwłaszcza muzyką rockową i „czarną muzyką”. Modsi w przeciwieństwie do Teddy boys, nie brali jednak udziału w atakach na imigrantów z Karaibów (Zdulski, Zdulski, Wrzesień 2011). W 1964/1965 roku modsi

¹ Taki wizerunek skinheada można spotkać w filmach *Fanatyk* (*The Believer*, rok 2001, reż. Henry Bean), *Romper Stomper* (rok 1992, reż. Geoffrey Wright), *Rosja 88* (*Rossiya*, rok 2009, reż. Pavel Bardin), *Skinheadzi* (*Teste rasate*, rok 1993, reż. Claudio Fragasso), *Teraz Polska* (rok 2005, reż. Michał Biliński).

² Przykładem może być tu powieść dla młodzieży autorstwa Heidi Hassenmüller *Czarne, czerwone, śmierć*.

wydawali się być łagodną odmianą młodzieżowej subkultury. Podejrzewano, że ukrytym wzorcem osobowym dla nich jest paniczek z klasy średniej. Frustracja z powodu niezaspokojonych aspiracji materialnych przeradzała się jednak w agresję, znajdującą wyraz w bójkach z antagonistycznymi grupami młodzieżowymi. Około 1966 roku w wyniku starć modsów z wywodzącymi się z „nizin” społecznych rockersami, z modsów wyłonił się bardziej agresywny odłam – hard modsi, których uważa się za bezpośrednich protoplastów subkultury skinheadów. Zbierali się w klubach, gdzie grano murzyńską muzykę soul, a później importowane z Jamajki ska, bluebeat i rock-steady (Wilk 1994). Jamajska muzyka rozwijała się w Wielkiej Brytanii dzięki osiadłym tam imigrantom z Karaibów. Młodzi modsi i hard modsi wchodzili w relacje z czarnoskórą młodzieżą – rude boys i starali się we wszystkim naśladować swoich czarnych rówieśników (Marshall 1991). Prosty, szybko udzielający się rytm muzyki reggae sprawił, że stała się ona bardzo popularna wśród skinheadów (Marshall 1991).

Niemal równoległym procesem było naśladownictwo stylu białych skinheadów przez czarnych imigrantów. Z wymieszania tych stylów ukształtował się pierwotny wizerunek zewnętrzny skinheada (Janicki, Pęczak 1994).

Pierwsi skinheadzi oprócz wspólnych zainteresowań muzycznych solidaryzowali się z karaibską młodzieżą także w wykorzystywaniu politycznych zamieszek do ślepego wandalizmu i walk z policją. Potwierdza to istnienie gangów tworzonych na podstawie solidarności dzielnicowej. Ich członkami byli zarówno biali młodzieńcy, jak i młodzi imigranci (Wilk 1994).

Oprócz muzyki bardzo istotnym czynnikiem, który przyczynił się do rozwoju subkultury skinheadów, był football. Zdobyte przez Anglię w 1966 roku mistrzostwa świata spowodowało wzrost zainteresowania piłką nożną, również wśród skinheadów. Prasa zyskiwała popularność, opisując w sensacyjny sposób walki stadionowe skinheadów, a potępiające artykuły tylko przydawały temu reklamy i rozpowszechniały footballowy chuliganizm (Marshall 1991). Autorzy nie są zgodni co do roli skinheadów w rozpętaniu fali przemocy na stadionach i poza nimi. Natomiast faktem jest, że niektóre elementy skinheadowskiej garderoby, takie jak ciężkie buty (od których angielscy kibice nazywani byli później „boot boysami”), stały się inspiracją dla członków klubów piłkarskich. W efekcie wielu spośród kibiców wyglądało jak typowi skinheadzi, chociaż nie do końca identyfikowali się z nimi. Stanowili oni raczej chuligańską, stadionową subkulturę, której celem były „zadymy” z fanami innych klubów i policją (Zdulski, Zdulski, Wrzesień 2011).

Ówczesni skinheadzi walczyli też z potomkami rockersów oraz z hipisami. Największe zainteresowanie mediów wzbudzała jednak skinowska przemoc skierowana przeciwko Azjatom żyjącym w Wielkiej Brytanii. Paki-bashing (tłuczenie Pakistańczyków) stało się kwestią tak głośną, że uznano ją za jedną z ważniejszych w rozmowach pomiędzy brytyjskim a pakistańskim rządem. Nie były to jednak zwykłe rasistowskie ataki, jak przedstawiały to media. Wśród skinheadów – oprócz rdzennie brytyjskiej młodzieży – byli przecież również młodzi Grecy, Karaibowie i inni imigranci o rozmaitych kolorach skóry. Duży napływ ludności ze środkowej Azji czy Ugandy powodował u rodowitych Brytyjczyków panikę związaną z rynkiem pracy. Azjatów postrzegano jako konkurentów, którzy mogą zabrać pracę i domy. W przemyśle ciężkim następowały masowe

zwolnienia, a tradycyjne robotnicze społeczności były zagrożone ze strony planistów miejskich, którzy zamierzali zrezygnować z budowy tanich, wielopiętrowych bloków. Kolor skóry imigrantów powodował, że szybko zaczęto obwiniać ich za problemy dotyczące Wielkiej Brytanii. Karaibów na tamten czas wchłonął już brytyjski styl życia. Gangi czarnych skinów często zwanych afro boys mogły ścierać się z gangami białych czy nawet gangami wielorasowymi, ale było to rezultatem walki o terytoria, nie rasizmu. Tworzenie dzielnic zamieszkiwanych wyłącznie przez imigrantów potęgowało wrażenie zamieszek na tle rasowym (Marshall 1991).

Z powodu medialnej nagonki na skinheadów, problemów z policją, trudności ze znalezieniem pracy wynikających z niechęci społeczeństwa oraz psucia wizerunku subkultury przez najbardziej agresywnych jej członków subkultura skinheadów około roku 1974 zaczęła obumierać (Bąk 2005).

W 1976 roku podczas rozkwitu subkultury punk skinheadzi pojawili się ponownie. Rozpoczął się wtedy drugi etap w ich historii, który przyniósł im popularność na całym świecie (Bąk 2005). Skinheadzi w pierwszej fali subkultury punk dopatrywali się czegoś na wzór hipisów – młodych ludzi tworzących nową, sztuczną, bezsensowną modę, która szybko minie. Sam punk rock mimo wszystko spodobał się skinheadom, a z czasem antyhipisowska postawa punków zjednała te dwie subkultury ze sobą (Bąk 2005). Dokonał się wtedy również rozłam skinheadów na młodsze pokolenie popierające punków i starszych przedstawicieli, którzy stanowili przyboczną gwardię konserwatywnych w swoich poglądach Teddy boysów. Ze skinheadów popierających Teddy boysów najpewniej wyłoniły się rasistowskie odłamy tej subkultury.

Garry Bushell z muzycznego tygodnika „Sounds” dokonał na krótki czas integracji skinheadów lansując okrzyk „Oi!” jako hasło pojednawcze, wspólne dla skinheadów i punków. Mimo tego wkrótce znów dokonał się podział o podłożu politycznym, punki odstąpiły street punk i okrzyk „Oi!” skinheadom i zwróciły się w stronę nowego gatunku muzycznego: hard core’u (Bąk 2005). Mocno zaangażowane społecznie i politycznie teksty piosenek oiowych z czasem zaczęły przyciągać uwagę różnych partii i ugrupowań, które wśród sfrustrowanej młodzieży poszukiwały poparcia. Doprowadziło to do politycznej inwigilacji skinheadów zarówno ze strony ugrupowań prawicowych, jak i lewicowych, jednak w tamtym czasie nie wykazywali jeszcze zainteresowania polityką (Bąk 2005).

Gdy do Anglii napłynęła kolejna fala imigrantów, przyczyniając się do wzrostu bezrobocia wśród rdzennych Anglików, skinheadzi wywodzący się głównie ze środowisk robotniczych zareagowali niechęcią do napływowej ludności. Niektórzy z nich zaczęli głosić wręcz rasistowskie hasła, a także interesować się takimi partiami jak British National Party (Brytyjska Partia Narodowa) czy też National Front (Front Narodowy), którym przyświecała idea narodowego socjalizmu (Bąk 2005).

Wzrost liczby skrajnie prawicowych skinheadów i neonazistowskich organizacji pociągnął za sobą równie obfity rozwój odłamów lewicujących i apolitycznych oraz antyfaszystowskich i antyrasistowskich takich jak SHARP (Skinheadzi Przeciwno Rasistowskiemu Uprzedzeniu) walczących nie tylko z rasizmem, ale i z postrzeganiem skinheadów jako nazistów (Filipiak 1999).

Nazi skinie stanowili wtedy jeszcze wewnątrznie spójną grupę, a ze względu na brutalne ataki na przedstawicieli innych nacji także bardzo kontrowersyjną, przez co skupiali na sobie całą uwagę środków masowego przekazu. Doprowadzili tym samym do wypaczenia wizerunku skinheada i wykreowania w świadomości społecznej powszechnego do dzisiaj wizerunku skinheada jako nazisty (Bąk 2005).

Znajomość historii subkultury jest dla jej członków bardzo ważną kwestią, gdyż między innymi na jej podstawie kształtuje się subkulturowa tożsamość. Dawniej wiedzę taką młodzież czerpała przede wszystkim od starszych znajomych, dziś dzięki łatwemu dostępowi do informacji głównymi źródłami wiedzy są internet, telewizja ogólnodostępna, literatura i filmy, w których bohaterowie należą do subkultur.

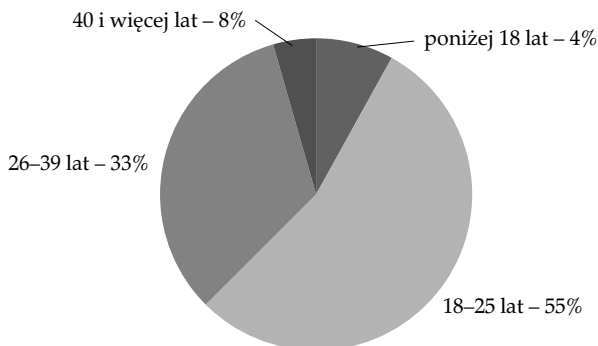
Celem przeprowadzonych badań było określenie, jakie są współczesne wyobrażenia społeczne dotyczące subkultury skinheadów, oraz jak kształtują się one w zależności od źródeł, z których ludzie czerpią wiedzę na temat tej subkultury.

W związku z celem badań sformułowano następujące pytania: z jakich źródeł ludzie czerpią wiedzę na temat subkultury skinheadów? Co wiedzą na temat subkultury skinheadów? Jak społeczeństwo odbiera osoby należące do subkultury skinheadów?

Wykorzystano kwestionariusz wywiadu z kafeterią otwartą i koniunktywną oraz z pytaniami otwartymi (Pilch, Bauman 2001). Formularz skonstruowano tak, by respondenci mieli jak największą swobodę wypowiedzi oraz aby niczego osobom badanym nie sugerować. Badania prowadzono przez internet, by dotrzeć do jak największej liczby respondentów. Kwestionariusze wypełniane były anonimowo. Respondenci znali cel prowadzonych badań. Wyniki poddano procesowi kodyfikacji (Pilch, Bauman 2001).

Kwestionariusz wypełniło 160 osób, w tym 94 kobiety oraz 66 mężczyzn. Wiek większości badanych mieścił się w przedziale 18–25 lat (55%). Strukturę wieku osób badanych przedstawia wykres 1.

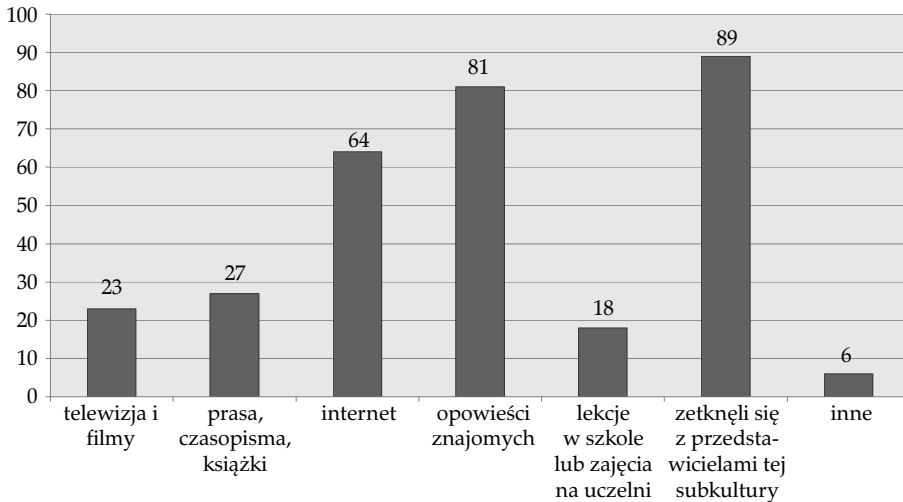
W pytaniu o źródła wiedzy na temat subkultury skinheadów zastosowano koniunktywną kafeterię, aby badani mogli zaznaczyć więcej niż jedno źródło swojej wiedzy. Badanie wykazało, że najczęściej deklarowanymi źródłami wiedzy o skinheadach są: przedstawiciele tej subkultury, opowieści znajomych



Wykres 1. Wiek respondentów

Źródło: opracowanie własne.

i internet. Najmniej popularnym źródłem wiedzy są zaś zajęcia edukacyjne. Wykres 2 przedstawia deklarowane źródła wiedzy na temat subkultury skinheadów.



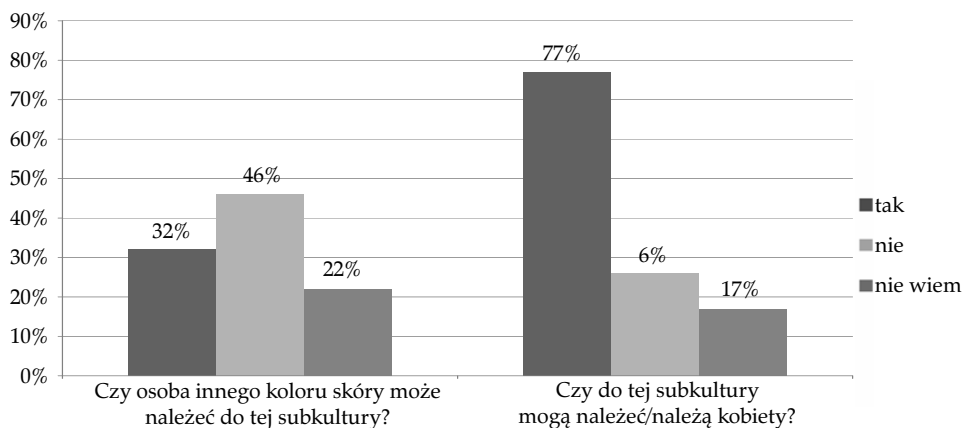
Wykres 2. Źródła wiedzy na temat subkultury skinheadów

Źródło: opracowanie własne.

Osoby czerpiące wiedzę na temat skinheadów z filmów i telewizji najczęściej jako przykłady podawały następujące filmy: *Więzień nienawiści* (*American History X*, rok 1998, reż. Tony Kaye), *Romper Stomper* (rok 1992, reż. Geoffrey Wright), *Fanatyzm* (*The Believer*, rok 2001, reż. Henry Bean), *To właśnie Anglia* (*This is England*, rok 2006, reż. Shane Meadows), *Made in Britain* (rok 1982, reż. Alan Clarke), *Być skinheadem* (*Skinhead Attitude*, rok 2003, reż. Daniel Schweizer), *Mechaniczna pomarańcza* (*A Clockwork Orange*, rok 1971, reż. Stanley Kubrick). W kategorii literatury znalazły się natomiast *Spirit of '69: A Skinhead Bible* autorstwa George'a Marshalla oraz *Krucjata tysogłowych* Ewy Wilk (1994). W kategorii „inne” badani deklaruwali, że ich źródłami wiedzy są teksty utworów muzycznych, osoby należące do tej subkultury, beletrystyka, bądź że nie czerpią wiedzy o tej subkulturze z żadnych źródeł.

Aby zbadać wyobrażenia społeczne respondentów dotyczące skinheadów, zadano im między innymi następujące pytania: czy osoba innego koloru skóry może należeć do tej subkultury? Czy do tej subkultury mogą należeć/należą kobiety? Kim są według Ciebie skinheadzi? Jaki jest Twój stosunek do osób należących do subkultury skinheadów?

Według zebranego materiału 46% respondentów uważa, że do subkultury skinheadów nie mogą należeć osoby innego koloru skóry, 22% nie wie, jak odpowiedzieć na to pytanie, a tylko 32% zgodnie z prawdą uważa, że osoby o innym kolorze skóry mogą należeć do tej subkultury. Wyniki te świadczą o małej znajomości historii skinheadów u respondentów i potwierdzają stereotyp skinheada nazisty – głoszącego hasła białej siły. Znacznie lepiej przedstawia się wiedza respondentów na temat możliwości przynależności kobiet do tej subkultury. 77% badanych osób uznaje, że kobiety mogą należeć do subkultury skinheadów, 17% respondentów nie wie, czy kobiety mogą należeć do tej subkultury, a tylko 6% uważa, że kobiety nie mogą być jej członkami. Wyniki tych badań przedstawia wykres 3.

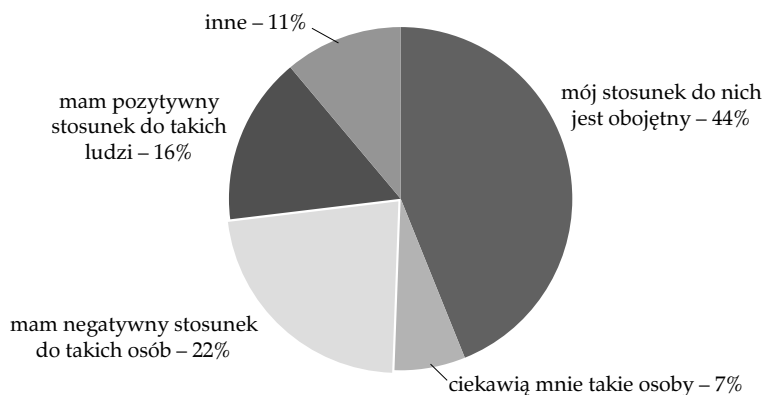


Wykres 3. Możliwość przynależności do subkultury skinheadów

Źródło: opracowanie własne.

Badania wykazały również, że stosunek respondentów do subkultury skinheadów jest w znacznej mierze obojętny (44%), więcej respondentów ma stosunek do tej subkultury negatywny (22%) niż pozytywny (16%). Wśród odpowiedzi „inne” znalazły się między innymi takie wypowiedzi jak: „Mam do nich negatywny stosunek, boję się ich, ale mnie ciekawią”, „Są mi obojętni dopóki ich idee, zachowania nie przybierają fanatycznego charakteru”, „To zależy od danej osoby”.

Wykres 4 przedstawia stosunek respondentów do osób należących do subkultury skinheadów.



Wykres 4. Stosunek do osób należących do subkultury skinheadów

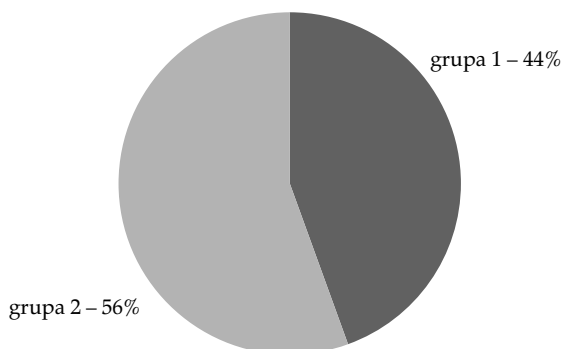
Źródło: opracowanie własne

Na podstawie odpowiedzi na pytanie o źródła wiedzy o subkulturze skinheadów badani zostali podzieleni na dwie grupy:

1. Respondenci, którzy jako źródła swojej wiedzy o subkulturze skinheadów deklarowali telewizję, filmy, prasę książki, zajęcia edukacyjne, internet oraz opinie znajomych;

2. Respondenci, którzy wśród deklarowanych przez siebie źródeł wiedzy wskazywali własne doświadczenia oraz na okazjonalną styczność z przedstawicielami tej subkultury.

Podział ten przedstawia wykres 5.



Wykres 5. Styczność osób badanych z członkami subkultury skinheadów

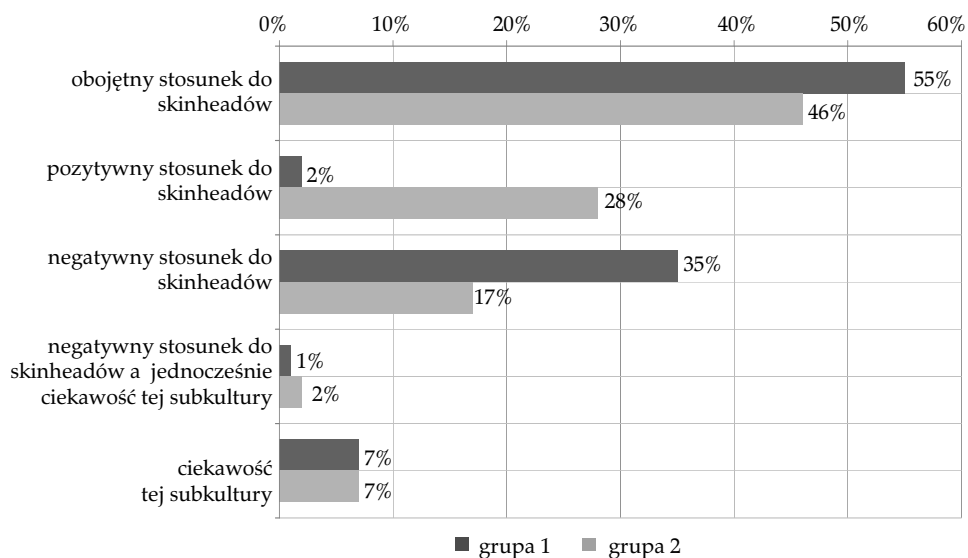
Źródło: opracowanie własne.

Badania wykazały znaczne różnice w stosunku osób badanych do skinheadów w zależności od tego, do której z tych grup należeli badani. W obu tych grupach przeważała obojętność wobec skinheadów, największa różnica pojawiła się między tymi grupami w przypadku pozytywnego podejścia. Wśród osób należących do pierwszej grupy tylko 2% zadeklarowało pozytywny stosunek do skinheadów, natomiast w grupie drugiej pozytywne nastawienie zadeklarowało 28% badanych. Tendencja ta dotyczy również negatywnego stosunku do skinheadów. Badani, którzy mieli styczność z przedstawicielami tej subkultury, rzadziej deklarowali negatywne odczucia (17%), niż ci, którzy wiedzę czerpią głównie ze źródeł takich jak telewizja, Internet czy też opowieści znajomych. Świadczy to o tym, że kreują one negatywne wyobrażenia dotyczące skinheadów.

Stosunek respondentów do subkultury skinheadów w zależności od tego, do której z grup należą, przedstawia wykres 6.

Z odpowiedzi na pytanie „Kim są według Ciebie skinheadzi?” metodą kodowania wyłoniono następujące kategorie:

- nie wiem, kim są skinheadzi;
- skinhead to buntownik;
- skinhead to ekstremista (osoba nietolerancyjna względem wszystkiego, co inne, nacjonalista, rasista, nazista ksenofob, antysemita);
- skinhead to osoba agresywna;
- skinhead to mężczyzna;
- skinhead to osoba o niskiej inteligencji;
- skinheadzi to (normalni) ludzie;
- skinheadzi to ludzie o specyficznych poglądach (w tej kategorii znalazły się wypowiedzi określające skinheadów jako osoby o charakterystycznym światopoglądzie, ceniące sobie konkretne wartości bez wskazania, jakie to wartości i ich oceny);

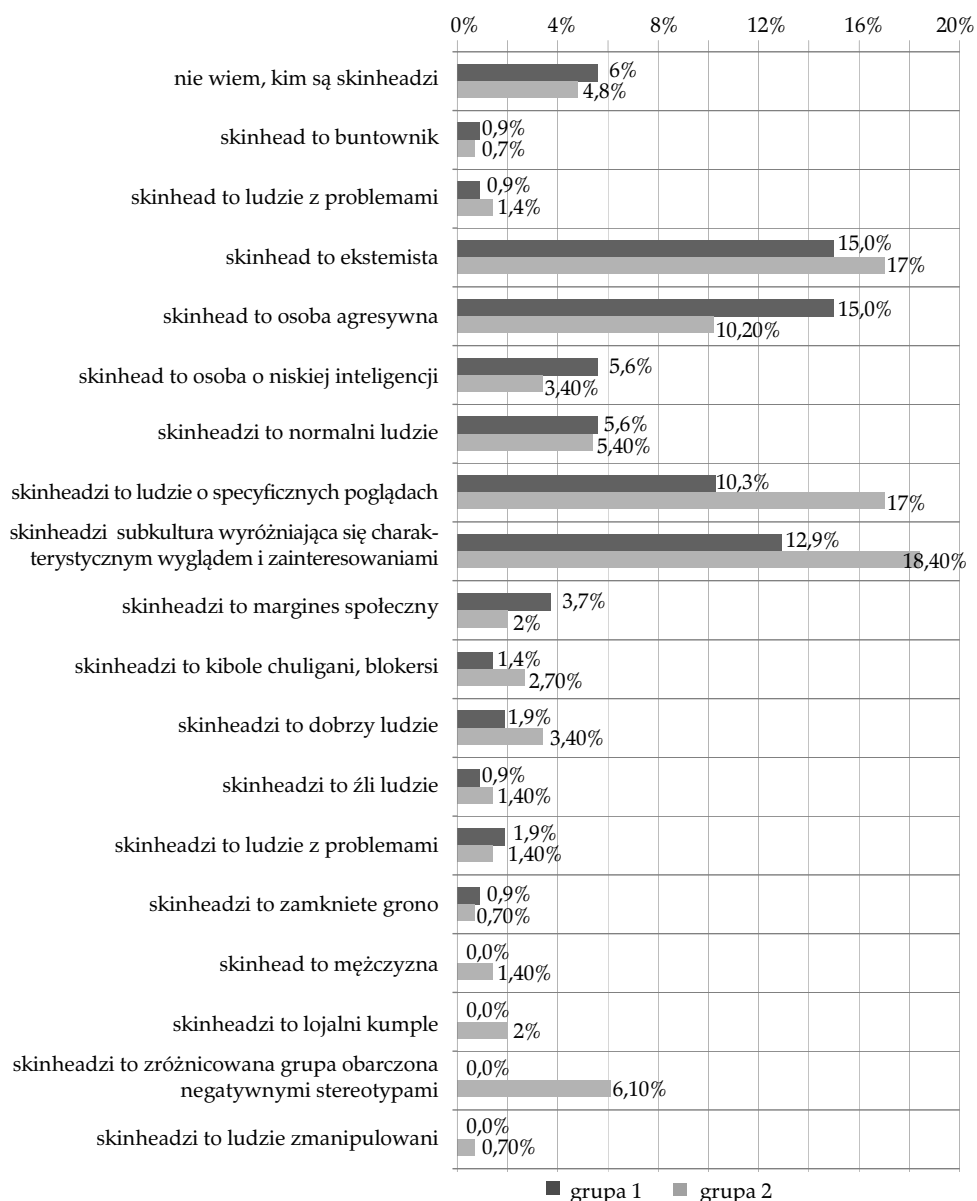


Wykres 6. Stosunek do subkultury skinheadów – analiza z podziałem na grupy

Źródło: opracowanie własne.

- skinheadzi to subkultura wyróżniająca się charakterystycznym wyglądem i zainteresowaniami;
- skinheadzi to margines społeczny;
- skinheadzi to kibole, chuligani, blokersi;
- skinheadzi to dobrzy ludzie;
- skinheadzi to lojalni kumple;
- skinheadzi to źli ludzie;
- skinheadzi różnicowana grupa obarczona negatywnymi stereotypami;
- skinheadzi to ludzie z problemami;
- skinheadzi o zamknięte grono;
- skinheadzi to ludzie zmanipulowani.

Analiza występowania tych kategorii w zależności od źródeł, z których badani czerpią wiedzę na temat subkultury skinheadów, wykazała, że badani z grupy pierwszej częściej wypowiadali się o skinheadach w takich kategoriach jak: „nie wiem, kim są skinheadzi”, „skinhead to młody buntownik”, „skinhead to osoba agresywna”, „skinheadzi to margines społeczny”, „skinheadzi to ludzie z problemami”, „skinheadzi to zamknięte grono”. Najczęściej respondenci z tej grupy określali skinheadów jako osoby o nazistowskich i ekstremistycznych poglądach oraz jako osoby agresywne. Respondenci, którzy swoje wyobrażenia dotyczące skinheadów ukształtowali między innymi na podstawie styczności z członkami tej subkultury, najczęściej określali skinheadów w kategoriach: „skinheadzi to subkultura wyróżniająca się charakterystycznym wyglądem i zainteresowaniami”, „skinhead to ekstremista”, „skinheadzi to ludzie o specyficznych poglądach”. Warto też zwrócić uwagę, że respondenci z tej grupy w opisie skinheadów posługiwali się szerszym wachlarzem kategorii. Wyniki przeprowadzonej analizy przedstawia wykres 7.



Wykres 7. Wyobrażenia dotyczące skinheadów – analiza z podziałem na grupy

Źródło: opracowanie własne.

Przedstawione tu wyniki badań pokazały różnorodność wyobrażeń społecznych dotyczących subkultury skinheadów. Nadal jednak dominuje stereotyp skinheada jako agresywnego ekstremisty. Analiza wykazała również braki w wiedzy dotyczącej omawianej subkultury. Zaprezentowany materiał stanowi tylko część przeprowadzonych badań i ma zwrócić uwagę przede wszystkim na źródła wyobrażeń społecznych oraz na to, jak wpływają one na ich myślenie i stosunek do innych – *de facto* nie znanych im – ludzi.

Literatura:

- Bąk T.W., 2005, *Skinheadzi w Polsce*, Warszawa–Sandomierz: Wydawnictwo Diecezjalne i Drukarnia w Sandomierzu.
- Filipiak M., 1999, *Od subkultury do kultury alternatywnej. Wprowadzenie do subkultur młodzieżowych*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Janicki M., Pęczak M., 1994, *Polska siła. Skini, narodowcy, chuligani*, Warszawa: Polska Oficyna Wydawnicza „BGW” we współpracy z P.P.H. REPLEY.
- Jędrzejewski M., 1999, *Młodzież a subkultury. Problematyka edukacyjna*, Warszawa: Wydawnictwo Żak.
- Lesiakowski K., Perzyna P., Toborek T., 2004, *Jarocin w obiektywie bezpieki*, Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej. Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu.
- Marshall G., 1991, *Spirit of '69: A Skinhead Bible*, Dunoon, wersja internetowa: <http://spirit-of-69.prv.pl/> [dostęp: 10.08.2015].
- Pilch T., Bauman T., 2001, *Zasady badań pedagogicznych. Strategie ilościowe i jakościowe*, Warszawa: Wydawnictwo Żak.
- Wilk E., 1994, *Krucjata tysołowych*, Warszawa: Niezależna Oficyna Wydawnicza Nowa.
- Zduński M., Zduński T., Wrzesień I., 2011, *Ciernie miasta. Skinheadzi a ultrapravica w krajach Europy Środkowej*, Jelenia Góra: Karkonoska Państwowa Szkoła Wyższa.

Abstrakt

Celem przedstawionych w artykule badań było określenie, jakie są współczesne wyobrażenia społeczne dotyczące subkultury skinheadów oraz jak kształtują się one w zależności od źródeł, z których ludzie czerpią wiedzę na temat tej subkultury. Analiza wyników badań pokazuje, że wyobrażenia społeczne i stosunek do subkultury skinheadów różnią się w zależności od źródeł z których respondenci czerpali wiedzę. Badania pokazały silny wpływ środków masowego przekazu na kształtowanie się negatywnego stosunku do tej subkultury.

Słowa kluczowe

skinheadzi, subkultury, oczekiwania społeczne, media

Summary

Social Vision of Skinhead Subculture Members

Aim of the research presented in the text is to show contemporary vision of skinhead subculture members and how the vision is shaped according to the source of knowledge on this particular social group. Analysis of the response show that the vision and approach to skinheads depends on the source of information on the group. Media – according to the research – has a great impact on the vision of this subculture.

Keywords

skinheads, subcultures, social expectations, media

RECENZJE/SPRAWOZDANIA

Recenzja książki: M. Manres, N. Real (eds.), 2015,
*Digital Literature for Children: Texts, Readers
and Educational Practices*

Książka *Digital Literature for Children...* powstała z inicjatywy Autonomicznego Uniwersytetu w Barcelonie i opisuje wyniki projektu badawczego poświęconego problemowi cyfrowej edukacji literackiej. Badaniu jest poddany wpływ digitalizacji literatury na nauczanie i edukację literacką. Cel publikacji to poprowadzenie przez te zmiany w szkołach oraz wytworzenie strategii włączających multimedia oraz interaktywne teksty i produkty na rynek fikcyjnych dzieł i produktów. Do współpracy zaproszono cenionych badaczy z całego świata, a wśród nich na przykład Bettina Kümmerling-Meibauer czy Junko Yokota z grupy badawczej GRETEL, która powstała w 2004 roku i zajmuje się badaniem literatury dziecięcej w edukacji obowiązkowej, w tym również tekstów w wersji cyfrowej.

Publikację podzielono na pięć części, w których obrębie każdy z autorów opisuje bliskie mu zagadnienia. Część pierwszą zatytułowaną *Contextualization and Theoretical Framework (Kontekstualizacja i teoretyczne podstawy¹)* otwiera tekst Laury Borràs odpowiadający na pytanie, co oznacza czytanie z ekranów, z punktu widzenia zmian społecznych i kulturowych. Autorka skupia się głównie na czytelnikach dziecięcych, podaje krótki zarys nowych i złożonych mediów oraz nawiązuje do rozprzestrzeniania się form cyfrowej literatury. Kolejny tekst autorstwa Lucasa Ramada Prieto *Common Places in Childrens E-Lit. A Journey through the Defining Spaces of Electronic Literature (Powszechne miejsca w elektronicznej literaturze dziecięcej. Podróż przez definiowanie przestrzeni w elektronicznej literaturze)* wprowadza w rozległe obszary wiedzy o literaturze dziecięcej oraz podaje terminologię niezbędną do przedstawienia i zrozumienia konceptu elektronicznej literatury stosowanej do literatury dziecięcej.

Część druga jest poświęcona cyfrowej literaturze dla dzieci i młodych dorosłych. Nie jest to jednak sucha analiza produktów cyfrowych, lecz przede wszystkim refleksja nad ich potencjałem dotyczącym edukacji literackiej. Bettina Kümmerling-Meibauer opisuje wpływ nowych mediów cyfrowych na literaturę dla dzieci i młodzieży, skupiając się przy tym na związku pomiędzy produkcją kierowaną na rynek literatury dziecięcej a elektronicznym medium. W podrozdziale opisano również wzajemny wpływ tych mediów na przykładzie zjawiska

¹ Tłumaczenia autorki, o ile nie zaznaczono inaczej.

fanfiction. Junko Yokota zabiera czytelnika w podróż w czasie, opisując przeszłość, teraźniejszość oraz przyszłość cyfrowej książki obrazkowej kierowanej do dzieci. Nacisk jest tu położony na rolę rodziców i nauczycieli w wyborze i ocenie cyfrowych lektur. Autorka opisuje obecny stan publikacji elektronicznych historii dla dzieci w celu porównania ich z papierowymi książkami obrazkowymi oraz opisania różnic w sposobie wpływania na dziecięcego czytelnika. Celia Turrión Penelas przeprowadza dokładną charakterystykę aplikacji narracyjnych, tworząc przy tym dokładny model ich analizy. Opisuje potencjał, jaki ma elektroniczna literatura w procesie zachęcania do czytania i edukacji literackiej. Na wielu przykładach w wyczerpujący sposób przedstawiła tendencje panujące na rynku aplikacji, konstrukcje aplikacji narracyjnej. Autorka stwierdza jednak, że na rynku oprócz wartościowych aplikacji wciąż można znaleźć wiele słabych, prostych dzieł, które nie wykorzystują potencjału tkwiącego w połączeniu narratywnej złożoności z multimodalnością i interaktywnością aplikacji.

Część trzecia skupia się wokół czytelników i literatury cyfrowej. Mireia Manresa analizuje doświadczenia czytelników pięciu cyfrowych dzieł, mając na celu zbadanie poziomu rozumienia elektronicznej literatury oraz sposobów interpretacji cyfrowych zasobów przez trzy grupy dzieci. Autorka zwraca uwagę na dwa punkty centralne wpływające na reakcje młodych czytelników oraz na potrzebę wprowadzenia ich w interaktywne dzieła literackie, które wymagają odmiennych umiejętności niż czytanie drukowanych lektur. Lucas Ramada Prieto i Lara Reyes López tworzą profile czworga młodych czytelników niezaznajomionych z ekranem dotykowym i cyfrowymi lekturami. Dzieci ocenione jako zdolniejsi czytelnicy radziły sobie lepiej również z czytaniem cyfrowych lektur. Pomimo małej grupy badanych po przeprowadzeniu wywiadów z dziećmi autorzy zauważyli ich poszukiwawcze, ludyczne nastawienie podczas czytania cyfrowych wersji. Badania wykazały zapotrzebowanie na pomoc w zidentyfikowaniu elementów literatury cyfrowej, to znaczy muzyki, ruchu oraz eliminację elementów dekoracyjnych zaburzających rozumienie opowiadanej historii. Martina Fittipaldi, Anna Juan i Mireia Manresa podsumowują ten podrozdział, porównując doświadczenia nastolatków czytających to samo dzieło w wersji papierowej i cyfrowej, którzy wykazują różnice w interpretacji czytanego tekstu. Różnice w interpretacji zostały dokładnie przeanalizowane i szczegółowo opisane przez autorów.

Część czwarta jest poświęcona praktykom edukacyjnym stosowanym zarówno w szkołach, jak i przez rodziców w domach. Cristina Aligas i Anna M. Margallo opisują ciekawe rezultaty długofalowych badań etnograficznych w podrozdziale zatytułowanym *iPads, Emergent Readers and Families (iPady, początkujący czytelnicy i rodziny)*. Autorki zbadały cztery rodziny klasy średniej wykorzystujące iPady do wspólnego czytania z dzieckiem. Szczególną uwagę zwróciły na czas i miejsce wspólnego czytania, konfigurację i użycie iPada, proces nauki czytania oraz interakcję między dzieckiem, rodzicem oraz urządzeniem, wpływ interaktywnych zasobów aplikacji na doświadczenia czytelnicze. Neus Real i Cristina Corroero rozpatrują debatę nad użyciem urządzeń dotykowych przez małe dzieci i opisują różnice w preferencjach młodych czytelników mających kontakt z urządzeniami w domu i w przedszkolu w zależności od przestrzeni, w jakiej się znajdują. Autorzy podkreślają znaczenie umożliwiania dzieciom poniżej siódmego roku życia nowego typu doświadczeń czytelniczych, które uzupełniają

tradycyjną naukę czytania. Rozdział ten kończą Teresa Colomer i Karla Fernández de Gamboa Vázquez badaniami nad efektem wprowadzenia cyfrowych dzieł do szkolnej biblioteki. Autorzy zadali sobie pytanie, jak wpłynie to na nawyki czytelnicze, jakie będą preferencje dzieci, oraz jak ocenią te dzieła? Badania wykazały realną możliwość integracji cyfrowej literatury w klasowej bibliotece oraz korzystny wpływ jej wprowadzenia, nie umniejszając przy tym znaczenia drukowanych lektur.

Część piąta stanowi pewnego rodzaju podsumowanie publikacji i przedstawia refleksję nad tworzeniem tekstów cyfrowych. Kate Pullinger opisuje, jak stworzyła wraz Chrisem Josephem serię interaktywnych historii *Inanimate Alice*, jedną z najpopularniejszych cyfrowych historii na świecie. W ostatnim podrozdziale *Change of Direction (Zmiana kierunku)* Arnal Ballester rozpatruje głęboką społeczną i kulturową zmianę, bierze pod uwagę związek pomiędzy dziecięcym drukiem a cyfrową literaturą, gramami wideo oraz ilustracjami. Podrozdział ten sugeruje nowe spojrzenie na zmianę związku między wiedzą i literacką kreacją.

Publikacja ta jest bogatym źródłem wiedzy dla wszystkich zainteresowanych zjawiskiem digitalizacji literatury dziecięcej, również tych niezaznajomionych z tematem, dzięki połączeniu rozdziałów teoretycznych z praktycznymi. Szczególnie wartościowa wydaje się dla rodziców oraz nauczycieli mających za zadanie wprowadzenie dziecka w świat literatury w obu formach. Dorośli stoją przed wyzwaniem pokazania dzieciom cyfrowych lektur, nie bagatelizując jednocześnie tradycyjnych dzieł w drukowanej formie.

Autorzy/Authors

Artur Jabłoński – mgr, Akademia Pomorska w Słupsku/Pomeranian University in Słupsk (Poland)

Piotr Krzywdziński – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Ewa Kubicka – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Tomasz Lesicki – mgr, Gdański Uniwersytet Medyczny/Medical University of Gdansk (Poland)

Klaudyna Mikulewicz – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Anna Mojsiewicz – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Bartosz Murawski – mgr, SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny/ University of Social Sciences and Humanities (Poland)

Joanna Pacewicz-Biegańska – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Piotr Prósnowski – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Małgorzata Siupik – mgr, Zespół Szkół Informatycznych w Słupsku (Poland)

Paulina Urbańczyk – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Martyna Weilandt – mgr, Uniwersytet Gdański/University of Gdansk (Poland)

Maria Woźniak – mgr, Uniwersytet Warszawski/University of Warsaw (Poland)

Informacje dla autorów

Czasopismo naukowe „Ars Educandi” jest rocznikiem afiliowanym przy Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego, który powstał w 1998 roku. W roku 2009 środowisko gdańskiej pedagogiki postanowiło odświeżyć jego formułę. Powołano zatem nową Redakcję, a także podjęto decyzję o rekonstrukcji Komitetu Naukowego.

Zgłaszanie utworu

Do artykułu należy dołączyć oświadczenie Autora/Autorów, w którym prosimy o stwierdzenie, że tekst jest jego/ich autorskim dziełem, nie narusza praw osób trzecich i nie podlega żadnemu innemu postępowaniu wydawniczemu. Zgodnie z zaleceniami MNiSW, by przeciwdziałać praktykom *ghostwriting* i *guest authorship*, w oświadczeniu znajduje się też deklaracja dotycząca rzeczywistego wkładu każdego z autorów w powstawanie publikacji (z podaniem afiliacji oraz charakteru autorskiego wkładu, to jest informacji, kto jest autorem koncepcji, założeń, metod itp.).

Podpisane oświadczenie należy przesłać w formie skanu na adres redakcji: arseducandi@ug.edu.pl.

Artykuł należy przesłać również na adres: arseducandi@ug.edu.pl.

Autorzy nie otrzymują gratyfikacji za publikację tekstów w „Ars Educandi”. Redakcja zastrzega sobie prawo do wprowadzania niewielkich zmian i skrótów w artykułach, niemających wpływu na ich merytoryczną zawartość.

Standardy wydawnicze

Artykuł powinien być zapisany jako dokument tekstowy w formacie .doc i przesłany drogą elektroniczną na adres: arseducandi@ug.edu.pl. Wydruk na papierze i zapis na płycie CD nie są konieczne.

Należy użyć pisma Times New Roman. Wielkość pisma:

- imię i nazwisko autora (autorów), ich afiliacja – 12;
- tytuł opracowania wyśrodkowany i pogrubiony – 14;
- śródtytuły wyśrodkowane, bez numeracji – 12;
- tekst podstawowy, odstęp między wierszami 1,5, marginesy 2,5 cm – 12.

Cytaty zapisane w cudzysłowie, dłuższe cytaty wydzielone z tekstu, odstęp między wierszami 1,0.

Tabele i rysunki ponumerowane kolejno w całym artykule i opatrzone odpowiednio tytułem lub podpisem:

- rysunki w postaci elektronicznej powinny być dostarczane w formatach importowalnych do programu MS Word, na przykład tif, jpg, bmp, eps, pcx, wmf;
- rysunki sporządzone w wewnętrznym programie MS Word powinny stanowić całość;

– elementy powinny być zgrupowane (nie powinny być rysowane bezpośrednio w pliku tekstowym).

Odsyłacze należy umieszczać w strukturze tekstu w nawiasach, na przykład (Giddens 2010: 38).

Tekst należy konstruować w taki sposób, aby liczbę przypisów rozszerzających umieszczanych na dole strony ograniczyć do minimum.

Imiona autorów cytowanych w tekście powinny być skrócone do inicjałów i konsekwentnie podawane w całym tekście.

Bibliografia powinna być sporządzona analogicznie jak we wcześniejszych numerach rocznika.

Do artykułu należy dołączyć streszczenie w języku angielskim, tytuł tekstu w języku angielskim oraz słowa kluczowe (4–6) w językach polskim i angielskim.

Minimalny okres oczekiwania na opublikowanie tekstu wynosi około dwa miesiące. W przypadku, gdy opinie na temat oferowanego tekstu są rozbieżne, okres oczekiwania może być dłuższy.

Materiały nadesłane do redakcji (wydruki, płyty CD) nie są zwracane.

Redakcja wymaga od autorów publikacji ujawnienia informacji o podmiotach przyczyniających się do powstania publikacji (wkład merytoryczny, rzeczowy, finansowy). Główną odpowiedzialność za podanie tych informacji ponosi autor zgłaszający artykuł. *Ghostwriting*, *guest authorship* są przejawem nierzetelności naukowej, a wszelkie wykryte przypadki będą demaskowane.

Information for authors

„Ars Educandi” is an annual Scientific journal established in 1998 affiliated with the Institute of Pedagogy, University of Gdansk. In 2009, the pedagogues of Gdansk has decided to refresh its formula. Therefore a new Editorial Board was established, and Scientific Committee was reconstructed.

Submissions:

Every submission must include a statement in which author/-s includes/- an information that the text is his/her/their own work and mention all the contributor/s that took part in creation of this particular text. The text should not be in the process of publishing in any other scientific journal.

Statements and texts should be sent to: arseducandi@ug.edu.pl.

The authors do not receive gratification for the publications in „Ars Educandi”. The editors have the right to make minor changes and shortcuts in articles, which have no significant impact on the text’s content.

Editorial standards:

The article should be saved as a text document in the Word (.doc) format and sent via email to the following address: arseducandi@ug.edu.pl – printed version and CD-ROM with the text are not necessary.

Use the Times New Roman font. Font size:

- name of the author(s), their affiliation – 12;
- the title of the centered and bold – 14;
- intertitles centered, without numbering – 12;
- content-line spacing 1.5, margins 2.5 cm – 12.

Quotes within quotation marks, long quotes separated from the text, spacing 1.0.

Tables and pictures numbered consecutively throughout the article and with the title or caption:

- included pictures should be provided in formats possible to import to MS Word, for example: tif, jpg, bmp, eps, pcx, wmf;
- pictures made in the internal MS Word should be integrated;
- elements should be grouped together (not drawn directly in the text file).

References should be placed in the text – in brackets for example (Giddens 2010: 38).

The text should be constructed in such a way that the number of notes in the footer are minimum.

Names of the authors cited in the text should be shortened to initials and consequently used in the rest of the text.

References should be made the same way as in previous issues of „Ars Educandi“.

The text should include a summary in English, the title of the English text and keywords (4–6) in Polish and English.

The minimum waiting period for publication of the text is approx. twelve months. If opinions on the offered text are divergent, the waiting period may be extended.

Materials sent to the editor (prints, CDs) are not returned.

The main responsibility for providing information (authors, contributors) shall be borne by the declarant of the article. Ghostwriting, guest authorship shall not be accepted, any attempts will be exposed.

Deklaracja o wersji pierwotnej

Wydawca rocznika Ars Educandi informuje, że wersją pierwotną (referencyjną) czasopisma jest wydanie papierowe (ISSN 1230-607-X). Od roku 2011, każdorazowo po ukazaniu się drukiem nowego numeru, na stronie internetowej czasopisma jest zamieszczona jego wersja cyfrowa.

Czasopismo ARS EDUCANDI jest indeksowane w bazach
CEJSH (The Central European Journal of Social Sciences and Humanities)
CEON (Aggregator of the Center for Open Science)
Driver (Digital Repository Infrastructure Vision for European Research)
Google Scholar
Scientific Commons

Wydawca

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121
81-824 Sopot
tel. 58 523 11 37

Adres Redakcji/Editor's address

„Ars Educandi”

Instytut Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Bażyńskiego 4, 80-952 Gdańsk

Strona internetowa/Website

<http://www.arseducandi.ug.edu.pl/>