

**Łódzkie
Studia
Teologiczne
Kwartalnik**

Wyższe Seminarium Duchowne w Łodzi

tom 33

rok 2024

nr 4

**Łódź
Theological
Studies
Quarterly**

Theological Seminary in Łódź

Rada Naukowa/Advisory Board

abp prof. dr hab. Marek Jędraszewski (em. prof. UAM, Poznań), ks. prof. dr hab. Paweł Bortkiewicz (UAM, Poznań), prof. dr Alfredo Cruz Prados (Universidad de Navarra, Pamplona), prof. dr Norberto González Gaitano (Pontificia Università della Santa Croce, Roma), ks. prof. dr hab. Paweł Góralczyk SAC (UKSW, Warszawa), prof. dr Horacio Simian-Yofre SJ (Univ. Córdoba, Argentyna, em. prof. Biblicum, Rzym), prof. dr hab. Ryszard Kleszcz (UŁ, Łódź), ks. prof. dr hab. Grzegorz Leszczyński (UŁ, Łódź), prof. dr Ettore Malnati (Facoltà Teologica, Lugano), ks. prof. dr hab. Piotr Moskal (KUL, Lublin) ks. prof. UWM dr hab. Mieczysław Różański (UWM, Olsztyn), prof. dr hab. Michał Seweryński (UŁ, Łódź), ks. prof. dr hab. Jan Słomka (UŚ, Katowice), ks. prof. UKSW dr hab. Krzysztof Stępiak (UKSW, Warszawa), o. prof. dr hab. Zbigniew Suchecki OFM Conv (Pontificia Università Antonianum, Rzym), prof. dr hab. Marek Maciejczak (PW, Warszawa)

Kwartalnik recenzowany/Peer-reviewed Quarterly
Wersja referencyjna/Original version

Kolegium Redakcyjne/Editorial Council

Przewodniczący/Council-in-Chief ks. dr Tomasz Liszewski (WSD, Łódź)

Wiceprzewodniczący, Sekretarz/Deputy Council-in-Chief, Assistant Editor

ks. prof. UKSW dr hab. Rafał Leńniczak (UKSW, Warszawa, WSD, Łódź)

Redaktorzy/Editors ks. dr Waldemar Bartocha (UKSW, Warszawa)

ks. dr Karol Litawa (UPJPII, Kraków, WSD, Łódź)

Redaktorzy tematyczni (sekcijni)/Subject (Unit) Editors

ks. dr hab. Jan Wolski (WSD, Łódź), ks. prof. dr hab. Andrzej Perzyński (UKSW, Warszawa), ks. prof. dr hab. Grzegorz Leszczyński (UŁ, Łódź), dr Krzysztof Kamiński (Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna, Łódź), ks. prof. UKSW dr hab. Waldemar Gliński (UKSW, Warszawa), ks. prof. UWM dr hab. Mieczysław Różański (UWM, Olsztyn), ks. dr hab. Arnold Zawadzki (KUL, Lublin), ks. dr hab. Marek Stępiak (WSD, Łódź), ks. prof. UKSW dr hab. Rafał Leńniczak (UKSW, Warszawa, WSD, Łódź), ks. dr Waldemar Bartocha (UKSW, Warszawa)

Redaktorzy językowi/Language Editors

mgr Maria Barbara Libiszowska (język polski/Polish)

mgr Agnieszka Kaflńska (język angielski/English)

mgr Liliana Kołcz (Kanada/Canada) (język angielski/English, język francuski/French)

© *Copyright by Wyższe Seminarium Duchowne w Łodzi*

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, przedrukowywanie i rozpowszechnianie całości lub fragmentów niniejszej publikacji bez zgody wydawcy zabronione

Wersja papierowa Kwartalnika Łódzkich Studiów Teologicznych jest wersją pierwotną

ISSN 1231-1634

Adres Redakcji/Editorial Office

90-457 Łódź, ul. św. Stanisława 14

tel. 42 6648800

e-mail: rafalles@vp.pl

ARCHIDIECEZJALNE WYDAWNICTWO ŁÓDZKIE

90-458 Łódź, ul. ks. I. Skorupki 3, tel./fax 42 636-04-81

<http://www.archidiecezja.lodz.pl/wydawnictwo>

e-mail: awl@archidiecezja.lodz.pl

Redaktor naukowy/Scientific editor
Mateusz Kot

SPIS TREŚCI

Mateusz Kot, *Wprowadzenie redaktora naukowego tomu* 7

ROZPRAWY I ARTYKUŁY

- Natalia Kańduła, *Związek gier komputerowych i literatury na podstawie zbioru opowiadań Marcina Przybyłka „Gamedec” i jego adaptacji* 11
- Mateusz Kot, *Pop-anioły: analiza przedstawienia postaci anielskich w uniwersum gier Diablo* 23
- Piotr Lendzion, *Mediatyzacja kultu religijnego na przykładzie mszy w Roblox* 37
- Piotr Łuczuk, *Życie to nie teatr... wszystko to jest jedna gra. Jak algorytmy odbierają nam wolność wyboru* 51
- Ewa B. Nawrocka, *Religijna kreacja świata w serii gier Diablo i jej przekładzie* 73
- Piotr Sebastian Popiołek, *Gry wideo jako „loci theologici”* 97
- Aneta Rayzacher-Majewska, *Gry cyfrowe a katechetyczny przekaz o grzechach głównych* 111
- Łukasz Sasuła, *Instytucje religijne w narracjach wybranych gier wideo* 123

VARIA

- Łukasz Andrzejewski, *Cisza i milczenie jako podstawa modlitwy w życiu i nauczaniu św. Pawła od Krzyża?* 137
- Ewa Karpińska, *Sonda w audycjach mediów publicznych: TVP Info i Programu Pierwszego Polskiego Radia w latach 2019–2020. Analiza porównawcza warsztatu dziennikarza* 151
- Kinga Kwaczyńska, *Sztuczna inteligencja a współczesne dziennikarstwo. Szanse i zagrożenia dla czwartej władzy na przykładzie automatyzacji serwisu informacyjnego MSN, Część 3* 191
- Piotr Lendzion, *Filmowe adaptacje Śródziemia Tolkiena. Ekranizacje w reżyserii Petera Jacksona* 221
- Dawid Makowski, *Kształtowanie się hierarchii duchowieństwa do IV w.* 237
- Agata Skalska, *Wizerunek Barbary Kurdej-Szatan na portalach plotkarskich Pudelek oraz Pomponik. Refleksje na marginesie komentarza aktorki do nagrania przedstawiającego migrantów na granicy polsko-białoruskiej podczas trwającego kryzysu migracyjnego* 245

RECENZJA

- Jarosław Ćwikła (rec.), Mariusz Rosik, *Miejsca biblijne na każdy dzień roku. Od Edenu do Niebiańskiej Jerozolimy*, Wydawnictwo Vocatio, Warszawa 2022 259
- Andrzej Perzyński (rec.), Amy-Jill Levine, *Jesus for everyone not just christians*, HarperCollins Publishers, New York 2024 261

*

Sposób cytowania oraz przygotowanie tekstu do druku w Kwartalniku ŁST 263

TABLE OF CONTENTS

Mateusz Kot, *A foreword from the Editor* 7

DISSERTATIONS AND ARTICLES

Natalia Kańduła, *Game adaptation. Relation between video games and literature based on the collection of short stories "Gamedec" written by Marcin Przybyłek and its adaptation* 11

Mateusz Kot, *POP-Angels: an analysis of the representation of angelic characters in the Diablo* 23

Piotr Lendzion, *Mediatization of religious cult exemplified by mass in Roblox* 37

Piotr Łuczuk, *Life is not a play... it is all one game How algorithms take away our freedom of choice* 51

Ewa B. Nawrocka, *Religious creation of the world in the Diablo game series and its translation* 73

Piotr Sebastian Popiołek, *Video Games as Loci Theologici* 97

Aneta Rayzacher-Majewska, *Digital games and the catechetical message about deadly sins* 111

Łukasz Sasuła, *Religious institutions in chosen video game narratives* 123

VARIA

Łukasz Andrzejewski, *Quiet and silence as the basis for prayer in the life and teaching of St. Paul of The Cross* 137

Ewa Karpińska, *Probe in public media broadcasts: TVP Info and Polish Radio First Program in 2019–2020. A comparative analysis of a journalist's workshop* 151

Kinga Kwaczyńska, *Artificial Intelligence and Contemporary Journalism. Opportunities and Threats for the Fourth Estate as Exemplified by the Automation of the MSN News Service, Part 3* 191

Piotr Lendzion, *Movie adaptations of Tolkien's Middle-earth. Peter Jackson's ecranizations* 221

Dawid Makowski, *The formation of the hierarchy of the clergy until the 4th century* 237

Agata Skalska, *The image of Barbara Kurdej-Szatan on the gossip portals Pudelek and Pomponik. Reflections on the actress's commentary on a recording showing migrants on the polish-belarusian border during the ongoing migration crisis* 245

REVIEW

Jarosław Ćwikła (rec.), Mariusz Rosik, *Miejsca biblijne na każdy dzień roku. Od Edenu do Niebiańskiej Jerozolimy*, Wydawnictwo Vocatio, Warszawa 2022 259

Andrzej Perzyński (rec.), Amy-Jill Levine, *Jesus for everyone not just christians*, HarperCollins Publishers, New York 2024 261

*

Methods of quotation and text preparation for print in Łódź Theological Studies Quarterly 263

WPROWADZENIE REDAKTORA NAUKOWEGO TOMU

Czwarty tom „Łódzkich Studiów Teologicznych” 2024 r. jest poświęcony chrześcijańskiemu aspektowi gier cyfrowych. Religia chrześcijańska i jej tradycje są przedmiotem nieustającego zainteresowania społecznego, w tym twórców i odbiorców gier. Aspekty religijne wykorzystywane są jako elementy fabuły, wątki poboczne lub fundamentalny budulec uniwersum lub kreacji postaci przedstawionych w grach. Jest to ważny obszar zainteresowania badaczy, ponieważ może pozwolić na lepsze zrozumienie sposobu mówienia o chrześcijaństwie lub wykorzystania wątków religijnych w przestrzeni gier cyfrowych.

Perspektywy badawcze zjawisk związanych z grami cyfrowymi mogą czerpać z ich interdyscyplinarnego charakteru. Punktem wyjścia rozważań mogą być nauki społeczne (w tym nauki o mediach i komunikowaniu), nauki humanistyczne, nauki teologiczne. W tomie są też zamieszczone artykuły Autorów podejmujących inną problematykę badawczą, ich artykuły włączono do działu VARIA.

Natalia Kańduła porusza tematykę związaną z egranizacją, czyli adaptacją dzieł literackich w innym rodzaju medium, grach cyfrowych. Bliskie temu zjawisko można było obserwować w przypadku ekranizacji, czyli filmowych odwzorowań literatury. W artykule odniesiono się do przykładu zbioru opowiadań Marcina Przybyłka, *Gamedec*, które pozwoliły zaobserwować różnice w obu sposobach adaptacji. Zwraca się uwagę na immersyjność oraz interaktywność cech, które czynią odbiorcę czynnym uczestnikiem fabuły.

Mateusz Kot – redaktor naukowy niniejszego tomu – przyjrzał się grom z uniwersum *Diablo*. Uwagę skierował na sposób przedstawienia aniołów, opisując ich aspekty wizualne oraz osobowość, koncentrującą się wokół aksjologii, antropomorfizacji oraz cech osobowości. Zauważa, że motywy wykorzystane w grze mają znamioną inspirację tradycją chrześcijańską, jednak są zmodyfikowane i tożsame z częścią dzieł kultury popularnej, odbiegającej od pierwotnego przedstawienia.

Piotr Lenzion poświęcił swoją uwagę teologicznemu potencjałowi gier cyfrowych. Szczegółowo skupił się na fenomenie mediatyzacji kultu religijnego na przykładzie mszy w Roblox. Autor zadaje pytania dotyczące przeniesienia doświadczeń metafizycznych do środowiska cyfrowego.

Piotr Łuczuk patrzy na gry cyfrowe bardzo szeroko. Stawia pytania o wpływ mechanizmów BigData na codzienne wybory użytkowników, które nie odnoszą się do świata wirtualnego, a kształtują decyzje w świecie realnym, choćby zakupowym.

W swoich przemyśleniach odwołuje się do medialnych dzieł kultury, ale także wskazuje, że skrajnymi przykładami wykorzystania mechanizmów propagandowych mogą być konflikty zbrojne, także te toczące się w Europie.

Ewa B. Nawrocka podejmuje się trójplaszczynowej analizy serii gier *Diablo*, która stanowi jedną z najbardziej rozpoznawanych gier wykorzystujących aspekty religijne. Wyszczególnia warstwę wizualną, fabularną oraz językową. Wykazany silny związek z symboliką i kulturą chrześcijańską pozwala Autorce na postawienie tezy, że motywy religijne, wyznaczające ós całego uniwersum, w znacznej mierze przyczyniły się do popularności cyklu.

Piotr S. Popiołek prowadzi rozważania, które mają na celu ukazanie nowych perspektyw dla teologii, jakie oferują gry. Zauważył popularność tematu teologicznych rozważań nad nową formą mediów, jaką są gry cyfrowe, w dyskursie naukowych państw Zachodu. Odpowiadając na potrzebę aktywizacji tego tematu na gruncie polskim, skupia się na teologicznym potencjale gier oraz ich statusie jako potencjalnych *loci theologici*.

Aneta Rayzacher-Majewska, koncentrując się na katechetycznym przekazie o grzechach głównych, rozpatruje zagadnienie gier cyfrowych w ich związku z moralną formacją dzieci i młodzieży. Jednak myśląc o formacji nowego pokolenia, Autorka podkreśliła rolę osób dorosłych – nauczycieli religii.

Łukasz Sasuła przedstawił wybrane przykłady instytucji religijnych w grach cyfrowych, skupiając się na aspekcie narracyjnym. Przypisuje rolę, którą pełnią w przedstawianej opowieści. Wykazuje mechaniki gier przypisywane instytucjom religijnym, ale także analizuje sposób przedstawienia postaci kapłana, niekiedy nieanonimowego bohatera fabularnego, często nacechowanego negatywnie.

Wyżej wymienione teksty, zebrane w niniejszym tomie „Łódzkich Studiów Teologicznych”, nie wyczerpują tematu gier cyfrowych. Jako redaktor naukowy uznałem za istotne ukazanie wielowątkowości zjawiska chrześcijańskich aspektów gier cyfrowych, ze względu na silną ich obecność w życiu nie tylko najmłodszych użytkowników technologii cyfrowych, ale także dorosłych graczy.

Podziękowania kieruję do Auterek i Autorów niniejszych publikacji za stworzenie przyczynku do dyskusji dotyczących gier cyfrowych, wykazania szerokości problematyki i jej interdyscyplinarnego charakteru. Dziękuję także Redakcji „Łódzkich Studiów Teologicznych” za otwartość na niniejszą dyskusję oraz chęć podejmowania ważnych, choć złożonych tematów związanych ze współczesnym krajobrazem mediów, także cyfrowych.

W dziale VARIA obserwację krajobrazu medialnego kontynuują: Ewa Karpińska, Kinga Kwaczyńska, Piotr Lenzion oraz Agata Skalska – studenci i absolwenci Instytutu Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego. Ich artykuły czerpią z nauk o komunikacji społecznej i mediach. W tym dziale reprezentowane są także nauki teologiczne dzięki artykułom Dawida Makowskiego oraz Łukasza Andrzejewskiego.

Lukasz Andrzejewski przygotował rozważania na temat ciszy i jej wyjątkowej roli. W artykule *Cisza i milczenie jako podstawa modlitwy w życiu i nauczaniu św. Pawła od Krzyża* podkreśla jej rolę jako fundamentu niezbędnego do pełnowartościowego skupienia modlitewnego.

Ewa Karpińska podjęła się próby udowodnienia, że sonda uliczna jako oddzielny gatunek dziennikarski jest ważną formą medialną. Autorka wykazuje, że jest to oddzielna forma dziennikarska i nie można jej traktować jako jednej z odmian wywiadu.

Kinga Kwaczyńska kontynuuje swój wywód dotyczący sztucznej inteligencji, rozpoczęty w poprzednich numerach „Łódzkich Studiów Teologicznych”. Tym razem stawia pytania o dualizm sztucznej inteligencji oraz perspektywy na przyszłość.

Piotr Lenzion, w tym dziale tomu, zwraca uwagę na ekranizację *Władcy Pierścieni* w reżyserii Petera Jacksona. Przybliży powstanie i odbiór tego zjawiska. Stawia pytania o rasizm w twórczości J.R.R. Tolkiena i stara się polemizować i dyskutować z formułowanymi zarzutami.

Dawid Makowski przybliży kształtowanie się hierarchii duchowieństwa do IV w. Wynika to z zainteresowania ewolucją sakramentu święceń w czasie pierwszej organizacji struktur kościelnych. Formułuje także refleksję podsumowującą rozważania.

Agata Skalska przypomina o publikacji Barbary Kurdej-Szatan w mediach społecznościowych odnoszącej się do kryzysu migracyjnego na polsko-białoruskiej granicy. Podsumowuje konsekwencje tego zdarzenia i formułuje wnioski dotyczące wspomnianego posta na wizerunek aktorki, a także wyszczególnia konsekwencje zawodowe, jakie poniosła ona z powodu publikacji.

Zawartość zeszytu została wzbogacona o dwie recenzje: pierwsza jest autorstwa **Jarosława Ćwikły** (Mariusz Rosik, *Miejsca biblijne na każdy dzień roku. Od Edenu do Niebiańskiej Jerozolimy*, Wydawnictwo Vocatio, Warszawa 2022), drugą napisał **Andrzej Piotr Perzyński** (Amy-Jill Levine, *Jesus for everyone not just christians*, HarperCollins Publishers, New York 2024).

dr Mateusz Kot

Instytut Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

NATALIA KAŃDULA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

ZWIĄZEK GIER KOMPUTEROWYCH I LITERATURY NA PODSTAWIE ZBIORU OPOWIADAŃ MARCINA PRZYBYŁKA *GAMEDECA* I JEGO ADAPTACJI

1. Wprowadzenie. 2. Pojęcie egranizacji i allotopii. 3. Specyfika gier komputerowych.
4. Analiza *Gamedeca*. 5. Egranizacja na przykładzie *Gamedeca*. 6. Podsumowanie

Słowa kluczowe: allotopia, gry komputerowe, świat wirtualny, immersja, procesy tożsamościowe, interaktywność, adaptacja

1. WPROWADZENIE

Na temat egranizacji nie powstało jeszcze wiele opracowań, dziedzina ta dopiero zyskuje zainteresowanie naukowców. Analiza zaadaptowanych dzieł tylko z literackiego punktu widzenia może nie być wystarczająca. Z tego powodu w swoich rozważaniach starałam się przekonać do stanowiska, że przydatne przy interpretacji takiego dzieła kultury byłoby zainteresować się poetyką gier komputerowych. Takie myślenie wydaje się konieczne w związku z rozwojem tej branży i powolnym przechodzeniem gier do tzw. *mainstreamu*. Przykładem jest chociażby *Wiedźmin*, który otrzymał nie tylko swoją egranizację, ale również ekranizację na platformie Netflix.

2. POJĘCIE EGRANIZACJI I ALLOTOPII

Zacznijmy od tego, czym jest adaptacja? Jest to przełożenie poetyki dzieła literackiego na poetykę innego medium kultury. *Egranizacja* jest specyficznym typem adaptacji. Maria Garda definiuje ją jako: „zaadaptowanie pierwowzoru literackiego

lub filmowego na potrzeby gry komputerowej”¹. Jednak badaczka stwierdza, że znacząco różni się ona od adaptacji filmowej. Zwraca uwagę, że na sukces ekranizacji wpływa warstwa fabularna powieści, dzięki której reżyser będzie mógł z łatwością dokonać adaptacji kinematograficznej. Jednakże, czy sama opowieść znajduje się w centrum ekranizacji? Myślę, że gra z Anshar Studios jest świetnym przykładem że tak nie jest. Oczywiście występują tam elementy, które możemy znaleźć w książce Marcina Przybyłka, takie jak: postacie, aluzje, konwencje. Można by powiedzieć, że gra wykorzystuje szkielet świata przedstawionego i staje się dla niego swego rodzaju inspiracją. Ekranizacja skupia się przede wszystkim na rozwinięciu aspektu interaktywności, by odbiorcy mogli decydować jak ma przebiec ich rozgrywka, własna historia osadzona w adaptowanym świecie. Dlatego też deweloperzy gier kładą nacisk na inne wrażenia, jakie mogą wywrzeć na gracz. Przede wszystkim starają się pokazać świat nieprzedstawiony w książce.

By zrozumieć tematykę artykułu należy najpierw zapoznać się z problematyką poetyki gier i ekranizacji powieści. *Allotopia* jest terminem opisującym specyficzny rodzaj światów fantastycznych, które różnią się od utopii i dystopii. To miejsce, które zdaje się bardziej realne niż rzeczywistość czytelnika, ale nie odwzorowuje go dokładnie. Zawiera fantastyczne elementy, tworząc przekonanie, że jest jedynym prawdziwym światem. Krzysztof Maj podkreśla, że nie chodzi o podobieństwo do rzeczywistości, lecz o związki wewnętrzne w tym wymyślonym świecie². *Allotopia* musi być spójną przestrzenią, gdzie żaden element nie jest przypadkowy. Według teorii Bernharda Waldenfelsa, jest to świat obcy, który wyobcowuje czytelnika, a nie na odwrót. Jest bardziej realny niż rzeczywistość³. Fantastyka, skupiająca się na stworzeniu świata porównywalnego z rzeczywistością działa w sferze „inności”. *Allotopia* zaś podkreśla swoją niezwykłość, która jawi się z perspektywy realistycznej. W przypadku *allotopii* wydarzenia w tym świecie są traktowane jako prawdziwe w kontekście samego uniwersum, a nie rzeczywistości, co podkreśla jej mimetyczny redukcjonizm⁴.

3. SPECYFIKA GIER KOMPUTEROWYCH

Gry, według Espena Aarsetha, są „najbardziej kulturowo bogatym i różnorodnym rodzajem ekspresji, jaki kiedykolwiek istniał”⁵. Z tego powodu chciałabym bliżej przyjrzeć się temu medium. Warto także zaznaczyć, że ich związek z fantastyką jest nierozzerwalny.

Swoje rozważania na temat gier komputerowych rozpocznę od przytoczenia ich definicji. Zmieniała się ona na przestrzeni lat w związku z rozwojem technosfery. Najbardziej przemawia do mnie stanowisko J. Stasięki (przytoczone też przez R. Ko-

¹ M. Garda, *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, Homo Ludens 1/(2) (2010), 3.

² K. Maj, *Allotopia. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków 2015, 43.

³ Tamże, 70.

⁴ Tamże, 66.

⁵ Cytat przytaczam za: M. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2016, 19.

chanowicza w *Fabularyzowanych grach komputerowych w przestrzeni humanistycznej...*), który definiuje je jako „formy rozrywki przy użyciu komputera, opierającej się na współzawodnictwie z maszyną bądź drugim człowiekiem, które jest konsekwencją wcielania się w rolę odgrywaną w losowo generowanych warunkach wirtualnego świata”⁶. Na wstępie dodałabym, że gry komputerowe są interaktywną formą rozrywki, lub też zabawy opierającej się na określonych zasadach. Różnicę między tymi dwoma pojęciami będę wyjaśniać w dalszej części artykułu, a „wcielenie się w rolę” zastąpiłabym zanurzeniem się w daną przestrzeń, aby uwypuklić zjawisko immersji.

Badania gier oraz wirtualnej rzeczywistości należą do dosyć nowej dziedziny, czego konsekwencją jest chociażby to, że może to prowadzić do sporów pomiędzy badaczami. Nastąpiło to chociażby w słynnej dyskusji pomiędzy narratologami oraz ludologami. Badacze starali się odpowiedzieć na pytanie, czy gry mają charakter narracyjny? W końcu narratologia transmedialna udowadnia, że narracja nie musi występować jedynie jako klasyczna językowa reprezentacja tekstu. Może być ona obecna w różnych mediach. Gry komputerowe także do nich należą i z tego powodu można odnaleźć w nich narrację.

Gry komputerowe są medium dosyć specyficznym i różnym od innych dziedzin sztuki. Nie można ich badać w dokładnie ten sam sposób jak chociażby literaturę. Ignorując ten fakt, nie zrozumielibyśmy w pełni całej istoty gier – nie bralibyśmy pod uwagę pełnej rozgrywki, czyli *gameplaya*, w tym także mechaniki, która jest w nich tak bardzo istotna. Jednakże z drugiej strony całkowite odrzucenie narracji również jest krzywdzące z wielu względów.

W kontekście gier oraz rzeczywistości wirtualnej posługujemy się pojęciem *immersji*. Piotr Kubiński w artykule *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści* przytoczył stanowisko Michaela Heima, który opisywał to zjawisko na podstawie urządzeń, które „izolują wrażenia wizualne i dźwiękowe z otaczającego świata i zastępują je wrażeniami generowanymi komputerowo”⁷. W ten sposób został przede wszystkim podkreślony pierwiastek cyfrowy, który miałby odpowiadać za przeniesienie do innej rzeczywistości. Człowiek wkraczający w świat wirtualny musi bowiem na nowo poznać wszystkie reguły i zasady, które nim rządzą, gdyż mogą być one zupełnie inne od tych, których byłby w stanie doświadczyć w świecie rzeczywistym⁸.

Immersja jest połączona w pewien sposób z interaktywnością. Gracz nie tylko zanurza się w przestrzeni wirtualnej, lecz także podejmuje różne decyzje, które oddziałują na tenże świat.

Tekst gry komputerowej jest bardzo szczególny. Wiąże się to z „wirtualnym realizmem”, przywołanym w artykule P. Lipskiego⁹. Polega on na tym, że gry komputerowe są rzeczywistym zapisem kodu oraz danych numerycznych. Jednakże

⁶ R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej...*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2014, 18.

⁷ M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York–Oxford 1993, 113. Cytat przytaczam za: P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, 42.

⁸ P. Kubiński, dz.cyt., 44.

⁹ P. Lipski, *Tron*, *Filozofuj* 2021, nr 4, 51.

świat wirtualny, jak już wcześniej zaznaczyłam, jest także faktyczną przestrzenią, w której dany użytkownik się zanurza. Lipski przywołuje tutaj przykład aktora, który rzeczywiście jedynie odgrywa fikcyjną rolę, ale nie możemy zwałić w samo istnienie owego aktora. Z tego też powodu zjawisko to nazywamy *wirtualnym realizmem*. Każda książka ma swój wstęp, rozwinięcie oraz zakończenie. Jako czytelnicy nie mamy wpływu na przebieg historii. Wszyscy bohaterowie przedstawieni w książkach są jedynie „przedmiotami heteronomicznymi”, których losy zostały zapisane przez autora i nic nie może ich już zmienić¹⁰. Jednakże inaczej sprawa się ma w grach komputerowych. Wiąże się to ze zjawiskiem interaktywności. Bez możliwości wybrania swojej własnej ścieżki i dokonania decyzji, dane dzieło nie ma szans na powołanie wirtualnego świata. Nie musi to być koniecznie związane z fabułą gry, a jedynie z jej mechaniką, jak chociażby zmiana miejsca położenia danego klocka w Tetrisie. Kochanowicz przytacza stanowisko Konrada Klejso, że to właśnie aspekt interaktywności staje się przyczyną popularności tego medium¹¹.

Gry komputerowe, co zauważa R. Kochanowicz, mają wiele wspólnego z różnymi dziedzinami sztuki: literaturą, filmem animowanym, komiksem oraz teatrem lalek. Piotr Kubiński w artykule *Gry wideo – zarys poetyki* zauważa, że „o ile media tradycyjne pozwalają odbiorcy np. uzupełniać otwartą kompozycję fabularną o własną interpretację czy konkretyzować miejsca niedookreślenia, o tyle wszystkie te czynności mają charakter wyłącznie intelektualny”¹². Szczególnie interesującym zjawiskiem jest związek literatury oraz gier komputerowych. R. Kochanowicz wymienia tutaj trzy aspekty literackie, które możemy w nich odnaleźć: dialogizacja, intertekstualność oraz wykorzystanie poetyki komiksu. Wcześniej podkreśliłam, że interaktywność byłaby cechą, która odróżnia te dwie dziedziny. Jednakże bardzo ciekawy przypadek przywołuje w swoim tekście Espen J. Aarseth. Mowa tutaj o literaturze ergodycznej, która bardzo przypomina fabularyzowane gry komputerowe: „[...] gdy czytamy z cybertekstu, stale przypomina się nam o niedostępnych strategiach, ścieżkach, którymi nie podążyliśmy i głosach, których nie usłyszeliśmy”¹³ – dokładnie takie same uczucia targają graczami chociażby *Wiedźmina*, którzy, podejmując decyzje o wybraniu Triss i po doświadczeniu tej wersji zakończenia, chcieliby również zobaczyć jak historia ułożyłaby się z Yennefer. W ten sposób gracze wielokrotnie rozgrywają daną grę, aby zobaczyć różne warianty zakończenia. Na takiej samej zasadzie działa literatura ergodyczna. Literatura ergodyczna zachęca więc nie tylko do „wysłuchania opowieści”, lecz dzięki niej czytelnicy mogą zmienić interpretację danego dzieła i mają swój realny wkład w przebieg historii. Nie bez powodu Espen J. Aarseth nazywa czytelników cybertekstu graczami. W grach fabularyzowanych użytkownicy podejmują różne decyzje, które oni uznają za najlepsze w danym momencie, jednakże nie znaczy to, że nie mogą się z nich wycofać, jeżeli nie podoba im się kontynuacja fabuły

¹⁰ A. Chrudzimski, *Słów kilka o ontologii gier komputerowych*, Filozofuj 2021, nr 4, 11.

¹¹ R. Kochanowicz, dz.cyt., 50.

¹² P. Kubiński, dz.cyt., 30

¹³ E. Aarseth, *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, dostęp online: https://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html (dostęp: 03.03.2024)

po podjęciu jakiejś decyzji. Świetnym przykładem są powieści wizualne (*visual novels*). Głównym ich założeniem jest podejmowanie decyzji, gdyż cała gra opiera się na dialogach okraszonych prostą grafiką. Decyzje prowadzą do różnych linii fabularnych i zakończeń.

Kolejnym elementem, który łączy literaturę i gry komputerowe, jest istnienie fabuły oraz narracji. Zaczęłam ten temat przy okazji sporu narratologów oraz ludologów. Otóż, owszem można opisywać gry za pomocą narzędzi literackich. Świetnym przykładem są chociażby linie fabularne *Assassin's Creed Valhalla*. W tym wypadku jak najbardziej możemy ją „odczytać” i wziąć pod lupę właśnie te narzędzia dotyczące narracji i historii. Jednakże nie wszystkie gry są rozbudowane pod tym kątem – niektóre opierają się bowiem jedynie na mechanice (jak przywołany wcześniej *Tetris*). Z tego też powodu nie odrzucałabym całkiem podejścia narratologicznego, lecz zastosowałabym odpowiednie narzędzia do danego typu gry.

4. ANALIZA *GAMEDECA*

W swoim artykule chciałabym przeanalizować książkę *Gamedec. Granica rzeczywistości* autorstwa Marcina Przybyłka. Wybór tej książki wynika nie tylko z jej klasyfikacji jako fantastyki, lecz również z faktu, że autor łączy w niej świat gier z konwencją literacką. Z jednej strony Przybyłek przedstawia allotopijny świat *Warsaw City* i jego przestrzeń, a z drugiej strony skupia się na wirtualnym świecie gier. Taka hybryda poetyki literackiej i gier komputerowych jest istotna do zrozumienia związku między fantastyką a grami komputerowymi, co najlepiej widać na przykładzie wspomnianej książki.

W omawianej książce allotopia reprezentuje miejsce odmienne od naszej rzeczywistości, a akcja toczy się w futurystycznym mieście *Warsaw City*, odizolowanym przez bariery ABB, chroniące ludzi przed niebezpieczną przyrodą poza miastem. Główny bohater pracuje jako *gamedec*, detektyw specjalizujący się w rozwiązywaniu spraw w świecie wirtualnym, dostępnym poprzez specjalne urządzenia technologiczne.

Te urządzenia, chociaż obce człowiekowi, wydają się prawdziwe, pozwalając na wejście do świata wirtualnego za pomocą specjalnego łoża i innych technologicznych narzędzi. Tutaj pojawia się rozróżnienie między „innością” a „obcością”. „Inność” odnosi się do światów fantastycznych, które są w opozycji do naszej rzeczywistości, co sprawia, że przedmioty w tych światach wydają się „inne” w porównaniu z rzeczywistością. Jednak w przypadku książki Przybyłka mamy do czynienia z „obcym” światem, gdzie istnienie takiego urządzenia jak łoże ma swoje uzasadnienie i nie dziwi czytelnika. To wynika z futurystycznej i rozwiniętej technosfery tego świata, gdzie istnienie takiej technologii jest naturalne i sensowne. W allotropii zawsze będziemy postrzegać wszystkie wydarzenia za logiczne, spójne i naturalne w kontekście jego świata przedstawionego, a nie rzeczywistości. Z tego też powodu nie będzie nas dziwić fakt, że główny bohater walczy z dragonetem w jednym ze światów sensorycznych. W końcu to jego praca, a sam autor nawet

zaznacza: „Jedna dziesiąta populacji Warsaw City pogrążona była w Światach Sensorycznych [...]”¹⁴. Istnienie wirtualium, miejsca autonomicznego, będzie nie tylko naturalne i logiczne dla bohaterów przedstawionych w książce, ale także dla nas czytelników. Przestrzeń ta staje się więc przykładem głębokiej alternatywności, o której wspominałam wcześniej. Stwierdzenie, że Warsaw City jest jedynie światem alternatywnym, byłoby dużą nieścisłością. Alternatywa sugeruje bowiem, że świat przedstawiony stoi obok rzeczywistości. Porównujemy oba światy i zestawiamy ze sobą. Jednakże głęboka alternatywność mówi nam, że świat Warsaw City jest allotopiczny, a więc nie szuka podobieństw i różnic z empirią. Jest przestrzenią autonomiczną, która staje się pierwotnym punktem wyjścia, jeżeli chodzi o zasady w nim istniejące. W ten sposób linowce, czyli budynki stojąco-wiszące, oraz pneumobile, czyli pojazdy zawieszane w powietrzu, będą miały swoją rację bytu, gdyż zasady tego konkretnego świata rozwiniętego technologicznie mu na to pozwalają.

Warsaw City staje się światem ze swoim własnym systemem odniesień, co jest dowodem na jego autonomiczność i odrębność. Warto również wspomnieć o załącznikach transtekstualnych, które pojawiają się na początku każdego rozdziału. Mowa tutaj o wymyślonych przez autora fragmentach powieści, poradnikach, reklamach, artykułach gazet oraz wiadomościach. Ich zadaniem przede wszystkim jest pogłębienie w nas poczucia immersji. Dzięki żonglowaniu tymi formami oraz konwencjami czytelnik coraz bardziej zanurza się w świecie przedstawionym, gdyż dostaje informacje z różnych źródeł i mediów, które są ze sobą spójne. Możemy przeczytać najnowsze plotki dotyczące celebryty, który rzekomo wszedł do nielegalnego świata sensorycznego. Bardzo ważnym elementem jest to, że wątek ten jest kontynuowany przez autora książki w następnym rozdziale. Główny bohater wchodzi do wspomnianego wcześniej świata Happy Hunting Grounds, gdyż otrzymuje takie zlecenie i tym samym czytelnik odnosi głębsze wrażenie immersyjne. Autor w ten sposób stara się nas przekonać, że świat jest prawdziwy, ponieważ dostajemy informacje z wielu źródeł, które są później kontynuowane przez fabułę. Realizuje to najważniejszą cechę allotopii, jaką jest przedstawienie świata jako bardziej realnego od rzeczywistości.

Allotopia jest światem bez elementów emersyjnych. Można to pokazać na przykładzie rozdziału dotyczącego granicy rzeczywistości. Główny bohater budzi się w swoim łóżku. Temperatura w jego apartamencie jest niezwykle wysoka ze względu na spiekotę panującą na zewnątrz. Niestety nie mógł on samodzielnie jej zmienić za pomocą radiatora, gdyż pojawiła się informacja o usterce. Nie mógł otworzyć okna. Zdecydował się zadzwonić do administratora, który kazał wykonać mu dosyć dziwną sekwencję ruchów, aby naprawić wadliwe urządzenie. W tym czasie podejmuje się zlecenia, w którym klient otrzymał bardzo dziwną wiadomość brzmiącą: „Twoja rzeczywistość jest grą. Dobrze się rozejrzyj. Może znajdziesz wyjście?”. Stała się ona pierwszym elementem emersyjnym.

Oprócz immersji oraz emersji, połączonej tak bardzo z poetyką gier komputerowych, warto również przytoczyć procesy tożsamościowe. Są one obecne w książce Przybyłka właśnie za sprawą istnienia wirtualium. Myślę, że bardzo istotnym faktem

¹⁴ M. Przybyłek, *Gamedec. Granica rzeczywistości*, Poznań 2021, 14.

jest, że Torkil praktycznie przez cały czas stosuje w światach sensorycznych awatar, który wygląda zupełnie tak jak on w rzeczywistości. Można powiedzieć, że przelewa on całe swoje ciało do naczynia, jakim jest awatar. W każdej sytuacji, przebywając w różnych grach, nie będzie on nikogo udawał. Z tego też powodu nie widzi on dużego rozróżnienia między rzeczywistością a światem sensorycznym.

Widać więc, że Torkil byłby świetnym przykładem na zilustrowanie stanowiska Maurice'a Merleau-Pontyego dotyczącego ciała człowieka, które jest bytem bardzo płynnym¹⁵. Z tego też powodu nikogo nie dziwi fakt, że zakochał się on w Ann – postaci, którą poznał na Rajskiej Plaży, czyli w jednym ze światów sensorycznych. Nie jest ona człowiekiem, lecz programem. Nie steruje nią żaden realnie istniejący gracz, lecz komputer i kod. Jednakże ten fakt nie przeszkadzał Torkilowi właśnie z tego powodu, że dla niego liczyły się emocje, które odczuwał, rozmawiając z Ann w grze. Postanowił przenieść jej charakter i świadomość do maszyny, aby mogła prowadzić przynajmniej częściowo ludzkie życie w rzeczywistości. Warto również wspomnieć o tym, że dzięki grze *Mrok* Torkil poznał także Steffi – rzeczywistą kobietę biorącą udział w świecie sensorycznym. Przeżycie jakiegoś rodzaju szoku i innych silnych emocji na pewno zbliżyło ich do siebie. Nie należy także zapominać o Pauline, która towarzyszyła mu w zleceniach jako kobieta o tej samej profesji. W ten sposób rzeczywistość miesza się ze światem sensorycznym. Najważniejsze nie jest to, który świat jest jedyny i prawdziwy, lecz samo doświadczenie i uczucia odbiorcy. Z tego też powodu Torkil mówił o sobie, że ma trzy serca, gdyż granica tych przestrzeni była dla niego bardzo elastyczna. Można więc powiedzieć, że proces tożsamościowy przedstawiony w tej książce jest bardzo rozbudowany i z tego też powodu efekt immersyjny także będzie silniejszy.

Wcześniej wspominałam o roli narracji w badaniach gier komputerowych. Myślę, że warto tutaj przyjrzeć się rozdziałom *Mrok* oraz *Prośbie*. Pierwsza historia opowiada o grze z dobrze skonstruowaną fabułą, w której gracze dostają zadanie, aby przeżyć do rana i rozwiązać zagadkę. Każdy z elementów wpasowuje się w opisywaną estetykę grozy: ciemność, chłód, stary dom oraz potwory. Bohaterowie faktycznie przeżywają chwile strachu oraz przerażenia. Jednakże, gdy spojrzymy na grę *Speed Demons* sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Torkil jest zmuszony do użycia innego awatara, który zmienia jego wygląd na potwora z wielkimi kłami. Gra polega na wyścigach samochodowych. Jednakże sam fakt braku możliwości używania oficjalnych skórek (tzw. *skinów*) staje się czynnikiem emersyjnym dla głównego bohatera. Stwierdza on nawet, że nie zakupiłby tej gry, gdyby wiedział o tym fakcie wcześniej. Gra ta skupia się głównie na mechanice. Narracje zastosowane przy tych dwóch przykładach będą się od siebie różnić. Świat *Speed Demons* będzie opisywany w stylu komentarza sportowego. Będzie przede wszystkim uwypuklać umiejętności kierowców oraz przekazywać informację na temat tego, co się dzieje na torze.

Możemy więc zauważyć walory wykorzystania poetyki gier komputerowych przy okazji interpretacji literatury. Allotopia oraz gry są ze sobą powiązane, a siatka ich połączeń rzuca nowe spojrzenie na odczytanie danej książki. Immersja, emersja

¹⁵ Zob. M. Merleau-Ponty, *An Unpublished Text by Maurice Merleau-Ponty: "A Prospectus of His Work"*, tłum. Arleen B. Dallery, w: *The Primacy of Perception*, red. James Edie, Chicago 1964, 5.

oraz proces tożsamościowy byłyby tylko jednymi z przykładów. Oba światy podkreślają bowiem kreacyjną rolę swojej przestrzeni, co staje się ich *differentia specifica*.

5. EGRANIZACJA NA PRZYKŁADZIE *GAMEDECA*

Jeśli chodzi o samą egranizację powieści Przybyłka, to świat Warsaw City ma nieograniczony potencjał w tym zakresie, gdyż możliwości światów wirtualnych są nieskończone. Dla gry ważniejsze będzie pokazanie ducha i klimatu danej powieści niż właśnie skupienie się jedynie na wiernym odtwarzaniu treści. Gra z Anshar Studios nie będzie jednak ilustracją losów Torkila ani główną osią łączącą egranizację ze swoim pierwowzorem, tak jak to się stało z *Wiedźminem* Andrzeja Sapkowskiego. W tym przypadku to nie główny bohater będzie postawiony w centrum zainteresowania gry, lecz sam świat. W końcu to gracz może nazwać swojego bohatera, a nawet zmienić mu wygląd. W ten sposób uwypuklona jest specyfika gier jako medium. Deweloperzy położyli większy nacisk na interaktywność oraz procesy tożsamościowe niż na samo odtworzenie treści fabuły. Można by powiedzieć, że gra staje się reinterpretacją książki, gdyż czerpie jedynie pewne motywy i konwencje ze swojego pierwowzoru.

Egranizacja wypełnia „białe plamy” danej historii, dzięki czemu dookreśla ona świat przedstawiony. Jeżeli deweloperom uda się uniknąć wprowadzenia elementów emersyjnych, to czytelnik otrzyma pełniejsze dzieło, w którym będzie mógł się zanurzyć. Immersja także będzie bowiem pogłębiona. Świat fantastyczny nie powinien być porównywany z rzeczywistością. Chodzi jednakże o stworzenie takiego mikrokosmosu, w którym wszystkie elementy są immersyjne i czytelnik zostaje wyrwany ze swojej rzeczywistości, znajduje się w innym wszechświecie oraz akceptuje wszystkie jego reguły i zasady jako autonomiczne.

Swoje rozważania na temat porównania przestrzeni *Gamedeca*. *Granicy rzeczywistości* oraz jej egranizacji chciałabym rozpocząć od przyjrzenia się bliżej samej strukturze. Książka jest podzielona na trzynaście rozdziałów, z czego każdy z nich odpowiada jednemu zleceniu, które otrzymał od swoich klientów Torkil. W grze kwestia ta wydaje się bardziej rozbudowana, gdyż oprócz głównej misji mamy także tzw. *side questy*, a więc zadania poboczne. To od gracza zależy, czy będzie je realizował, lub czy też woli trzymać się głównej linii fabularnej. Sama gra oferuje nam także możliwość spojrzenia na różne przedmioty. Po wybraniu takiej opcji nasz bohater opisuje nam np. co widzi za oknem lub wygłasza swoją opinię na temat alkoholu. Zastępuje nam to w pewien sposób klasyczną narrację zastosowaną w książce. Jego wypowiedzi charakteryzują bohatera, którym sterujemy. Warto w tym miejscu również wspomnieć słownik neologizmów, który znajduje się na końcu książki, oraz fragmenty reklam i poradników, które poprzedzają każdy rozdział w książce. Podobna konwencja jest obecna również w grze.

Warsaw City jest wspólną przestrzenią książki Przybyłka oraz jej egranizacji. Często w grze pojawiają się także nawiązania do postaci i światów sensorycznych obecnych w książce. Świetnym przykładem może być chociażby świat sensoryczny

Twisted & Perverted. Występuje on zarówno w dziele Przybyłka, jak i w adaptacji. Jednakże gra z Anshar Studios przedstawia zupełnie inną historię dziejącą się w tym świecie. Innym nawiązaniem jest chociażby postać Ken Zhou, który jest odzwierciedleniem książkowej Pauline. Gra pozbawiona jest wątku miłości pomiędzy dwoma gamedecami – widoczny jest jednakże motyw przyjaźni. Ken w rozmowie z nami wspomina także kolejną postać z książki, którą jest Peter Kytes. Jest on legendarnym bohaterem, który pobił rekord w skali bólu. W dziele Przybyłka staje się on klientem oraz przyjacielem Torkila. Biorąc to pod uwagę, razem z jednakowym czasem akcji można dojść do wniosku, że Warsaw City przedstawione w książce przez Przybyłka charakteryzuje się obecnością świata nieprzedstawionego, a gra to wykorzystuje, poszerzając historię o nowe postacie oraz miejsca, które nie sprawiają wrażeń emersyjnych tego świata. Świat nieprzedstawiony bowiem może zaistnieć tylko w przypadku allotopicznych spójnych przestrzeni, w których każdy element jest immersyjny. Przyczyną wielkości świata nieprzedstawionego w *Gamedecu...* zdecydowanie jest fakt, jak bardzo rozbudowane jest wirtualium w tej książce. Liczba światów sensorycznych jest właściwie nieograniczona.

Bardzo istotny jest związek gry z poetyką literacką. Ma ona rozbudowaną fabułę, która nie jest linearna. Decyzje, które podejmie nasz bohater, wpływają bezpośrednio na jego charakter. Mamy do wyboru również wiele okien dialogowych. Widoczne jest tutaj powiązanie z literaturą ergodyczną. Gry bowiem mają szersze pole wyboru niż literatura, lecz nadal gracz podejmuje jakąś decyzję, która musiała zostać zaplanowana przez dewelopera. Oczywiście mamy wtedy i tak realny wpływ na przebieg historii, dzięki czemu możemy wziąć aktywny udział w świecie przedstawionym. Realizuje to zasadę interaktywności. Tak samo, jak bohater zanurza się w danym świecie sensorycznym za pomocą łoża, gracz wczuwa się w klimat i będzie starał się podejmować decyzje, które jego zdaniem są właściwe. Jego awatar staje się wtedy jego reprezentacją. Warto jednakże przypomnieć kwestię narracji, która także jest elementem poetyki literackiej. Wspomniałam już wcześniej, że w grze przybiera ona postać wypowiedzi bohatera, który opisuje odbiorcy to, co widzi, jeżeli gracz wybierze taką opcję. Oprócz tego między dialogami przytaczane są również myśli głównego bohatera, które także możemy nazwać swego rodzaju formą narracji. Sama mechanika gry dotycząca dialogów również jest dosyć interesująca, gdyż gracz nie tylko może wybierać poszczególne kwestie, jakie ma wypowiedzieć jego bohater, ale występują też specjalne okna dialogowe dostępne tylko po wybraniu określonych klas postaci. Ważne jest jednak to, aby być spójnym w tym, którą rolę chcemy przybrać. Dialog jest bardzo istotny także w momencie, kiedy staramy się rozwiązać sprawę śmierci naszego przyjaciela – Kena Zhou. Główny bohater znajduje się w barze, w którym stara się pozyskać jakieś informacje na ten temat. Gracz staje jednakże przed wyborem: może albo przyłączyć się do ugrupowania sleevesów, albo do trolli. Musi wtedy podejmować określone decyzje, aby zdobyć szacunek którejś z tych grup. Warto tutaj również wspomnieć o stylizacji obecnej w dialogach. Bardzo dobrym przykładem jest zastosowanie mowy potocznej wypełnionej wulgaryzmami. Będzie ona charakterystyczna dla osób pochodzących

z Low City przebywających w barach. Jest to kolejny element, który wpływa na immersyjne odczytanie całej gry.

Zarówno książka Przybyłka, jak i jej egranizacja wpasowują się w tematykę „zagłady gatunkowej”. W grę wkomponowanych jest wiele przestrzeni różnych gatunków gier: od westernowych symulatorów farm aż do MMORPG, przedstawionej w klimacie feudalnej Japonii. W grze Harvest Time, oczywiście oprócz wykonywania pracy gamedeca, musimy także pograć w minigierkę, jaką jest sadzenie truskawek i dyni, aby zarobić pieniądze. Jest to charakterystyczna mechanika dla każdego symulatora farmy: sadzić oraz zbierać zbiory i w ten sposób rozwijać swoją farmę. Za zarobione złoto możemy bowiem kupić pastwisko, ogrodzenie, czy też kota. Natomiast w grze Knight’s Code musimy wypełnić misje (tzw. *quests*) charakterystyczne dla gier MMORPG. Dostajemy bowiem zadanie od użytkowniczki Dar Natury, aby zebrać dla niej pięć korzeni żeń szenia. Dzięki temu będziemy mogli wspomóc klan Hon. Gdy już uda nam się wypełnić tego *questa*, to Dar zapyta nas czy wiemy, czemu je wykonaliśmy. Jedną z opcji dialogowych jest: „Odpowiedz, że to typowe zadanie w erpegach”. W tej egranizacji mamy więc do czynienia z różnymi gatunkami gier oraz metarefleksją dotyczącą growych światów. W zależności od tego, w jakim świecie sensorycznym nasz bohater będzie się znajdował, to będzie zmieniać się nie tylko grafika i fabuła, ale także sama mechanika gry. W bardzo podobny sposób robi to także Przybyłek, który przywołuje gatunki horroru, akcji i wiele innych. Warto również zauważyć fakt, że zarówno książka, jak i gra stosują aluzję – są hipertekstami.

Gra oferuje swoim odbiorcom aż sześć różnych zakończeń. Każdy gracz może więc wybrać opcję, która najbardziej mu odpowiada. Oprócz tego, dzięki opcji zapisywania gry w dowolnym momencie, możemy cofnąć się do odpowiedniej chwili i podjąć inną decyzję. Można to porównać z otwartym zakończeniem, który czasami wykorzystują autorzy w książkach. Jednakże gra daje nam dużo więcej możliwości. Nie musimy bowiem sobie wyobrażać i samemu dopowiadać, co prawdopodobnie się stało, wybierając jakąś interpretację, lecz mamy możliwość faktycznego uczestniczenia w różnych wersjach zakończenia. Łączy się to z elementem interaktywności, który ma każda gra. W przypadku gry z Anshar Studios jest on bardzo rozbudowany.

6. PODSUMOWANIE

Rolą gry *Gamedec. Granica rzeczywistości* jest przede wszystkim poszerzenie świata Warsaw City, przedstawionego w powieści Marcina Przybyłka. Obrazuje nam zarówno światy sensoryczne obecne w książce, ale także zarysowuje odbiorcy nowe przestrzenie, które nie budzą w nas uczuć emersyjnych. Możemy zauważyć wiele elementów wspólnych między wersją literacką a grą z Anshar Studios. Można tu wspomnieć chociażby o aluzji, czy też dychotomii przestrzeni. Egranizacja wprowadziła także procesy tożsamościowe na wyższy poziom. Dzięki temu oraz rozbudowanej interaktywności polegającej na wpływie odbiorcy na zakończenie,

immersja w *Gamedecu...* jest pogłębiona. Poetyka gier komputerowych może być wykorzystywana przy interpretacji dzieła literackiego. Świetnie współgra ona ze światem allotopicznym, który z założenia jest bardziej realny niż rzeczywistość, co przypomina efekt immersyjny obecny w grach. Przybyłkowi udało się stworzyć heterokosmos z siatką wewnętrznych pojęć, które możemy odnaleźć w słowniku na końcu jego książki oraz na ekranie ładowania w grze z Anshar Studios. Jednakże przy interpretacji tejże gry można także zastosować pojęcia związane z poetyką literacką, gdzie do najważniejszych możemy zaliczyć świat przedstawiony oraz narrację. Można więc powiedzieć, że poetyka literacka oraz ta związana z grami komputerowymi wzajemnie się uzupełniają.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, dostęp online: https://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html
- Chrudzimski A., *Słów kilka o ontologii gier komputerowych*, *Filozofuj* 2021, nr 4.
- Garda M., *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, *Homo Ludens* 1/(2) (2010).
- Garda M., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2016.
- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM 2014.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas 2016.
- Lipski P., *Tron*, *Filozofuj* 2021, nr 4, s. 51.
- Maj K., *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas 2015.
- Merleau-Ponty M., *An Unpublished Text by Maurice Merleau-Ponty: "A Prospectus of His Work"*, tłum. Arleen B. Dallery, w: J. Szeja, *The Primacy of Perception*, red. James Edie, Chicago 1964.
- Przybyłek M., *Gamedec. Granica rzeczywistości*, Poznań: Rebis 2021.

GAME ADAPTION. RELATION BETWEEN VIDEO GAMES AND LITERATURE BASED ON THE COLLECTION OF SHORT STORIES "GAMEDEC" WRITTEN BY MARCIN PRZYBYŁEK AND ITS ADAPTATION

Summary

The article analyzes a video game adaptation of literature, using Marcin Przybyłek's short story collection "Gamedec" as an example. The author notes the usefulness of an interdisciplinary approach that combines literature and game theory, highlighting the differences between traditional literary adaptation and the specifics of video game adaption, emphasizing the unique features of interactivity and immersion. The example of the game "Gamedec" shows how the world presented in literature can be enriched by game mechanics, allowing players to actively participate in shaping the plot. The work also focuses on the concepts of allotopy and virtual realism. The aim of the article is to emphasize the role of game poetics in the analysis of literary adaptations.

Key words: allotopy, video games, virtual world, immersion, identity processes, interactivity, adaptation

Nota o Autorce

Natalia KAŃDUŁA – ukończyła studia licencjackie z filologii polskiej na Wydziale Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Interesuje się przede wszystkim grami komputerowymi oraz literaturą science fiction.

Kontakt e-mail: natalia.kandula12@gmail.com

MATEUSZ KOT

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

POP-ANIOŁY: ANALIZA PRZEDSTAWIENIA POSTACI ANIELSKICH W UNIWERSUM GIER *DIABLO*

1. Wprowadzenie. 2. Sposoby przedstawienia aniołów w grach cyfrowych. 3. Metoda badawcza. 4. Wyniki badania. 5. Podsumowanie i dyskusja

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, diablo, anioły, popkultura, media

1. WPROWADZENIE

Sposób przedstawiania aniołów, jak również sama angelologia, to niezwykle szerokie zagadnienie, które obejmuje nie tylko wizualne i literackie sposoby ukazowania tych istot, lecz także wiąże się z nurtami filozofii chrześcijańskiej i teologii. Anioły były przedmiotem prób intelektualnego poznania opartego na fundamentach metafizycznych, co szczególnie widać w dziełach myślicieli, takich jak: św. Bonawentura czy św. Tomasz z Akwinu¹. Jednakże w obszarze sztuki konieczne było znalezienie sposobu na uchwycenie niejednoznacznej natury aniołów – istot duchowych, które nie mają płci, nie są ludźmi ani Bogiem. W związku z tym już w IV w. pojawiła się koncepcja uskrzydłonej postaci, mającej symbolizować ich duchowy charakter, co jest wizualizacją powszechnie wykorzystywaną także współcześnie².

Obecnie można dostrzec bardzo zróżnicowane i złożone sposoby przedstawiania aniołów w dziełach kultury popularnej, w tym w popkulturze. Jak zauważają J. Majewski i M. Kokoszczynska, obecności religii w popkulturze nie należy traktować wyłącznie jako zjawiska negatywnego, lecz jako potencjalne pole symbiozy³, także w kontekście mediów. Ze względu na różnorodność sposobów przedstawiania aniołów, wynikającą z intencji autorów oraz specyfiki różnych mediów, w niniejszej pracy zawężono obszar analizy do serii gier cyfrowych z uniwersum *Diablo*.

¹ T. Stępień, *Nowe ujęcie natury aniołów w metafizycznej Angelologii św. Tomasza z Akwinu*, *Studia Theologica Varsaviensia* 47 (2009), 168.

² T. Martin, *The development of winged angels in early christian art*, *Espacio, tiempo y forma. Serie VII, Historia del arte* 14 (2001), 11.

³ J. Majewski, M. Kokoszczynska, *Religia – media – popkultura*, Warszawa 2020,

W ramach badania przeanalizowano materiały filmowe pochodzące z serii gier *Diablo* oraz dostępnych DLC⁴, koncentrując się na sposobie przedstawienia aniołów. Przeprowadzone obserwacje umożliwiły odniesienie uzyskanych wyników do innych gier cyfrowych, które podejmują podobną problematykę.

2. SPOSOBY PRZEDSTAWIENIA ANIOŁÓW W GRACH CYFROWYCH

We współczesnej twórczości artystycznej, także w przestrzeni gier cyfrowych, istnieje wielość sposobów przedstawienia aniołów w komputerowej rozgrywce. Aby zaprezentować szerokość wykorzystania tego motywu, w niniejszym podrozdziale zostaną przytoczone wybrane przykłady, podkreślające złożoność i mnogość sposobów przedstawienia badanego zjawiska. Ten zarys tła pozwoli w dalszej części artykułu zawęzić tematykę do przykładu jednej serii gier, jaką jest uniwersum *Diablo*.

Jednak, aby można się było odnosić do ogólnie przyjętego sposobu przedstawienia aniołów w szerokokorozumianej kulturze popularnej⁵, należy przyjąć określony punkt odniesienia. Na potrzeby niniejszych rozważań za ten punkt posłuży opracowanie przygotowane przez D. Jastrzębską-Golonkę⁶. Wyszczególnia ona następujące kategorie:

- Wygląd zewnętrzny – zdominowany przez piękno, białe lub kolorowe skrzydła, długie jasne/białe szaty; barwy są jasne, przejrzyste, złociste, obecna jest światłość, poświata. Ruchy ich są płynne, a charakteryzuje je delikatność. Ich atrybutami są m.in.: skrzydła, aureola, miecz, trąba, róża.
- Cechy osobowości – są zależne od utworu literackiego, mogą być zarówno pozytywne (np. czystość, bezgrzeszność, cierpliwość), jak również negatywne (np. grzeszność, okrucieństwo).
- Pełniona funkcja – wymienia np., że ich funkcje to: *opiekun, stróż, nauczyciel, strażnik rajy, sędzia i kat, uosobienie miłosierdzia, symbol Bożego Narodzenia, muza poezji, anioł śmierci*⁷.
- Antropomorfizacja – posiadanie przez istoty anielskie cech ludzkich, a także uczuć, jak: cierpienie, pożądanie, chęć władzy, posiadanie rodziny.
- Aksjologia – zarówno w odniesieniu do wartościowania pozytywnego, jak i negatywnego. Im postać anielska silnie została zantropomorfizowana, tym bardziej ludzkie są jej żądze, pragnienia i nadzieje.

⁴ DLC oznacza z ang. *downloadable content*, czyli „treści do pobrania”. W przypadku wspomnianym w artykule odnosi się do dodatkowej zawartości gier, które potocznie określane są mianem „dodatków”. Ich zadaniem jest rozszerzenie zawartości gry o np. nowe wątki, zadania, postacie i inny grywalny kontent.

⁵ Zob. J.C. Cruz, *Aniołowie i diabły*, Gdańsk, 2022.

⁶ D. Jastrzębska-Golonka, *Obraz anioła w wybranych utworach literatury romantycznej i współczesnej oraz w języku*; *Studia Językoznawcze* (2015) 14, 263–266.

⁷ Tamże, 265.

Sposób przedstawienia aniołów według powyższego opracowania, zdaje się oddawać w ogólnym wymiarze ich reprezentację w grach cyfrowych. Porównanie literatury z kontekstem ludycznym wydaje się zasadne ze względu na medialny charakter obu sposobów przedstawienia treści, a także osadzenia ich we współczesnej kulturze popularnej. Dlatego można przyjąć, że powyższe zestawienie sposobu przedstawienia anioła może być na tym polu uniwersalne, również ze względu na korespondencję między literaturą a produkcjami gamingowymi, np. na poziomie egranzacji. Pojęcie egranzacji odnosi się *odniesieniu do gier stworzonych na bazie pierwowzoru literackiego, filmowego lub zrealizowanego w innym medium*⁸.

Jako przykład przedstawienia anioła w grach cyfrowych można przywołać *Heroes of Might & Magic III: HD Edition*⁹. Jest on jednostką militarną, rekrutowaną do walki z innymi armiami/graczami. Jest to wysoka postać w białej długiej szacie, z mieczem w ręku. Dzięki skrzydłom pokonuje przeszkody na polu bitwy. Ma umiejętności związane z leczeniem sojusznicznych jednostek. Jego ulepszona forma – Archanioł, nabiera bardziej militarne go wyglądu, w miejsce szaty przywdziewa zbroję, jego miecz staje się okazalszy, a statystyki związane z efektywnością walki wzrastają. Jest on powiązany z nacją ludzi, w której występują także kapłani i mnisi.

W grze *Dark Souls III*¹⁰ anioły są reprezentowane przez dwa całkowicie przeciwstawne przedstawienia. Pierwsze z nich pokazuje je jako postacie złowrogie, karykaturalnie mroczne, ze skrzydłami stworzonymi z energii. Dominują kolory ciemne, a sama postać budzi grozę w odbiorcy i jest jego przeciwnikiem na ścieżce rozgrywki. Inaczej jest przedstawiony anioł w modyfikacji powstałej do ww. gry, którą jest *Dark Souls III: Archthrones*¹¹. W tym przypadku anioł także jest przeciwnikiem gracza jako boss, ale przedstawiony jest jako nadnaturalnie wysoki rycerz w pełnej, ciężkiej zbroi z mieczem, pierzastymi skrzydłami i tarczą. Podobną funkcję anioła można zaobserwować w grze *Castlevania: Lords of Shadow 2*¹². W tym przypadku postać jest odziana w złotą zbroję, posiada aureolę, a jej orężem jest dwustronny płonący miecz z zakrzywionymi ostrzami. We wcześniejszej części gry *Castlevania: Symphony of the Night*¹³ z 1997 r. anioły występowały także jako regularni przeciwnicy oddający strzały z łuków, unosząc się w powietrzu na skrzydłach.

Anioły mogą być także postaciami grywalnymi, czyli takimi, w które może wcielić się gracz podczas całości lub fragmentu rozgrywki. Wyjątkiem nie są także gry typu bijatyki, w których postacie wymieniają ciosy aż do pokonania przeciwnika. W *Tekken Tag Tournament 2*¹⁴ jedną z grywalnych postaci jest Angel, która jest przedstawiona jako jasnowłosa kobieta w białej szacie. Ma pierzaste skrzydła. W grze mierzy się z innymi postaciami, w tym z tymi reprezentującymi demoniczne

⁸ K. Jędrasiak, *Gry wideo wobec innych mediów*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, 150–151.

⁹ Dotemu, *Heroes of Might & Magic III: HD Edition*, Ubisoft 2015.

¹⁰ FromSoftware, *Dark Souls III*, Bandai Namco Entertainment 2016.

¹¹ Gra jest modem przygotowanym na podstawie gry *Dark Souls III*, dostępnym na stronie: <https://archthrones.com/> (dostęp: 30.11.2024 r.).

¹² Mercury Steam Entertainment, *Castlevania: Lords of Shadow 2*, Konami 2014.

¹³ Konami, *Castlevania: Symphony of the Night*, Konami 1997.

¹⁴ Bandai Namco Entertainment, *Tekken Tag Tournament 2*, Bandai Namco Entertainment 2012.

wizualizacje upadłych aniołów i demonów. W najnowszej odsłonie serii *Tekken* 8¹⁵ pojawia się męska postać o cechach anielskich, ukazana w jasnych barwach mieniących się wielokolorowymi odcieniami. Zdaje się mieć swego rodzaju pancerz, utrzymany w podobnej kolorystyce oraz świetliste skrzydła.

W grach występują także postacie, których pochodzenie określa się jako anielskie. Anioły, jako kojarzone z ogromną mocą, nie spełniałyby funkcji liniowego rozwoju początkowo słabej postaci, co wpływałoby na *gameplay*. Dlatego niekiedy stosowanym usprawiedliwieniem fabularnym jest wykazanie niebiańskich korzeni grywalnej postaci. Tak jest m.in. w *Sacred 2: Fallen Angel*¹⁶, w której jedną z klas do wyboru jest Seriafia, błogosławiona wojowniczką. Przedstawiona jest jako jasnowłosa kobieta mająca w wyposażeniu różne rodzaje skrzydeł w swoim ekwipunku. Nie są integralną częścią jej ciała. Ma umiejętności związane z magią ofensywną oraz polegającą na leczeniu. Postacie niebiańskie występują także w grach opartych na uniwersum *Dungeons & Dragons*, jak choćby *Baldur's Gate* 3¹⁷. Postacie nie tylko mogą mieć niebiańskie (w części przypadków także anielskie) pochodzenie, ale także stają się mocno zantropomorfizowane, ulegając miłości oraz kontaktom seksualnym.

W niektórych produkcjach aniołom nadawane są cechy fizyczne, uwypuklające zjawisko seksualizacji postaci. Atrakcyjny wygląd aniołów można zaobserwować w *League of Angels II*¹⁸ lub *Darksiders II*¹⁹, w której to grze jedną z bohaterek jest Uriel, przedstawiona jako białowłosa kobieta w dopasowanej do sylwetki zbroi. Innymi przykładami mogą być postaci kobiece z gier, takich jak: Kayle z *League of Legends*²⁰ lub Bayonetta z *Bayonetta* 3²¹. Zjawisko to można także zauważyć w przypadku męskich postaci, np. Seraph Sephiroth z *Final Fantasy VII Rebirth*²².

Postać w grze może także pośrednio przybrać cechy anielskie. Dzieje się tak w przypadku, gdy gracz w sposób zamierzony nadaje określony wygląd swojej postaci przez wyposażenie dostępne w grze lub jej rozszerzeniach. Niekiedy dodatkowe możliwości indywidualizacji postaci dostępne są za opłatą w postaci mikropłatności, jak w przypadku *Angels and Demons Mystery Box* jako zestawu dodatkowych przedmiotów do gry *Path of Exile*²³. W zamian za płatność gracz ma dostęp do wizualizacji obejmujących dodatkowe uzbrojenie, pancerze, efekty wizualne, jak np. efekty anielskie lub dostęp do unikatowych wierzchowców.

W grach cyfrowych można odnaleźć także pośrednie sposoby przedstawienia aniołów. Występują one jako elementy sztuki, jak np.: rzeźby, posągi, malowidła oraz zdobienia, które są scenerią lub tłem rozgrywki. Można je odnaleźć np.

¹⁵ Bandai Namco Entertainment, *Tekken 8*, Bandai Namco Entertainment 2024.

¹⁶ Ascaron Software, *Sacred 2: Fallen Angel*, cdv Software Entertainment AG 2008.

¹⁷ Larian Studios, *Baldur's Gate 3*, Larian Studios 2023.

¹⁸ GTArcade, *League of Angels II*, GTArcade 2016.

¹⁹ Vigil Games, *Darksiders II*, THQ Inc. 2012.

²⁰ Riot Games, *League of Legends*, Riot Games 2009.

²¹ PlatinumGames, *Bayonetta 3*, Nintendo 2022.

²² Square Enix, *Final Fantasy VII Remake: Intergrade*, Square Enix 2020.

²³ Grinding Gear Games, *Path of Exile*, Grinding Gear Games 2013.

w grze *The Inquisitor*²⁴. Elementy graficzne mogą być także poza bezpośrednim obszarem fabularnym, a swoje przejawy mają w menu początkowym lub jako grafiki urozmaicające paski zdrowia postaci.

Przytoczone w tej części artykułu gry cyfrowe stanowią jedynie pogładowe przedstawienie wielości przykładów wykorzystania motywu postaci anielskiej. Sposoby jej przedstawienia są różne, a przestrzeń kultury popularnej daje możliwość dowolnego kształtowania i dostosowywania do fabuły badanego motywu.

3. METODA BADAWCZA

Celem niniejszego badania jest zidentyfikowanie oraz szczegółowe opisanie cech aniołów przedstawionych w cutsценach serii gier *Diablo*, ze szczególnym uwzględnieniem ich wyglądu oraz charakteru. Materiał badawczy został poddany kategoryzacji, przy czym kategorie bazują na klasyfikacji zaproponowanej przez D. Jastrzębską-Golonkę²⁵. Jednakże cechy, takie jak: osobowość, antropomorfizacja oraz aksjologia, zostały w niniejszym badaniu połączone w jedną zbiorczą kategorię – charakter. Decyzja ta wynikała z wstępnej analizy materiału badawczego, przeprowadzonej przed rozpoczęciem właściwego badania, która wykazała, że w uniwersum *Diablo* cechy te są przedstawiane w sposób ściśle powiązany i najlepiej analizować je jako jedną, zintegrowaną kategorię.

Na potrzeby badania przeanalizowano materiał audiowizualny obejmujący *cutsцeny* (czyli przerywniki filmowe obecne w trakcie gry, odbierające rozgrywcę jej poprzedni poziom immersyjności poprzez jednostronny przez filmowy)²⁶, *intra* oraz *outra* następujących tytułów i ich rozszerzeń – DLC: *Diablo*²⁷ (pierwsza część serii), *Diablo II: Resurrected*²⁸, *Diablo II: Lord of Destruction*²⁹, *Diablo III*³⁰, *Diablo III: Reaper of Souls*³¹, *Diablo III: Rise of the Necromancer*³² oraz *Diablo IV*³³. Badanie koncentruje się na mediach audiowizualnych, które poprzez proces konwergencji łączą różnorodne gatunki medialne, w tym elementy charakterystyczne zarówno dla filmu, jak i gier cyfrowych. Taki dobór materiału badawczego pozwala na umiejscowienie analizy w kontekście zainteresowań dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediach.

²⁴ The Dust, *The Inquisitor*, Kalypso Media 2024.

²⁵ D. Jastrzębska-Golonka, dz.cyt., 263–266.

²⁶ E. Geslin, O.O. Bartheys, C. Schmidt, K. Tcha-Tokey, T. Kulsuwan, S. Keziz, T. Belouin, *Bernardo autonomous emotional agents increase perception of VR stimuli*, Network and Communication Technologies 5 (2020) 1, 11.

²⁷ Blizzard Entertainment, *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996.

²⁸ Blizzard Entertainment, *Diablo II: Resurrected*, Blizzard Entertainment 2021.

²⁹ Blizzard Entertainment, *Diablo II: Lord of Destruction*, Blizzard Entertainment 2001.

³⁰ Blizzard Entertainment, *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2012.

³¹ Blizzard Entertainment, *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment 2014.

³² Blizzard Entertainment, *Diablo III: Rise of the Necromancer*, Blizzard Entertainment 2017.

³³ Blizzard Entertainment, *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2023.

Dzięki analizie wymienionych elementów wizualno-narracyjnych możliwe było uzyskanie wglądu w specyficzny sposób przedstawiania aniołów w uniwersum *Diablo*. Skupienie się na kategoriach, takich jak: wygląd, charakter oraz rola w narracji umożliwiło dokładne uchwycenie unikalnych aspektów, które wyróżniają wizerunki Aniołów w tym popularnym popkulturowym uniwersum.

4. WYNIKI BADANIA

Opracowany materiał został przyporządkowany do jednej z dwóch kategorii, które mają na celu usystematyzowanie i opisanie sposobu przedstawienia aniołów w serii gier z uniwersum *Diablo*. Analiza materiału pozwoliła wyróżnić cztery kluczowe postaci anielskie, które odgrywają istotne role w narracji. Są to: 1) Tyrael – Archanioł Sprawiedliwości, 2) Imperius – Archanioł Męstwa, 3) Malthael – początkowo Archanioł Mądrości, stał się Archaniołem Śmierci, oraz 4) Inarius – były Archanioł, przebywający w Sanktuarium, jak określany jest świat ludzi, nienależący ani do świata aniołów (te zamieszkiwały Wysokie Niebiosa) ani demonów (żyjących w Płonących Piekłach). Ze względu na różne przedstawienie każdej z powyższych postaci anielskich w kategoriach opisano je oddzielnie.

Wygląd

Wygląd Tyraela zmienia się na przestrzeni narracji. W pierwszych dwóch częściach gry przedstawiony jest jako typowy anioł w estetyce *Diablo*. Charakteryzuje go ponadludzki wzrost, świetliste, częściowo przezroczyste skrzydła o dużych rozmiarach i niebieskawym odcieniu oraz humanoidalna sylwetka. Tyrael dzierży miecz, który stanowi jego główną broń. Zbroja i szaty zakrywają całe jego ciało, a twarz ukryta jest pod głębokim kapturem, co nadaje mu enigmatyczny i mistyczny charakter. Dominują stonowane, szare barwy, z wyjątkiem jasnych, kontrastujących skrzydeł. Porusza się płynnie zarówno chodząc, jak i unosząc się w powietrzu. W fabule Tyrael uczestniczy w walkach, między innymi stając do pojedynku z Imperiusem.

W późniejszym etapie narracji, gdy Tyrael decyduje się na przyjęcie człowieczeństwa, gracz obserwuje proces jego przeistoczenia. Wówczas materializuje się jego głowa, co sugeruje, że wcześniej był istotą duchową lub niewidzialną, a jego widzialna forma opierała się na zbroi i odzieniu, które definiowały jego sylwetkę. Po przemianie w człowieka Tyrael przyjmuje postać postawnego, łysiego mężczyzny. Nosi ciężką zbroję, którą osłania podróżnym płaszczem, a w dłoni nadal dzierży swój charakterystyczny miecz.

Fot. 1. Tyrael, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo II: Resurrected*Fot. 2. Tyrael, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo III*

Imperius jest znacznie większy od Tyraela, co podkreśla jego dominującą i imponującą posturę. Jego zbroja wydaje się bardziej masywna, cięższa i zapewniająca lepszą ochronę, co wzmacnia wizerunek wojownika niezłomnego i potężnego. Nad jego głową lewituje świetlista obręcz, przypominająca aureolę, co dodatkowo nadaje mu majestatycznego wyglądu. Jego skrzydła zdają się płonąć, co wyróżnia go spośród innych anielskich postaci w uniwersum *Diablo* i podkreśla jego wojowniczą naturę.

Imperius posługuje się włócznią, która jest jego główną bronią, symbolizującą zarówno siłę, jak i precyzję. Hełm, który nosi, pozostaje całkowicie zamknięty, a otwory w jego konstrukcji nie ujawniają żadnych szczegółów postaci znajdującej się wewnątrz. Wnętrze hełmu pozostaje spowite cieniem, co dodatkowo podkreśla tajemniczość Imperiusa i jego niematerialną naturę.

Pod względem ruchów porusza się on dynamicznie i agresywnie – potrafi nie tylko latać, ale także wykonywać imponujące skoki oraz teleportować się, co czyni

go niezwykle trudnym przeciwnikiem w walce. Jego umiejętności bojowe są doskonale widoczne w trakcie starć z Tyraelem oraz Diablo, gdzie prezentuje swoją potęgę, szybkość i niezrównaną biegłość w walce.



Fot. 3. Imperius, zrzut ekranu z cutsceny z gry *Diablo III*

Malthael – W DLC do gry *Diablo III* Malthael od razu przedstawiony jest jako uosobienie Śmierci. Jego szczupła sylwetka odziana jest w czarny strój połączony z lekką, ale groźnie wyglądającą zbroją. Elementy jego wyglądu podkreślają mroczną i złowrogą naturę postaci. Jego skrzydła, w przeciwieństwie do świetlistych skrzydeł pozostałych aniołów, wydają się utworzone z dymu lub mgły, co dodatkowo nadaje mu upiornego charakteru.

Podobnie jak inne anioły, Malthael nie ukazuje swojej twarzy, która pozostaje ukryta pod spiczastym, mrocznym hełmem. Jego anonimowość i bezcielesność wzmacniają aurę tajemniczości i śmierci, która mu towarzyszy. Jako broni używa dwóch czarnych sierpów, które są zarówno symbolem, jak i narzędziem jego niszczycielskiej mocy.

Porusza się z niezwykle płynnością, sunąc niczym cień lub lewitując w przestrzeni. Jego ruchy są niemal eteryczne, co czyni go postacią zarówno majestatyczną, jak i przerażającą.



Fot. 4. Malthael, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo III: Reaper of Souls*

Inarius – swoim wyglądem przypomina postać Tyraela, choć ma cechy, które nadają mu bardziej unikatowy charakter. Jego sylwetka to zakapturzona figura odziana w średniej ciężkości złotą zbroję o połyskującej powierzchni. Jako broń wybiera włócznię. Skrzydła Inarius, podobnie jak zbroja, mają złoty kolor, lecz sprawiają wrażenie bardziej statycznych i harmonijnych w porównaniu do dynamicznych, płonących skrzydeł Imperiusa czy mglistych Malthaela.

Podobnie jak u innych aniołów, jego twarz pozostaje niewidoczna, skryta pod kapturem i osłonięta ciemnością, co podkreśla jego tajemniczość i odrealnienie. Jego ruchy są pewne – unosi się ponad głowami ludzi, lewituje oraz dokonuje przelotów. Jednak w trakcie rozwoju narracji można dostrzec zmiany w jego sposobie poruszania się. Początkowo pewne i pełne determinacji ruchy stopniowo zdradzają elementy niepewności i ostrożności, co jest wyraźnie widoczne podczas walki z Lilith.



Fot. 5. Inarius, zrzut ekranu z cutscey z gry *Diablo IV*

Charakter

Tyrael – jest praworządny i głęboko wierzy w słuszność misji obrony słabszych, w tym Nefalemów³⁴, czyli ludzi. Świadomy możliwości swojej śmierci, postanawia ocalić Sanktuarium, ponosząc dobrowolną ofiarę, jaką jest przyjęcie ludzkiej cielesności. Decyzja ta oznacza rezygnację z nieśmiertelności i eteryczności, które są charakterystyczne dla aniołów. Tyrael pełni rolę stróża i opiekuna ludzi jako rasy, a także troszczy się o swoich towarzyszy, takich jak Lea.

Tyrael zмага się również z wątpliwościami, które prowadzą go do chwilowego zwątpienia w swoją misję i szanse na zwycięstwo. Ostatecznie jednak pokonuje kryzys wiary i walczy ramieniem z ramieniem z głównym protagonistą trzeciej części gry. Choć zdarza mu się wpadać w złość, zawsze potrafi nad nią zapanować. Okazuje zdziwienie zdradą Malthaela, a mimo swojej nieśmiertelnej perspektywy dostrzega wielkość w ludzkiej naturze, mimo jej kruchości.

Pełni funkcję obrońcy Nefalemów. W ich obronie jest gotów zrezygnować z innych ról, które pełnił w społeczności aniołów. Jego nieustanna podróż czyni go zarówno poszukiwaczem przygód, jak i pielgrzymem. Współpracuje z zakonem Horadrimów, starając się ukryć Kamień Dusz przed demonami i aniołami, wierząc, że jedynie w Sanktuarium można znaleźć dla niego bezpieczną kryjówkę. Jednak jego założenie okazuje się błędne.

Imperius – dokonuje trudnych wyborów, w tym takich, które wiążą się z możliwością poświęcenia Sanktuarium w walce z Płonącymi Piekłami. Dla Imperiusa liczy się wyższy cel, który, jego zdaniem, uswięca wszelkie środki. Jest świadomy swojej potęgi i siły, co wpędza go w dumę i pychę. Wyznaje jasne zasady, za które przewiduje zarówno nagrody, jak i kary.

Odczuwa radość z możliwości zmierzenia się ze swoim największym przeciwnikiem – Diabło. Jego porażka z rąk tego przeciwnika jednak głęboko go dotyka, a upokorzony wycofuje się z walki. Pomimo swojej dumy potrafi docenić poświęcenie ludzi oraz ich dokonania w walce z Płonącymi Piekłami, choć nadal nie uznaje ich za godnych zaufania.

Imperius pełni wysoką funkcję w hierarchii aniołów, na nim spoczywa odpowiedzialność za przetrwanie Wysokich Niebios. Jego wojownicza natura przejawia się zarówno w walce fizycznej, jak i w starciach słownych. Jego pycha jednak przyczynia się do przejścia jego świata przez Diabło.

Malthael – zdradza Tyraela, kradnąc Kamień Dusz i zabijając Horadrimów, którzy próbowali go ukryć. Jest odpowiedzialny za rozpętanie wojny między Wysokimi Niebiosami a Sanktuarium. Jego zachowanie jest zdominowane przez spokój i przekonanie o własnej niepokonanej naturze. Twierdzi, że „śmierci nie można pokonać”.

Charakteryzuje go metodyczne działanie, z pełną pewnością siebie. Jest podatny na wpływy i pokusy płynące z Kamienia Dusz, który ukradł. Jego działania zdają się motywowane misją zakończenia odwiecznego konfliktu między Wysokimi Niebiosami a Płonącymi Piekłami. Jednak środki, jakie wybiera, nie są szlachetne – wiążą się z wyniszczeniem ludzkiej rasy.

³⁴ Eng. Nephilim.

Inarius – w relacjach z Nefalemami wykazuje wyniosłość, świadomy swojej nieśmiertelności i przewagi nad nimi. Tęskni za Wysokimi Niebiosami, pragnie powrotu do ich społeczności, choć został z niej wygnany i odcięty od kontaktu.

Był zdolny do miłości – jego wybranką była demonica Lilith, z którą miał dziecko, pierwszego Nefalema. Jednak zabił je w ramach swojego dążenia do za-dośćuczynienia za stworzenie Sanktuarium. Liczy się dla niego wyłącznie odzyskanie miejsca wśród aniołów, które, jak wierzy, jest mu należne. Chęć realizacji tego celu zaślepią go i prowadzi do nieprzemyślanych działań.

Podczas walki okazuje brak rozwagi, wyrusza bowiem do starcia bez konkretnego planu, co prowadzi do klęski jego ludzkich sprzymierzeńców. Choć jest doświadczonym wojownikiem, potrafi odczuwać strach i wątpliwości – zwłaszcza w starciach z Lilith. Zaczyna także wątpić w możliwość swojego odkupienia.

Utworzenie Sanktuarium było dla Inariusza próbą dokonania czegoś dobrego – stworzenia miejsca ukrytego przed odwieczną wojną, gdzie aniołowie i demony mogłyby żyć z dala od konfliktu. Jednak jego działania i ambicje prowadzą do stopniowej utraty poczucia celu i pewności siebie.

5. PODSUMOWANIE I DYSKUSJA

Analiza cutscen z serii gier *Diablo* dała możliwość zapoznania się z audiowizualnym, będącym pierwowzorem następujących po niej mediów. Do takich należy bowiem seria książek inspirowanych twórczością studia *Blizzard Entertainment*, np. *Diablo: Wojna grzechu. Kompletna trylogia*³⁵, *Diablo III Zakon*³⁶ oraz *Diablo III Nawalnica Światła*³⁷. Zawierają one treści, które uzupełniają fabułę przedstawioną w rozgrywce o wątki poboczne lub wypełniającą przestrzeń narracyjną pomiędzy kolejnymi częściami gry.

Jednak już z samej zawartości gry wyłania się klarowny obraz przedstawienia aniołów. Podobnie jak w innych dziełach kultury popularnej mają one liczne ludzkie cechy. Podejmują decyzje, wahają się pomiędzy dobrem a złem. Choć przyświeca im wyższy, dobry w swych założeniach cel, podejmują różne środki do jego realizacji. Są indywidualnymi postaciami, mającymi zalety oraz wady. Pomimo swojej anielskiej natury okazują słabość, tracą wiarę, boją się. Potrafią też kochać i są zdolni do cielesnej miłości oraz posiadania potomstwa. Istotne jest pełnienie przez wszystkie anioły roli wojownika, żołnierza. Każdy bowiem podejmuje walkę, także bezpośrednią, która wiąże się z narażeniem życia, stając w obronie wyższych wartości. Te jednak nie zawsze zdają się właściwie rozumiane.

Wyglądem także przypominają ludzi. Ich sylwetki, broń, pancerze oraz odzienie nie odbiegają od tych używanych przez człowieka. Są jednak bardziej urozmaicone i nacechowane wyróżniającymi je atrybutami, jest to świetlistość, określone barwy i kunszt wykonania.

³⁵ R.A. Knaak, *Diablo: Wojna grzechu. Kompletna trylogia*, Kraków 2021.

³⁶ N. Kenyon, *Diablo III: Zakon*, Lublin 2012.

³⁷ N. Kenyon, *Diablo III: Nawalnica światła*, Kraków 2014.

Zdają się nie być istotami uduchowionymi, oddanymi Bogu lub modlitwie. Poza powszechnie spotykaną warstwą wizualną są dalekie od elementów teologicznych lub związanych z wiarą. Choć A.M. Greeley, oceniając obecność religii w kulturze popularnej, stwierdza, że w popkulturze może dojść do realnego spotkania z Bogiem³⁸, w tym przypadku jest to jednostronne, wybiórcze czerpanie motywów, przez co potencjał ten jest zminimalizowany. A.R. Prokop zwraca uwagę, że obecne w popkulturze wizerunki aniołów są modyfikowane przez kulturowe wyobrażenie i nie są tożsame z ich teologiczną reprezentacją³⁹. Należy jednak zauważyć mnogość zapożyczeń i inspiracji tekstami biblijnymi i apokryficznymi przy procesie kreacji uniwersum *Diablo*⁴⁰, w tym samych imion aniołów i demonów. Czwartha z serii gier odwołuje się do postaci demona Lilith⁴¹, która wspólnie z Inariussem stworzyła świat ludzi – Sanktuarium, a ludzi określano mianem Nefalemów⁴², który to motyw także można spotkać w apokryfach Pisma Świętego.

Temat ten jest bardzo interesujący z perspektywy nauk o komunikacji i mediach, jak również w kontekście ludologicznym. Proponując dalsze badania, należy rozważyć dwie możliwości z tym związane. Warto rozszerzyć to pilotażowe badanie o pełny zakres mediów przedstawiających uniwersum gier *Diablo*. Jest to liczna seria książek, gry mobilne, publikacje twórców, materiały graficzne. Tak szeroki materiał badawczy pozwoli ocenić pełny sposób przedstawienia aniołów w uniwersum *Diablo*. Ważne byłoby także porównanie zaobserwowanych treści do szerszych aspektów kulturowych, historycznych i teologicznych, będących pierwowzorem reprezentacji wykorzystanych przez twórców gry, włączając w to punkt widzenia filozofii i metafizyki.

BIBLIOGRAFIA

- Babecki M. *Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach*, *Studia Medioznawcze* (2018) 1, 45–55.
- Bosman F.G., Poorthuis M., *Nephilim: The children of Lilith. The place of man in the ontological and cosmological dualism of the Diablo, Darksiders and Devil May Cry game series*, *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 7 (2015), 17–40.
- Cruz J.C., *Aniołowie i diabły*, Gdańsk 2022.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw: Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

³⁸ A.M. Greeley, *God in Popular Culture*, Chicago 1988, 9.

³⁹ A.R. Prokop, *Aniołowie – wojownicy Pana Zastępów*, *Świdnickie Studia Teologiczne*, 19 (2022), 132–133.

⁴⁰ A. Mazurkiewicz, *Gra komputerowa, beletrystyka i to, co pomiędzy. Casus: seria Diablo i jej literackie (re) interpretacje*, *Књижевна историја*, 2019 (168) 51, 159–177.

⁴¹ A. Górka, *Lilith i jej potomstwo w mitologii hebrajskiej oraz najnowszej kulturze popularnej – przegląd wybranych reprezentacji*, *DYSKURS Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 27 (2019), 198–228.

⁴² F.G. Bosman, M. Poorthuis, *Nephilim: The children of Lilith. The place of man in the ontological and cosmological dualism of the Diablo, Darksiders and Devil May Cry game series*, *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 7 (2015), 17–40.

- Geslin E., Barthelemy O.O., Schmidt C., Tcha-Tokey K., Kulsuwan T., Keziz S., Belouin T., *Bernardo autonomous emotional agents increase perception of VR stimuli*, *Network and Communication Technologies* 5 (2020) 1, 11–25.
- Górska A., *Lilith i jej potomstwo w mitologii hebrajskiej oraz najnowszej kulturze popularnej – przegląd wybranych reprezentacji*, *DYSKURS Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 27 (2019), 198–228.
- Greeley A.M., *God in Popular Culture*, Chicago 1988.
- Jastrzębska-Golonka D., *Obraz anioła w wybranych utworach literatury romantycznej i współczesnej oraz w języku*, *Studia Językoznawcze* 14 (2015), 249–267.
- Jędrasiak K., *Gry wideo wobec innych mediów*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, 149–173.
- Kenyon N., *Diablo III: Nawalnica światła*, Kraków 2014.
- Kenyon N., *Diablo III: Zakon*, Lublin 2012.
- Knaak R.A., *Diablo: Wojna grzechu. Kompletna trylogia*, Kraków 2021.
- Martin T., *The development of winged angels in early christian art*, *Espacio, tiempo y forma. Serie VII, Historia del arte* 14 (2001), 11–30.
- Mazurkiewicz A., *Gra komputerowa, beletrystyka i to, co pomiędzy. Casus: seria Diablo i jej literackie (re) interpretacje*, *Књижевна историја*, 51 (2019), 168, 159–177.
- Prokop A.R., *Aniolowie – wojownicy Pana Zastępów*, *Świdnickie Studia Teologiczne*, 19 (2022), 123–135.
- Stępień T., *Nowe ujęcie natury aniołów w metafizycznej Angelologii św. Tomasza z Akwinu*, *Studia Theologica Varsaviensia* 47 (2009), 167–182.

Ludografia

- Ascaron Software, *Sacred 2: Fallen Angel*, cdv Software Entertainment AG 2008.
- Bandai Namco Entertainment, *Tekken 8*, Bandai Namco Entertainment 2024.
- Bandai Namco Entertainment, *Tekken Tag Tournament 2*, Bandai Namco Entertainment 2012.
- Blizzard Entertainment, *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996.
- Blizzard Entertainment, *Diablo II: Lord of Destruction*, Blizzard Entertainment 2001.
- Blizzard Entertainment, *Diablo II: Resurrected*, Blizzard Entertainment 2021.
- Blizzard Entertainment, *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2012.
- Blizzard Entertainment, *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment 2014.
- Blizzard Entertainment, *Diablo III: Rise of the Necromancer*, Blizzard Entertainment 2017.
- Blizzard Entertainment, *Diablo IV*, Blizzard Entertainment 2023.
- Dark Souls III: Archthrones*, <https://archthrones.com> (dostęp: 30.11.2024 r.).
- Dotemu, *Heroes of Might & Magic III: HD Edition*, Ubisoft 2015.
- FromSoftware, *Dark Souls III*, Bandai Namco Entertainment 2016.
- GTArcade, *League of Angels II*, GTArcade 2016.
- Konami, *Castlevania: Symphony of the Night*, Konami 1997.
- Mercury Steam Entertainment, *Castlevania: Lords of Shadow 2*, Konami 2014.
- Platinum Games, *Bayonetta 3*, Nintendo 2022.
- Riot Games, *League of Legends*, Riot Games 2009.
- Square Enix, *Final Fantasy VII Remake: Intergrade*, Square Enix 2020.
- The Dust, *The Inquisitor*, Kalypso Media 2024.
- Vigil Games, *Darksiders II*, THQ Inc. 2012.

POP-ANGELS: AN ANALYSIS OF THE REPRESENTATION OF ANGELIC CHARACTERS IN THE *DIABLO*

Summary

The portrayal of angels, as well as angelology itself, is an exceptionally broad subject, encompassing not only visual and literary representations of these beings but also tying into the currents of Christian philosophy and theology. Angels have been the subject of intellectual inquiry rooted in metaphysical foundations, as exemplified by the works of thinkers such as St Bonaventure and St Thomas Aquinas. However, within the realm of art, it was necessary to find a means of capturing the ambiguous nature of angels—spiritual beings that are genderless, neither human nor divine. Consequently, as early as the 4th century, the concept of a winged figure symbolizing their spiritual essence emerged, a visualization that remains commonly employed to this day.

At present, one can observe highly diverse and complex representations of angels in various forms of popular culture, including in the domain of pop culture. As noted by J. Majewski and M. Kokoszczyńska, the presence of religion in pop culture should not be viewed solely as a negative phenomenon but rather as a potential area of symbiosis, including within the context of media. Given the diversity of angelic representations, shaped by the intentions of creators and the specific nature of various media, this study narrows its focus to the digital game series set within the *Diablo* universe. The research analyses audiovisual materials originating from the *Diablo* series and its available downloadable content (DLC), with a particular emphasis on the depiction of angels.

The choice of this topic is justified by the academic significance of studying this type of game within the context of contemporary media, as evidenced by existing scholarly literature. Observations made during the study enabled the findings to be compared against representations in other digital games that address similar themes.

Key words: Digital games, *Diablo*, angels, pop culture, media

Nota o Autorze

Mateusz KOT – adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Edukacji Medialnej na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego. Swoje zainteresowania badawcze koncentruje wokół gier cyfrowych w kontekście nauk społecznych ze szczególnym uwzględnieniem nauk o komunikacji społecznej i mediach. Koordynator projektów edukacyjno-medialnych i popularyzujących naukę. Koordynator ogólnopolskich konkursów dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych Olimpiada Medialna. ORCID: 0000-0001-9933-8420

Kontakt e-mail: mateusz.kot.pr@gmail.com

PIOTR LENDZION

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

MEDIATYZACJA KULTU RELIGIJNEGO NA PRZYKŁADZIE MSZY W ROBLOX

1. Wprowadzenie. 2. Internet jako miejsce sprawowania kultu. 3. Second Life jako model wirtualizacji religii i życia publicznego. 4. Roblox jako środowisko ewangelizacyjne. 5. Archidiecezja Gnieźnieńska a Roblox. 6. Recepcja medialna i stanowisko duchownych. 7. Podsumowanie

Słowa kluczowe: Roblox, mediatyzacja, kult religijny, gry cyfrowe, msza

1. WPROWADZENIE

Wraz z postępem technologicznym coraz więcej czynności związanych z życiem społecznym przechodzi do świata wirtualnego¹. Migracja ta odbywa się na wielu płaszczyznach, a jej skalę szczególnie mocno uwidoczniała pandemia Covid-19, trwająca w latach 2019–2021². Świat cyfrowy umożliwił zaspokojenie potrzeb komunikacyjnych, załatwianie spraw urzędowych, zakupy, randki, rozrywkę. Procesowi przenoszenia zachowań i potrzeb ze świata rzeczywistego do realiów cyfrowych uległa również religijność użytkowników sieci oraz graczy. Fakt ten pozostaje kontrowersyjny. W analizach zwraca się uwagę na niemożność zupełnego przeniesienia doświadczeń metafizycznych do środowiska cyfrowego, jednak przejawy kultu religijnego spotykane są w nim niemal od początków istnienia Internetu³. Niniejszy artykuł stanowi próbę analizy zjawiska sprawowania kultu religijnego w formie pośredniczonej, na przykładzie fenomenu medialnego mszy sprawowanych w grze Roblox. Przedstawiona zostanie geneza zjawiska sprawowania kultu religijnego w świecie wirtualnym, a także reakcja mediów i środowiska kościelnego na wybuch popularności tego zjawiska w Polsce.

¹ Por. M. Grewiński, *Cyfryzacja i innowacje społeczne – perspektywy i zagrożenia dla społeczeństwa*, *Kwartalnik Nauk o Przedsiębiorstwie*, 46(1) (2018), 19–29.

² Por. Ministerstwo Cyfryzacji, *Cyfryzacja podczas pandemii – innowacje, bezpieczeństwo, e-administracja*, (2020), <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/cyfryzacja-podczas-pandemii> (dostęp: 4.05.2024).

³ Por. A. Zwoliński, *Sekty w Sieci Internetu*, *Polonia Sacra* 22/66 (2008).

2. INTERNET JAKO MIEJSCE SPRAWOWANIA KULTU

Rozważania nad Internetem jako miejscem sprawowania kultu religijnego należy zacząć od zdefiniowania podstawowych pojęć badawczych. Mediatyzacja jest długookresowym procesem analizującym ciągły rozwój i przemiany medialne. Proces ten jest zakorzeniony w komunikowaniu jako podstawowym działaniu ludzkim, podczas którego ludzie budują społeczne i kulturowe światy: działania komunikacyjne stają się zapośredniczone, kiedy ludzie w coraz większym stopniu używają mediów i stają się od nich zależni⁴.

W ujęciu religijnym mówić będziemy o kulcie w formie zapośredniczonej, gdy technologia będzie istotnym medium umożliwiającym sprawowanie nabożeństw, wspólnotowej modlitwy lub naśladowania zachowań liturgicznych w środowisku wirtualnym. W formie najbardziej podstawowej mogą być to transmisje nabożeństw w czasie pandemii, jednak zjawisko jest dużo szersze i bardziej rozwinięte, zgodnie z definicją prof. Józefa Kellera, zaprezentowaną w *Zarysie dziejów religii*: „Przez kult religijny w szerokim znaczeniu rozumie się wszelkie czynności płynące z pobudek religijnych, w ścisłym zaś znaczeniu jest to zespół czynności będących wyrazem czci wobec sacrum. Kult religijny kształtował się stopniowo i przechodził różne fazy, podobnie jak mit i doktryna”⁵.

W tej analizie posiłkować możemy się również ujęciem z *Encyklopedii PWN*, zgodnie z którym kult to „część religijna oddawana Bogu, bóstwom, świętym osobom lub rzeczom”⁶ oraz „szacunek i uwielbienie okazywane komuś lub czemuś”⁷, ale co najbardziej istotne w kontekście mszy inscenizowanych w Roblox: „ogół czynności i obrzędów religijnych, będących zewnętrznymi przejawami tej czci”⁸. Pojawienie się analogowych środków masowego przekazu zostało bardzo szybko wykorzystane przez wspólnoty religijne. Widziały w nim szansę dotarcia do swoich wiernych, jak i działalności misyjnej. Wystarczy przywołać program prowadzony przez abp. Fultona Sheena, który stał się medialnym fenomenem⁹, aby zrozumieć jak wielki potencjał ewangelizacyjny leżał w środkach masowego przekazu. W Polsce pionierem zastosowania mediów do celów religijnych był o. Maksymilian Maria Kolbe. Uruchomione przez niego wydawnictwo i stacja radiowa działały już w dwudziestoleciu międzywojennym¹⁰.

Rewolucja cyfrowa i Internet ułatwiły użytkownikom uczestniczenie w religijności pozainstytucjonalnej. Nowe narzędzie dawało przestrzeń duchowości indy-

⁴ Por. M. Molęda-Zdziech, *Czas celebrytów: Mediatyzacja życia publicznego*, Warszawa 2013.

⁵ J. Keller, *Religia*, w: *Zarys dziejów religii*, red. J. Keller, Warszawa 1986, 20.

⁶ PWN, *Kult*, w: Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kult;4008937.html> (dostęp: 4.05.2024).

⁷ Tamże.

⁸ Tamże.

⁹ Por. M. Piedziewicz, *Kaznodzieja świata. Życie i działalność arcybiskupa Fultona Sheena*, Biuletyn Edukacji Medialnej 2 (2016), 62–75.

¹⁰ Por. K. Kunert, *Próby przełamania państwowego monopolu Radiofonii w II RP na przykładzie Radia z Niepokalanowa*, w: *Media między przeszłością a teraźniejszością*, red. M. Zdulski, Jelenia Góra 2012, 28–44.

widualnej, z czego skorzystały środowiska pogańskie, czarownicy, ruchy New Age i filozofie oparte na duchowości Wschodu.

Jednym z pierwszych nurtów religijnych korzystających z Internetu do praktykowania kultu jest *wicca*.

Parający się ezoteryką dysponują współcześnie różnymi platformami społecznościowymi. Możliwości takich nie mieli uczestnicy poprzednich fal zainteresowania magią¹¹. Miało to różnorakie efekty – od rozwoju branży usługowych związanych z magią do zbudowania nowych wspólnot, także religijnych. Współczesne ruchy magiczne cechuje brak spójności i wyraźnego podziału na wyznania, co uwidacznia klasyfikacja religii wiccy¹².

Pierwsze rytuały kultowe w świecie wirtualnym miały charakter hybrydowy, odbywały się symultanicznie na płaszczyźnie wirtualnej i w świecie realnym. Technologiczny prymitywizm sprawił, że całość rytuału przebiegała w formie zbliżonej do gier RPG w papierowych systemach, w których przewodniczący, zwany mistrzem gry, opisuje graczom wszystkie wydarzenia i podejmowane przez nich czynności. Rytuał wiccański, przybierający podobną formę, opisuje E. Przybył-Sadowska:

„Przyjrzyjmy się zapisowi jednego z rytuałów przeprowadzonych przy użyciu komunikatora tekstowego:

[8-5, keymaster] Dziś świętujemy Sabat Samhain, wigilię Nowego Roku. To czas, kiedy Bogini

w swoim aspekcie Staruchy zakłada zasłonę na twarz, a Rogaty wstępuje na tron. [...] Witajcie wszyscy, zacznijmy.

[8-5, keymaster] Weź głęboki oddech...

i wypuść go powoli...

Odpręż się

i zwizualizuj połączenie między nami...

Jesteśmy rozproszeni na cztery wiatry,

lecz zebraliśmy się tutaj...”¹³.

Dalej następują obszernie opisy obrzędów, które dokonują się w wyobraźni uczestników czatu, ale także równolegle w ich pokojach. Prowadząca rytuał opisuje szczegółowo atmosferę panującą w metaforycznym gaju, w którym odbywa się rytuał, a także wydaje instrukcje, wedle których postępować mają przed komputerem osoby zaangażowane w obrzędy.

Transkrypcja upodabnia obrzędy do gier tekstowych, jednak uczestnicy rytuału są zachęceni do tworzenia w świecie rzeczywistym ołtarzy i aktywnego uczestnictwa w sprawowanym kulcie. Internet staje się tutaj jedynie nośnikiem informacji¹⁴.

¹¹ Por. A. Stecko-Żukowska, «Zrobiliśmy rewolucję trochę i zmieniliśmy obraz wróżki». *Współczesne wiedźmy i praktyki magiczne w mediach społecznościowych*, Stan Rzeczy 1 (2022) 415.

¹² Zob. A. Chudzik, *Atrakcyjność internetowej magii. O myśleniu mityczno-magicznym we współczesnym świecie*, Media i Społeczeństwo 15 (2021) 64.

¹³ E. Przybył-Sadowska, *Religia online, czyli o procesie wirtualizacji religii*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego, Studia Religiologiczne 40 (2007) 82.

¹⁴ Sytuację można przyrównać do transmisji Drogi krzyżowej z Watykanu – telewizja jest nośnikiem umożliwiającym wspólną modlitwę, nie spełnia jednak funkcji sakralnych i nie „przenosi” widza na płaszczyznę metafizyczną.

Znacznie ważniejszą rolę pełniła technologia w obrzędzie rytuału przesilenia zimowego, odprawionego w 1997 r. Technologia stała się tutaj elementem sakralnym: „Cztery komputery osobiste ustawiono w czterech kierunkach, ku «ścieżkom świata», połączono siecią między sobą oraz z Web na stronie Cyber-Samhain (Samhain to jeden ze świętych dni w folklorze celtyckim, cykliczna data dla sabatów i rytuałów pogańskich). Cztery monitory były stróżami «ścieżek świata» i spełniały tę funkcję, co święte ogniska i bożki. Każdy z monitorów, które migotały światłem gwiazd, ukazywał inny wycinek trójwymiarowej przestrzeni wirtualnej, stworzonej przez technosamana, Marka Pesce. Ołtarz wznosił się na pentagramie, który pełnił rolę magicznego dywanu na digitalnym tle. Fosforyzująca «sfera chaosu», symbol złowieszczego fatum, bezładnie krążyła. Mark Pesce tłumaczył, że podobnie jak poganie przekazywali pierwiastki kosmosu, tak on odwołał się do krzemu, plastiku, światłowodów i szkła. W «świętej przestrzeni» ukazała się kapłanka Marina. Jej nagie ciało pokryte było malowidłami z obrazami węży, promieniującego słońca i wybałuszonych oczu. Uderzając w dwa tybetańskie dzwonki, wzywała demony. Uczestnicy rytuału, użytkownicy Internetu, wzmacniali te jej błagania w domach, tworząc kosmiczny, sugestywny i sakralny krąg w sieci»¹⁵.

Przywołany przykład jest szczególnie ciekawy, ponieważ Mark Pesce był programistą i wyraźnie podkreślał, że jego celem jest nadanie Internetowi charakteru przestrzennego i wykorzystywanie go do rytuałów religijnych¹⁶.

Wyjątkowo istotne na tym etapie było to, że Internet w wielu cyber-religiach przestał być traktowany jedynie jako medium przenoszące informację, zaczął zaś nieść przesłanie teologiczne. Umożliwiło to rozwój grup religijnych, dla których: „[...] sieć uruchamia «święte energie», a także może dać podwaliny pod religijne i cudotwórcze ruchy. Komputer staje się mikrokosmosem, który kondensuje szeroki makrokosmos nowych kultów i sekt. Nowe świątynie cybernetyczne twierdzą, że są w stanie zebrać «święte energie» kosmosu i przelać je na użytkowników sieci. Przywoływane są stare, antyczne bóstwa, uzyskujące w Internecie swe nowe «wcielenie»»¹⁷.

Kolejną fazą rozwoju kultów religijnych w wirtualnej przestrzeni była ich implementacja w grach cyfrowych. Skoro gracze, często bardzo poważnie, wczuwali się w odgrywane przez siebie postacie, a awatary stawały się swoistym *alter ego* użytkowników komputerów, nie powinien dziwić fakt, że również zachowania religijne znajdowały swoje odbicie w rozgrywce. Jako łagodniejszy przejaw takiego procesu można przywołać np. śluby w grach MMO¹⁸, takich jak World of Warcraft. Były one przejawem realizacji potrzeb rytualnych i społecznościowych graczy. Potrzeby te znacznie bardziej uwidocznił fenomen gry Second Life.

¹⁵ A. Zwoliński, *Sekty w sieci Internetu*, Polonia Sacra 22/66 (2008), 98.

¹⁶ Por. E. Przybył-Sadowska, art.cyt., 4.

¹⁷ A. Zwoliński, art.cyt., 99.

¹⁸ MMO – Massively Multiplayer Online.

3. SECOND LIFE JAKO MODEL WIRTUALIZACJI RELIGII I ŻYCIA PUBLICZNEGO

Środowiskiem cyfrowym, które w największym stopniu uwidocznilo możliwości wykorzystania gier w celach społecznych i religijnych, jest Second Life. Gra ta zyskała ogromną popularność na całym świecie¹⁹, czego przejawem w Polsce było np. powstanie wirtualnego kampusu Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, a w skali globalnej ambasad Malediwów, Szwecji i Estonii²⁰. Przyczyn takiej popularności upatrywać możemy w samym założeniu, jakim kierowali się twórcy, którzy w wywiadzie dla „Gazety Wyborczej” mówili: „Nie chodziło mi o stworzenie gry, ale o zbudowanie nowego świata. Second Life z założenia jest społeczeństwem. Żeby się do niego dostać, wchodzisz na stronę internetową. Od innych różni się tym, że jest trójwymiarowa. Przemieszczasz się po niej jako animowana postać – awatar. Spotykasz innych, którzy odwiedzają tę stronę również jako awatary. Możesz przyrzuć im się z bliska i porozmawiać”²¹.

Potencjał w grze zauważyły również wspólnoty wyznaniowe. W wirtualnej piaskownicy zaczęły powstawać świątynie gromadzące wyznawców wiccy, prawosławia, katolicyzmu, ale także np. satanistów. Ważnym z punktu widzenia ewolucji kultu w Internecie i grach było samo środowisko i jego zaawansowanie. W przypadku Second Life nie mówimy już o improwizowanych rytuałach i kultach w formie hybrydowej, do dyspozycji graczy oddane zostały trójwymiarowe środowiska. Również forma uczestnictwa stała się znacznie bardziej rozwinięta. Graczom udostępniono do użytku awatary, co zmieniło dynamikę interakcji między uczestnikami²². Awatar jest pojęciem zaczerpniętym z duchowości hinduistycznej, gdzie *awatara* oznacza inkarnację bóstwa zstępującego do świata materialnego²³. W świecie cyfrowym słowo *awatar* używane jest do opisywania reprezentacji graczy w świecie wirtualnym. W formie najprostszej może to być np. zdjęcie profilowe, jednak w dużo bardziej zaawansowanej przyjmują postać trójwymiarowych modeli dających liczne możliwości interakcji²⁴. Z taką formą awatara mamy do czynienia w Second Life. Awatary spełniały funkcje użytkowe, ale również budowały przywiązanie graczy do cyfrowego świata. Potencjał misyjny takiego osobistego przywiązania do awatarów zauważyli ewangelizatorzy chrześcijańscy²⁵. Tak silnie zmediatyzowane środowisko budziło niepokój. Komentatorzy poruszali kwestie uzależnienia od gry i zaniedbywania

¹⁹ Por. M. Śliwiński, *Second Life Popularniejsze Od Warhammera I Eve Online*, GRY-Online, (08.05.2009), <https://www.gry-online.pl/newsroom/second-life-popularniejsze-od-warhammera-i-eve-online/zeb52e> (dostęp: 4.05.2024).

²⁰ Por. E. Przybył-Sadowska, art.cyt.

²¹ Tamże, 88.

²² Tamże.

²³ PWN, *Awatara*, w Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/awatara;3872733.html> (dostęp: 4.05.2024).

²⁴ Por. B. Kuczyński, *Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego*, *Kultura i Wartości* 35 (2023), 221.

²⁵ Jezuici stworzyli postaci dwóch misjonarzy działających w świecie gry.

interakcji w świecie realnym²⁶. Środowiska związane z Kościołem katolickim podkreślały, że kult w formie wirtualnej pozbawiony jest istotnych elementów, warunkujących jego „ważność”. Jednym z takich komentatorów był ks. prof. Józef Kloch, który w wywiadzie udzielonym „Tygodnikowi Powszechnemu” mówił: „Jeśli przyjmiemy, że avatary są w pewnym zakresie naszym alter ego, to ktoś religijny w świecie realnym będzie chciał być też religijny w Second Life. W ten sposób potrzeby religijne są naśladowane w świecie wirtualnym. [...] Słowa Chrystusa «Gdzie dwóch lub trzech jest zebranych w moje imię, tam jestem wśród nich» odnoszą się do ludzi, a nie awatarów w wirtualnym świecie. Co innego, kiedy ludzie np. odmawiają różaniec za pośrednictwem Skype’a, bo to tylko inna forma komunikowania się, a nie przenosiny do innego świata. Taki sposób prowadzenia dialogu Pan Bóg dał nam w tych czasach. Ale nie można przesadzać w puszczaniu wodzy wyobraźni”²⁷.

Poruszona w ten sposób problematyka wytyczania granic akceptowalnego stopnia zapośredniczenia w sprawowaniu kultu religijnego nie odbiła się szerokim echem, również dlatego że fenomen gry Second Life wygasł, po spektakularnym wzlocie w pierwszej dekadzie lat dwutysięcznych. Liczba graczy znacznie się zmniejszyła, a instytucje upatrujące w cyfrowym świecie szans na zarobek i promocję wycofały się z niego. Przyczynił się do tego rozwój platform społecznościowych takich jak Facebook, Instagram oraz gier MMO, oferujących bardziej rozbudowane mechaniki rozrywki, np. World of Warcraft, Fortnite czy Roblox²⁸.

4. ROBLOX JAKO ŚRODOWISKO EWANGELIZACYJNE

Roblox to gra wydana na liczne urządzenia mobilne, konsole i komputery osobiste, która z swoim założeniu pozwala na tworzenie licznych minigier i światów. W tworzenie wirtualnego środowiska zaangażowani są profesjonalni twórcy, ale również użytkownicy i amatorzy. Dzięki temu gra nie jest zaprojektowanym w całości przez twórców monolitem. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze stworzyli światy, w których odwiedzą lunaparki, ogrody zoologiczne, wezmą udział w zawodach sportowych, czy nawet zebraniach sejmowych. Autorzy zaznaczają, że taka swoboda niesie za sobą walory edukacyjne. Młodzi użytkownicy mogą dzięki niej zainteresować się programowaniem, pobudzić kreatywność czy zdolności matematyczne. Tak duża otwartość cyfrowej piaskownicy niesie jednak za sobą również zagrożenia. Umożliwienie użytkownikom tak swobodnego przekształcania gry sprawia, że dziecko trafić może na serwery z treściami pełnymi przemocy, nieodpowiedniego, wulgarnego słownictwa, czy nawet treści pornograficznych,

²⁶ Por. M. Wyrostkiewicz, *Czy należy bać się Second Life?*, w: *Second Life i Internet: Media w służbie człowiekowi*, red. R. Podpora, Lublin 2009, 86–94.

²⁷ J. Kloch (w rozmowie z M. Kuźmińskim i M. Müllerem), *Chleba nie kupisz za lindeny*, Tygodnik Powszechny 34 (26.08.2007).

²⁸ Por. D. Flora, *What happened to Second Life?* (11.04.2024), NCSESC.COM, <https://www.ncesc.com/what-happened-to-second-life/> (dostęp: 4.05.2024).

ważny jest więc nadzór rodziców oraz ich zainteresowanie sposobem, w jaki młody gracz spędza czas²⁹.

Tak duża otwartość i elastyczny silnik³⁰ umożliwiły powstanie w świecie gry społeczności pasjonatów. Łatwość obsługi i popularność narzędzia sprawiły, że miejsce w cyfrowym świecie znalazły grupy zebrane wokół działań religijnych. Przed powstaniem wewnątrz gry wspólnot narodowych, w Roblox działała już grupa State of Vatican City, skupiająca pasjonatów liturgii, których celem była ewangelizacja i nauka obrzędów. Na oficjalnym profilu robloxowego Watykanu znajdujemy następujące stanowisko: „Nasza grupa symuluje katolicką mszę i sakramenty Kościoła w Roblox, internetowej platformie gamingowej. Wszystkie sakramenty symulowane online nie mają wartości sakramentalnej. Naszym celem jest nauczanie młodych ludzi jak się modlić i uczestniczyć w mszy godnie i z wiarą”³¹.

Grupa Roblox State of Vatican City liczy obecnie 1485 członków³². Gracze organizują inscenizacje mszy, nabożeństw i modlitw w specjalnie przygotowanych wirtualnych świątyniach. Budynki i stroje tworzone są przez pasjonatów i mają w grze wartość użytkową. Zachowują przy tym wszystkie formy znane z prawdziwych kościołów.

Oprócz grupy State of Vatican City w Roblox³³ działają liczne mniejsze społeczności, takie jak: Dicastery for Promoting Christian Unity ROBLOX³⁴, promująca ideę wirtualnego ekumenizmu, „L'Osservatore Romano ROBLOX”³⁵, wirtualny dziennik relacjonujący wydarzenia wewnątrz gry, czy chociażby „Roblox Filipino Catholics”³⁶, skierowana do wiernych z Filipin. Mnogość i aktywność katolickich grup w Roblox nie pozwala na traktowanie ich jak niszowego zjawiska, interesującego jedynie wąską grupę pasjonatów i nie mającą wpływu na potrzeby religijne młodzieży.

Podkreślić należy, że grupy katolickie w Roblox są inicjatywą oddolną, tworzoną najczęściej przez młodych wiernych. Dodaje to projektowi wartości edukacyjnej, w której młodych pociąga przykład rówieśników. Należy również podkreślić, że grupy działające wewnątrz gry nie są jedynie platformami społecznościowymi. Bardzo silny nacisk kładzie się w nich na aspekt Role-Play³⁷. Może to budzić wątpliwości

²⁹ Por. K. Stawska-Magdziak, *Roblox – CO to W Ogóle Jest I Jak Dzieci Mogą W to Grać Bezpiecznie?*, CD Action, (03.08.2023), <https://family.cdaction.pl/artykuly/roblox-co-to-w-ogole-jest-i-jak-dzieci-moga-w-to-grac-bezpiecznie/> (dostęp: 4.05.2024).

³⁰ Silnik – oprogramowanie, na którym zbudowana jest gra. Określa jej wygląd a także funkcjonalności.

³¹ The Vatican City State of ROBLOX. *Disclaimer: Our Group Simulates the Catholic Mass...*, Twitter, (23.09.2020), <https://twitter.com/VaticansRBLX/status/1308885196922662914> (dostęp: 4.05.2024).

³² Por. dane ze strony wymienionej grupy: <https://www.roblox.com/groups/3710943/VA-State-of-Vatican-City#!/about> (dostęp: 4.05.2024).

³³ Zob. The Vatican City State of ROBLOX, Twitter, <https://twitter.com/VaticansRBLX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁴ Zob. Dicastery for Promoting Christian Unity Roblox, Twitter, <https://twitter.com/UnitasRBLX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁵ Zob. L'Osservatore Romano ROBLOX, Twitter, <https://twitter.com/OssRomanoRBX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁶ Zob. Roblox Filipino Catholics, Twitter, <https://twitter.com/FilCatholicsRBX> (dostęp: 4.05.2024).

³⁷ Role-Play – odgrywanie granych przez siebie postaci w jak największym stopniu, tak by nie łamać immersji.

podobne do tych występujących w krytyce Second Life, jednak w przypadku Roblox nie mówimy o budowaniu symulacji drugiego, równie wartościowego życia w świecie wirtualnym, a jedynie o odgrywaniu ról, które ma służyć lepszemu zanurzeniu się w świecie gry.

5. ARCHIDIECEZJA GNIEŹNIEŃSKA A ROBLOX

Największą działającą obecnie polską społecznością katolicką w Roblox jest istniejąca od 2014 r. grupa, funkcjonująca obecnie pod nazwą Archidiecezja Gnieźnieńska lub The Archdiocese of Gniezno. Tak jak międzynarodowy pierwowzór, grupa jest inicjatywą oddolną, niemającą powiązania z rzeczywistą jednostką administracyjną Kościoła Katolickiego. Grupa działała w grze niezauważona przez władze Archidiecezji Gnieźnieńskiej aż do 2023 r., gdy aktywność robloxowego Kościoła została odkryta przez media. W komunikacie prasowym rzecznik diecezji stwierdza, że:

„Nie mieliśmy też dotąd żadnej wiedzy na temat istnienia tej społeczności, która – jak przyznają jej przedstawiciele – działa od ponad ośmiu lat. Kontaktu jednak nie wykluczamy” – dodaje ks. Remigiusz Malewicz. Nie ukrywa również, że jednoznaczna ocena wirtualnej zabawy „w odprawianie nabożeństw i mszy” w doskonale odwzorowanych wnętrzach kościołów – choćby kaplicy jasnogórskiej czy wspomnianej katedry gnieźnieńskiej – nie jest łatwa.

„Wartościowe jest samo zainteresowanie tematem liturgii, powaga i szacunek, z jakim dzieci do tego podchodzą. Nie ma tu raczej intencji prześmiewczych i działań mających banalizować, karykaturować czy dyskredytować obrzędy sakralne. W wydanym jakiś czas temu oświadczeniu przedstawiciele robloxowej archidiecezji gnieźnieńskiej sami przyznali, że ich celem jest przede wszystkim ewangelizacja młodzieży, i zaznaczyli, że to, co dzieje się w grze nie ma wartości modlitwowej i sakramentalnej. Niemniej uczynienie z Eucharystii przedmiotu internetowej zabawy wywołuje u wielu mieszanę, a nawet negatywne uczucie i to również jest zrozumiałe”³⁸.

Kontrowersje, wspomniane przez rzecznika, są efektem niezwykle skrupulatnego podejścia inscenizatorów do sprawowanego przez siebie wirtualnego kultu. Msze i nabożeństwa odbywają się w kościołach w drobiazgowych detalach imitujących rzeczywiste świątynie³⁹, awatary graczy ubrane są w ornaty i stroje liturgiczne wzorowane na prawdziwych, a sprawowane obrzędy wypełniają wszystkie wskazania dokumentów kościelnych. Cyfrowa diecezja ma charakter hierarchiczny. Wirtualni kapłani uczęszczają do seminarium w grze⁴⁰, otrzymują również wewnętrzne sakry biskupie. Grupa liczyła pierwotnie około 200 członków, jednak obecnie jest ich już około 27 tysięcy⁴¹.

³⁸ B. Kruszyk, „Msza” w Roblox – Komentarz Rzecznika Archidiecezji Gnieźnieńskiej, Archidiecezja Gnieźnieńska, (25.01.2023) <https://archidiecezja.pl/msza-w-roblox-komentarz-rzecznika-archidiecezji-gnieznienskiej/> (dostęp: 4.05.2024).

³⁹ Nazwa serwera pochodzi od bazyliki prymasowskiej w Gnieźnie, której replika jest główną świątynią internetowych duchownych.

⁴⁰ Nauka trwa w nich dwa miesiące.

⁴¹ Zob. dane ze strony wymienionej grupy: <https://www.roblox.com/groups/16336786/The-Archdiocese-of-Gniezno#!/about> (dostęp: 4.05.2024).

Nagły wysyp artykułów oraz wielotysięczne tłumy dołączające do serwerów wirtualnej diecezji po pojawieniu się transmisji z nabożeństw na TikToku zaowocowały oficjalnym komunikatem wydanym przez twórców minigry. W oświadczeniu opisują oni historię swojej działalności oraz w jasny sposób określają swoje intencje⁴²:

„Nasze założenia i cele są proste – wszystko robione jest przez nas na poważnie z pełnym szacunkiem do liturgii opierając się na podstawowych przepisach, na przykład OWMR (Ogólnego Wprowadzenia do Mszału Rzymskiego), KPK (Kodeksu Prawa Kanonicznego), a także Ceremoniału Liturgicznej Posługi Biskupów. Zdarza się, że potrzeba bardziej wnikliwej analizy, wtedy sięgamy po listy i konstytucje wydawane przez Stolicę Apostolską, autorstwa zarówno papieży, jak i prefektów różnych kongregacji”⁴³.

W dalszej części dokumentu organizatorzy wirtualnych mszy odcinają się od powstałych na fali popularności tematu robloxowych serwerów, których cele nie są tak jasne: „[...] nie rekomendujemy uczestnictwa w Mszach, które są organizowane z powodu aktualnego trendu – dla żartu i zyskania popularności”⁴⁴.

Zarzucają twórcom tych serwerów kradzież obiektów sakralnych powstałych w ich grze oraz winią za negatywny odbiór inicjatywy. Co ważne, odnoszą się również do publikacji medialnych, m.in. kategorycznie sprzeciwiając się tezie postawionej przez niedostępny już artykuł „Gazety Wyborczej” *Nie chodzą na religię, ale budują sobie kościół w grze*⁴⁵.

6. RECEPCJA MEDIALNA I STANOWISKO DUCHOWNYCH

Fala ogromnej popularności, w czasie której w wirtualnych nabożeństwach uczestniczyło nawet 40 tys. graczy⁴⁶, spowodowana była viralowymi filmami w mediach społecznościowych. Dotychczas działalność ewangelizacyjna młodych twórców robloxowej diecezji pozostawała niezauważona, jednak ogromne zainteresowanie internautów zaowocowało serią artykułów, w których media powoływały się często na opinie duchownych. Czyni tak np. „Gość Niedzielny”, w artykule zestawiającym kilka, dość pozytywnych opinii:

„Absolutnie nie mam z tym żadnego problemu. Dzieci zawsze bawiły się w Mszę. Pamiętam, że kiedyś byłem w muzeum, w którym można było zobaczyć

⁴² Sprostowanie twórców robloxowej społeczności skupionej wokół mszy opublikowane zostało na należącej do nich chmurze Google. Nie należy mylić go ze sprostowaniem wydanym przez stosowne władze kościelne. Z uwagi na nietrzymany charakter źródła, które cytowane jest w oryginale, autor proponuje alternatywny artykuł zawierający omówienie dokumentu dostępny w serwisie Deon: M. Łysek, *Msze w Roblox. Wirtualna „diecezja” wydała sprostowanie: „Nie jesteśmy profanatorami”*, Deon.pl, <https://deon.pl/kosciol/msze-w-roblox-wirtualna-diecezja-wydała-sprostowanie-nie-jestesmy-profanatorami,2398274> (dostęp: 12.09.2024)

⁴³ *Sprostowania Archidiecezji Gnieźnieńskiej...*, Archidiecezja Gnieźnieńska (Roblox), (14.01.2023). https://docs.google.com/document/d/1fwhK_bdxIPdfhtiFRS6c1w38m53AGvJ0fqAbEaokZvg/edit (dostęp: 4.05.2024), autor zarchiwizował dokument w dn. 19.09.2024.

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Tamże.

zabawki dzieci sprzed lat. Były tam również drewniane ołtarze, figurki ministrantów i księży w specjalnie uszytych ornatach. Sam Benedykt XVI przyznał, że jako dziecko często bawił się w księdza” – ocenił [ksiądz Mateusz Kopa].

Ksiądz Mateusz Kopa podkreślił jednak, że obecnie Msze św. na platformie «Roblox» stały się bardzo popularne, a co za tym idzie przyciągają liczne grono różnych odbiorców, również takich, którzy być może będą chcieli naigrawać się z obrzędu liturgicznego. – W grze natomiast nie może dojść do profanacji Ciała i Krwi Jezusa, ponieważ w tym przypadku nie mamy materii sakramentu Eucharystii, tak że nie ma takiego zagrożenia – dodał⁴⁷.

Również portale niezwiązane ze środowiskiem kościelnym prezentowały komentarze przychylnie inicjatywie, m.in. opinię ks. Sebastiana Picura na TikToku, którego w aplikacji obserwuje ok. 600 tys. użytkowników: „Nad fenomenem mszy świętych w grze «Roblox» głowią się socjologowie i specjaliści od trendów w mediach społecznościowych. Analiza zjawiska byłaby niekompletna, gdyby głosu nie zabrali księża. [...]».

– Wielki szacunek dla chłopaków za znajomość liturgii: wystroju, układu świątyni, szat, przygotowania i przebiegu mszy świętej. Oczywiście są pewne potknięcia, ale na podstawie obejrzanych fragmentów mogę stwierdzić, że goście super ogarniają liturgię i są jej pasjonatami. Za to ocena 10 na 10. Za śpiew i znajomość melodii kościelnych złoty przycisk – powiedział ksiądz Picur⁴⁸.

Z uwagi na fakt, że nabożeństwa odbywają się za pośrednictwem gry cyfrowej, temat zainteresował również media branżowe. Na portalu CD Action, jednego z największych serwisów poświęconych grom komputerowym i technologii, ukazał się reportaż z uczestnictwa w robloxowej mszy: „Z jednej strony nie muszę robić nic z wyjątkiem trzymania rąk na myszce i klawiaturze, z drugiej – biorę czynny udział w wirtualnym obrzędzie. Szkoda tylko, że nie udało mi się dołączyć w niedzielę, bo w dni powszednie ksiądz nie wygłasza kazania – byłaby to najmniej odtwórcza, a zarazem i najciekawsza część mszy.

Cyfrowa religia może przyciągać także dlatego, że pozwala zapomnieć o ambiwalentnych odczuciach, jakie potrafi wywoływać instytucja Kościoła Katolickiego w realu. Robloksowa instancja przypomina jego sterylną i wyidealizowaną formę znaną z lekcji religii.

Do tego uderza coś jeszcze – regularność. Pomyślcie tylko; po przeczytaniu tego tekstu wróćcie do swoich spraw, a ta mała grupa chłopaków będzie jak w zegarku przychodziła i odprawiała wirtualne msze. Co jeszcze bardziej niesamowite, wcześniej potrafili to robić na... pustej sali. Przez lata. [...] Najwięcej wiary nabrałem jednak nie w tajemnicę Bożą, a w magię gigantycznego zaangażowania niszowych roleplayowych społeczności⁴⁹.

⁴⁷ KAI, *Dzieci odprawiają Msze Święte w grze „Roblox” – Co Na to Ksiądz?*, Gosc.pl, (21.01.2023), <https://www.gosc.pl/doc/8053511.Dzieci-odprawiaja-Msze-swiete-w-grze-Roblox-co-na-to-ksiadz> (dostęp: 04.05.2024).

⁴⁸ J. Tyszkowski, *Msze Święte W Grze ‘Roblox’ to Hit. Księża Oceniają Liturgię*, Vibez, (13.01.202), <https://vibez.pl/wydarzenia/msze-swiete-w-grze-roblox-to-hit-ksieza-oceniaja-liturgie-6855162343909952a> (dostęp: 4.05.2024).

⁴⁹ S. Falenta, *Byłem Na Mszy W Robloxie. „Jestem Pod Wrażeniem” to Mało Powiedziane*,

Autor tekstu zwraca jednak również uwagę, że przed odnalezieniem pierwotnego serwera, którego twórcy biorą na poważnie swoją misję ewangelizacyjną, trafił na serwer powstały na fali popularności zjawiska, który nie traktował liturgii z należytyym szacunkiem oraz na serwer mający na celu wyłudzenie od potencjalnych wiernych pieniędzy: „Kiedy rozglądam się i dowiaduję, że na nabożeństwo muszę wykroić sobie niedzielny wieczór, coś mi tu zaczyna śmierdzieć. Szybko orientuję się, że padłem ofiarą niecnego fortelu. Zamiast na serwer z mszami, który podziwiał już pół polskiego internetu, trafiłem na regularny scam podszywający się pod religijnych larpowców. Administrator bardziej niż regularnym odprawianiem ceremonii zainteresowany jest wpłacaniem pieniędzy na funkcjonowanie serwera czy sprzedażą koszulek. Na tę świeżą zarzutkę łapie się około kilkunastu użytkowników na godzinę. No cóż... Coś dzwoni, ale nie w tym kościele, a kapłan, którego szukam, przebywa w innej parafii. Poszukiwania trwają dalej”⁵⁰.

Nie wszystkie pojawiające się w mediach opinie są jednak tak pozytywne. Zdecydowanie negatywny stosunek do zjawiska robloxowych mszy prezentuje popularny w Internecie ks. Rafał Główczyński⁵¹, według którego: „To jak przespać się z czyjąś dziewczyną, a później mówić, że nic się nie stało, bo tylko udawaliśmy”⁵².

Mimo skrajnie różnych opinii prasy i środowiska kościelnego inicjatorzy robloxowych mszy nie zawiesili działalności. Po wydaniu sprostowania kontynuowali ją, zapewniając, że są świadomi odpowiedzialności, jaka spoczywa na nich w związku z napływem osób zainteresowanych tematem wirtualnych mszy i współtworzeniem społeczności.

7. PODSUMOWANIE

Środowisko wirtualne umożliwia obecnie przeżywanie coraz większej liczby interakcji społecznych. Kult religijny w Internecie i grach cyfrowych przeszedł długą ewolucję, poczynając od prymitywnych technologicznie form rytuałów sprawowanych na forach internetowych i w komunikatorach, które przypominały papierowe gry RPG, przez improwizowane ceremonie w nieprzystosowanych do nich grach MMO, aż po zaawansowane i złożone nabożeństwa w powstałych w tym celu trójwymiarowych modelach świątyń. Najnowszym przejawem spełniania potrzeb religijnych w grach cyfrowych jest fenomen mszy w Roblox. Inscenizacje te spełniają definicje kultu przyjęte w tym opracowaniu, a swoją złożonością nie odbiegają od rytuałów religijnych w świecie realnym. Aspektem odróżniającym je od rzeczywistej religii jest brak materii sakramentów. Mimo niebezpieczeństw płynących z przeniesienia kultu religijnego do świata cyfrowego, podkreślić należy potencjał katechetyczny i ewangelizatorski, który zawarty jest w działalności grup, takich jak

CD Action, (20.01.2023), <https://cdaction.pl/publicystyka/bylem-na-mszy-w-robloksie-jestem-pod-wrazem-to-malo-powiedziane> (dostęp: 4.05.2024).

⁵⁰ Tamże.

⁵¹ W Internecie działa pod pseudonimem „Ksiądz z osiedla”.

⁵² R. Główczyński, *KSIĄDZ: Popieram IDE NOWAKOWSKĄ! (MSZA Roblox)*, Ksiądz z osiedla, YouTube, (17.01.2023), <https://www.youtube.com/watch?v=gXnhHdQ7zpc> (dostęp: 4.05.2024).

Archidiecezja Gnieźnieńska w grze Roblox. Fala popularności nabożeństw, jaka wybuchła w 2023 r. zaowocowała krótkotrwałym, acz intensywnym zainteresowaniem mediów, komentarze w nich spotykane nie są jednak zgodne. Bez względu na burzę medialną i krótkotrwałe zainteresowanie środowisk kościelnych (które ostatecznie w większości nie wykorzystały potencjału leżącego w popularności zjawiska) społeczność skupiona wokół serwerów katolickich w Roblox kontynuuje swoje działanie.

BIBLIOGRAFIA

- Chudzik A., *Atrakcyjność internetowej magii. O myśleniu mityczno-magicznym we współczesnym świecie*, Media i Społeczeństwo 15 (2021).
- Falenta S., *Byłem na mszy w Robloxie. „Jestem pod wrażeniem” to mało powiedziane*, CD Action, (20.01.2023), <https://cdaction.pl/publicystyka/bylem-na-mszy-w-robloxie-jestem-pod-wrazeniem-to-malo-powiedziane> (dostęp: 04.05.2024).
- Flora D., *What happened to Second Life?* (11.04.2024), NCSESC.COM, <https://www.ncesc.com/what-happened-to-second-life/> (dostęp: 04.05.2024).
- Głównyński R., *KSIĄDZ: Popieram IDEĘ NOWAKOWSKĄ! (MSZA Roblox)*, Książd z osiedla, YouTube, (17.01.2023). <https://www.youtube.com/watch?v=gXnhHdQ7zpc> (dostęp: 04.05.2024).
- Grewiński M., *Cyfryzacja i innowacje społeczne – perspektywy i zagrożenia dla społeczeństwa*, Kwartalnik Nauk o Przedsiębiorstwie, 46(1) (2018).
- KAI, *Dzieci odprawiają msze święte w grze „Roblox” – Co na to ksiądz?*, Gosc.pl, (21.01.2023), <https://www.gosc.pl/doc/8053511.Dzieci-odprawiaja-Msze-swiete-w-grze-Roblox-co-na-to-ksiadz> (dostęp: 04.05.2024).
- Keller J., *Religia*, w: *Zarys dziejów religii*, red. J. Keller, Warszawa: Iskry 1986.
- Kloch J., (w rozmowie z M. Kuźmińskim i M. Müllerem), *Chleba nie kupisz za lindeny*, Tygodnik Powszechny 34 (26.08.2007).
- Kruszyk B., *„msza” w Roblox – Komentarz Rzecznika Archidiecezji Gnieźnieńskiej*, Archidiecezja Gnieźnieńska, (25.01.2023) <https://archidiecezja.pl/msza-w-roblox-komentarz-rzecznika-archidiecezji-gnieznienskiej/>.
- Kuczyński B., *Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego*, Kultura i Wartości 35 (2023).
- Kunert K., *Próby przełamania państwowego monopolu Radiofonii w II RP na przykładzie Radia z Niepokalanowa*, w: *Media między przeszłością a teraźniejszością*, red. M. Zdulski, Jelenia Góra 2012.
- Łysek M., *Msze w Roblox. Wirtualna „diecezja” wydała sprostowanie: „Nie jesteśmy profanatorami”*, Deon.pl, <https://deon.pl/kosciol/msze-w-roblox-wirtualna-diecezja-wydala-sprostowanie-nie-jestesmy-profanatorami,2398274> (dostęp: 12.09.2024).
- Ministerstwo Cyfryzacji, *Cyfryzacja podczas pandemii – innowacje, bezpieczeństwo, e-administracja*, (2020), <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/cyfryzacja-podczas-pandemii> (dostęp: 04.05.2024).
- Molęda-Zdziech M., *Czas celebrytów: Medietyzacja Życia Publicznego*, Warszawa: Difin 2013.
- Piedziewicz M., *Kaznodzieja świata. Życie i działalność arcybiskupa Fultona Sheena*, Biuletyn Edukacji Medialnej 2 (2016).
- Przybył-Sadowska E., *Religia online, czyli o procesie wirtualizacji religii*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego, Studia Religioznawcze 40 (2007).
- PWN, *Awatara*, w Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/awatara;3872733.html> (dostęp: 04.05.2024).
- PWN, *Kult*, w Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kult;4008937.html> (dostęp: 4.05.2024).
- Sprostowania Archidiecezji Gnieźnieńskiej...*, Archidiecezja Gnieźnieńska (Roblox), (14.01.2023). https://docs.google.com/document/d/1fwhK_bdxIPdfhtiFRS6c1w38m53AGvJ0fqAbEaokZvg/edit (dostęp: 04.05.2024), autor zarchiwizował dokument 19.09.2024.

Stawska-Magdziak K., *Roblox – Co to w ogóle jest i jak dzieci mogą w to grać bezpiecznie?*, CD Action, (03.08.2023), <https://family.cdaction.pl/artykuly/roblox-co-to-w-ogole-jest-i-jak-dzieci-moga-w-to-grac-bezpiecznie/> (dostęp: 04.05.2024).

Steko-Żukowska A., «Zrobiliśmy rewolucję trochę i zmieniliśmy obraz wróżki» *Współczesne wiedźmy i praktyki magiczne w mediach społecznościowych*, Stan Rzeczy 1 (2022), Śliwiński M., *Second life popularniejsze od warhammera i eve online*, GRY-Online, (08.05.2009), <https://www.gry-online.pl/newsroom/second-life-popularniejsze-od-warhammera-i-eve-online/zeb52e> (dostęp: 04.05.2024).

The Vatican City State of ROBLOX. *Disclaimer: Our Group Simulates the Catholic Mass...*, Twitter, (23.09.2020). <https://twitter.com/VaticansRBLX/status/1308885196922662914> (dostęp: 04.05.2024).

Tyszkowski J., *Msze Święte w grze 'Roblox' to hit. Księża oceniają liturgię*, VibeZ, (13.01.202), <https://vibez.pl/wydarzenia/msze-swiete-w-grze-roblox-to-hit-ksieza-oceniaja-liturgie-6855162343909952a> (dostęp: 04.05.2024).

Wyrostkiewicz M., *Czy należy bać się Second Life?*, w: *Second Life i Internet: Media w służbie człowiekowi*, red. R. Podpora, Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium” 2009.

Zwoliński A., *Sekty w sieci Internetu*, Polonia Sacra 22/66 (2008).

MEDIATIZATION OF RELIGIOUS CULT EXEMPLIFIED BY MASS IN ROBLOX

Summary

The article provides an analysis of the phenomenon of transferring religious practices to the digital world, with a particular focus on the game Roblox. In the context of technological progress and the Covid-19 pandemic, which accelerated the migration to the virtual world, the author analyzes how the religiosity of network users and players adapts to new digital realities.

The article emphasizes the controversy of the topic, drawing attention to the difficulties associated with transferring metaphysical experiences to the digital environment. Despite this, the author notes that manifestations of religious behavior have been present on the Internet almost since its inception.

A specific example that is the subject of analysis is the media phenomenon of masses celebrated in the game Roblox. The author presents the genesis of this phenomenon and the reaction of the media and the church environment to its growing popularity in Poland.

Key words: Roblox, mediatization, religious cult, video games, mass

Informacje o Autorze

Piotr LENDZION – student dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Interesuje się literaturą fantastyczną i niesamowitą XX w. oraz kulturą ludową. Jest współtwórcą serii wydawniczej Jastrzębskie Drogi Wiary.

ORCID: 0009-0009-5814-3585

Kontakt e-mail: piotrlendzion28@gmail.com

PIOTR ŁUCZUK

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

ŻYCIE TO NIE TEATR... WSZYSTKO TO JEST JEDNA GRA JAK ALGORYTMY ODBIERAJĄ NAM WOLNOŚĆ WYBORU

1. Wprowadzenie. 2. Będę grał w grę... 3. Gra o sumie niezerowej. 4. W obliczu kryzysu cywilizacyjnego. 5. Widmo sekularyzmu europejskiego. 6. Wirtualna rozgrywka – realne konsekwencje. 7. Wirtualny ekshibicjonizm – wyzwania wieku kapitalizmu inwigilacji. 8. Podsumowanie

Słowa kluczowe: Gry wideo, gry komputerowe, algorytmy, algokracja, bańka informacyjna, media społecznościowe

1. WPROWADZENIE

W ostatnich latach w literaturze naukowej coraz więcej uwagi poświęca się aspektowi gier komputerowych oraz temu jak wpływają one na komunikację społeczną i więzi międzyludzkie. Jak bumerang wraca hipoteza o rzekomej szkodliwości gier cyfrowych i ich destrukcyjnym wpływie na poszczególne jednostki. Równie wielu badaczy jednak przekonuje, że gry wideo – podobnie jak Internet – są jedynie narzędziem i same w sobie nie są złe ani dobre. Można je natomiast wykorzystać w złych i dobrych celach. Powszechnie wiadomo o wykorzystywaniu przez terrorystów ISIS komunikatorów w grach na konsoli PlayStation 4¹. Z drugiej strony, coraz częściej pojawiają się również doniesienia o wykorzystywaniu gier wideo np. w walce z demencją czy terapii Alzheimerera.

A gdyby tak rozszerzyć perspektywę i przyjąć założenie, że reguły znane z gier komputerowych coraz częściej zaczynają wpływać na nasze realne życie? Począwszy od wyborów konsumenckich, przez kwestie światopoglądowe i polityczne, na zmianach procesów społecznych kończąc. Podobne założenia są dość mocno obecne w popkulturze. Dość wspomnieć chociażby o klasycznej trylogii filmów *Matrix* czy chociażby serialu *Westworld*.

To dobry moment na postawienie pytania, czy wykorzystanie mechanizmów BigData i gromadzonych w całym tym procesie danych rzeczywiście może wpływać na nasze codzienne wybory.

¹ Zob. T. Brewster, <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2018/02/14/sony-playstation-4-data-disclosed-to-feds-in-terrorism-probe/>, 2018.

W celu zbadania omawianego zjawiska, w pierwszej części niniejszego artykułu omówione zostaną podstawowe i najbardziej powszechne cyberzagrożenia oraz wskazane udokumentowane przykłady bezpośrednio związane z negatywnym wpływem gier cyfrowych na poszczególne jednostki.

Następnie analizie poddane zostaną zmiany zachodzące w procesie komunikacji międzyludzkiej, obserwowane wraz z rozwojem nowych technologii, postępującą cyfryzacją, upowszechnieniem mediów społecznościowych oraz obniżonym wiekiem „inicjacji cyfrowej” i dostępu do gier komputerowych na coraz wcześniejszym etapie dorastania.

Wreszcie na problem stopniowego ustępowania przez ludzi pola algorytmom w kwestii decyzji podejmowanych każdego dnia, spojrzemy przez pryzmat dwóch amerykańskich politologów: Samuela Huntingtona oraz Benjamin Barbera. To właśnie ich analizy rozwoju społeczeństwa nowoczesnego, stojących przed nim wyzwań i zagrożeń, a wreszcie widmo nadciągającego kryzysu tożsamościowego pozwalają spojrzeć na omawiane zagadnienie z zupełnie innej perspektywy. Z czasu ostrzeżenia, które kierowali do nas Huntington i Barber, można dziś odczytywać je jako sygnały tego, co obecnie jest naszą codziennością. Na przykładzie opisanego przez Huntingtona i Barbera kryzysu tożsamości przeanalizujemy zatem zjawisko stopniowego zawłaszczania coraz większej przestrzeni życiowej przez wykorzystywane w mediach społecznościowych algorytmy.

Krzysztof Rybiński, autor książki *Algokracja. Jak i dlaczego sztuczna inteligencja zmienia wszystko?*, w wywiadzie dla „Rzeczpospolitej” diagnozował proces zanikania demokracji na rzecz algokracji². Termin ten powiązany jest z formą ustroju polityczno-społecznego, gdzie zbiorowością rządzą algorytmy, decydujące o każdym aspekcie życia, np. czy człowiek dostanie kredyt, mieszkanie, pracę, czy wyjdzie z więzienia³.

Takie podejście nie jest w zasadzie niczym nowym i ściśle wiąże się z koncepcjami głoszonymi w ramach tzw. „twardego determinizmu medialnego”, lansowanymi chociażby przez Marshalla McLuhana⁴ czy Neila Postmana⁵. To właśnie oni sugerowali, że technologie wpływają na społeczeństwo w sposób bezwarunkowy. Dziś po prostu na własne oczy obserwujemy tego skutki.

2. BĘDĘ GRAŁ W GRĘ...

W nomenklaturze wojskowej często używa się pojęć typu „gry wojenne” lub „plany ewentualnościowe”⁶. Mając na uwadze przyjęte powyżej założenia, należy podkreślić, że obecnie cyberzagrożenia nie dotyczą jedynie strategicznych systemów informatycznych danego państwa. W celu pozyskania informacji i niejawnych

² Por. P. Rożyński, *Krzysztof Rybiński: Demokracja zanika i zastępuje ją algokracja*, <https://cyfrowa.rp.pl/opinie-i-komentarze/art16930011-krzysztof-rybinski-demokracja-zanika-i-zastepuje-ja-algokracja>, 2020.

³ J. Królewski, K. Rybiński, *Algokracja. Jak i dlaczego sztuczna inteligencja zmienia wszystko?*, Warszawa 2023.

⁴ Zob. M. McLuhann, *Galaktyka Gutenberga*, Warszawa, 2022.

⁵ Zob. N. Postman, *Zabawić się na śmierć*, Warszawa, 2006.

⁶ Por. P. Łuczuk, *Cyberwojna. Wojna bez amunicji?*, Kraków 2017.

danych hakerzy są w stanie posłużyć się komputerami osób postronnych, aby za ich pośrednictwem zacierać ślady, mylić tropy, a co najważniejsze, niepostrzeżenie uzyskać dostęp do pożądaných informacji. Dlatego niezwykle istotna jest odpowiednia pedagogika cyberbezpieczeństwa.

Dobrze rozumiana ochrona przed cyberzagrożeniami powinna być realizowana już na wczesnym etapie inicjacji komputerowej. Nie da się ukryć, że jeszcze kilkanaście lat temu można byłoby zaryzykować stwierdzenie, że więcej zagrożeń czyhało na dzieci poza domem. Nikomu raczej nie przyszłoby na myśl, że w domowym zaciszu na dzieci także czyha wielkie niebezpieczeństwo. Tymczasem wraz z rozwojem Internetu i upowszechnieniem się komputerów, ulubionym zwierzątkiem domowym większości dzieci stała się... mysz komputerowa. To właśnie wtedy sprawy zaczęły przybierać zły obrót.

Już na przykładzie dorosłych widać, że rozwój Internetu i serwisów społecznościowych sprawił, że natychmiast, jak grzyby po deszczu, zaczęli się pojawiać internetowi oszuści i naciągacze. Skoro udawało im się manipulować osobami dorosłymi, nietrudno sobie wyobrazić przed jak wielkim zagrożeniem stanęły dzieci. Podatne na działanie reklamy chętnie brały udział w różnego rodzaju konkursach, a rodzice musieli później słono płacić za błędy swoich pociech. Aby ustrzec się przed odpowiedzialnością prawną, wymyślono fikcyjny system bezpieczeństwa. Fikcyjny, dlatego że tylko pozornie miał chronić treści nieodpowiednie przed dziećmi. Obecnie w większości serwisów internetowych funkcjonują różnego rodzaju systemy weryfikujące wiek lub aplikacje zbierające oświadczenia użytkowników, którzy zapewniają o ukończeniu 18 roku życia. W praktyce tego typu systemy nie mają żadnej możliwości zweryfikowania wprowadzonych danych. Każdy może sobie dodać lub ująć kilka, a nawet kilkanaście lat. Brak możliwości odpowiedniego zabezpieczenia treści nieodpowiednich dla dzieci w Internecie jest jednym z największych współczesnych cyberzagrożeń. Ma ono poważne konsekwencje dla społeczeństwa.

Dzisiaj, gdy już nawet dzieci w przedszkolach bawią się smartfonami, a nastolatki prowadzą swoje wirtualne pamiętniki na Instagramie czy TikToku, dzieląc się z całym światem problemami i niezwykle często narażając na drwiny kolegów i koleżanek, nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że odpowiednie filtrowanie treści w cyberprzestrzeni odgrywa kolosalną rolę. Oczywiście nie chodzi tu o utopijną wizję ocenzurowania Internetu i możliwość usunięcia z sieci wszystkich nieodpowiednich dla dzieci treści. Odpowiednie zwalczanie cyberzagrożeń, które czyhają na najmłodszych użytkowników cyberprzestrzeni, jest możliwe jedynie wtedy, gdy to rodzice w pełni zrozumieją wagę problemu i wypracują konkretne mechanizmy obronne.

A zagrożeń jest sporo. Nie chodzi tu tylko o zwykłe oszustwa i głupie żarty rówieśników. Psychologowie i socjologowie zwracają uwagę, że nawet na portalach społecznościowych w grupach dzieci, a zwłaszcza nastolatków, często dochodzi do różnych form wykluczenia, a nawet mobbingu. Kolejnym zagrożeniem jest dostęp do wszelkiego rodzaju treści pornograficznych, brutalnych gier komputerowych oraz zagrożenie ze strony pedofili.

Z ogólnodostępnych statystyk najczęściej wyszukiwanych w Internecie haseł i stron internetowych wynika, że szczególnie często użytkownicy sieci odwiedzają strony z pornografią⁷.

⁷ Por. Limor Barenholtz, Most Searched Things on Google in 2024: The Complete List, <https://www.similarweb.com/blog/marketing/seo/top-keywords/> (dostęp: 07.07.2024r.).

#	Search Terms	Average monthly search volume	Organic traffic	Paid traffic	Traffic leader
1	youtube	336,840,510	99.62%	0.38%	youtube.com
2	facebook	226,948,640	99.26%	0.74%	facebook.com
3	pornhub	191,042,070	100.00%	0.00%	pornhub.com
4	amazon	148,674,610	64.65%	35.35%	amazon.com
5	weather	147,523,140	96.81%	3.19%	weather.com
6	translate	129,962,620	100.00%	0.00%	google.com
7	xvideos	111,175,620	100.00%	0.00%	xvideos.com
8	gmail	106,732,510	99.82%	0.18%	google.com
9	instagram	102,973,760	98.95%	1.05%	instagram.com
10	whatsapp web	99,957,520	100.00%	0.00%	whatsapp.com
11	google translate	92,581,580	100.00%	0.00%	google.com
12	nba	89,802,040	100.00%	0.00%	youtube.com
13	traductor	86,886,670	100.00%	0.00%	google.com
14	xnxx	86,068,890	100.00%	0.00%	xnxx.com
15	chatgpt	85,475,300	99.96%	0.04%	openai.com
16	twitter	85,184,220	100.00%	0.00%	twitter.com
17	google	71,256,340	99.98%	0.02%	google.com
18	ipl	68,222,570	100.00%	0.00%	jocinema.com
19	porn	65,994,180	100.00%	0.00%	pornhub.com
20	premier league	61,078,850	100.00%	0.00%	youtube.com
21	google maps	58,780,080	100.00%	0.00%	google.com
22	wordle	51,720,170	100.00%	0.00%	nytimes.com
23	chat gpt	50,800,940	99.98%	0.02%	openai.com
24	serie a	50,104,320	100.00%	0.00%	youtube.com
25	netflix	48,998,790	99.98%	0.02%	netflix.com
26	maps	45,179,540	99.99%	0.01%	google.com.br
27	xhamster	44,140,950	100.00%	0.00%	xhamster.com
28	porno	39,030,950	100.00%	0.00%	xnxx.com
29	speed test	38,719,180	100.00%	0.00%	speedtest.net
30	hotmail	37,397,500	100.00%	0.00%	microsoft.com

[fig. 1: Most Searched Things on Google in 2024: The Complete List, <https://www.similarweb.com/blog/marketing/seo/top-keywords/>]

Skala zjawiska jest na tyle duża, że na tego typu treści można się natknąć nawet w trakcie przeglądania zupełnie innych informacji. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, jak zgubny może mieć to wpływ, zwłaszcza na młodzież w wieku dojrzewania.

Poza tak oczywistymi zagrożeniami występują jeszcze takie, których możemy nie dostrzec na pierwszy rzut oka. Upowszechnienie się świata wirtualnego grozi

poważnym osłabieniem więzi społecznych. Coraz częściej z serwisów informacyjnych dowiadujemy się o przypadkach osób, które wolały żyć w świecie wirtualnym, niż prowadzić realne życie. Jednym ze znamienitych przykładów jest sytuacja związana z grą Second Life, w której para poznała się wirtualnie i postanowiła się pobrać (zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym). Sielanka nie trwała długo, ponieważ żona nakryła męża na tym, jak w grze jego postać obściskowała się z innym graczem⁸. Nie chciałbym generalizować, bo istnieje też wiele przypadków osób, które aktywnie funkcjonowały w cyberprzestrzeni i spędzały wiele czasu w świecie wirtualnym i nic złego im się nie stało, jednak dzieci, z niewykształconym jeszcze do końca poczuciem własnej tożsamości, bardzo łatwo mogą oderwać się od rzeczywistości i społeczeństwa na rzecz świata ułudy i fikcji.

Konkretnych dowodów na to, w jaki sposób media społecznościowe usprawniły komunikację i znacznie ułatwiły kontakty międzyludzkie, dostarczyło badanie zrealizowane w 1969 r. przez psychologów Stanleya Milgrama i Jeffreya Traversa. Badacze poprosili mieszkańców stanu Nebraska w USA o przekazanie przez swoich znajomych, a następnie przez ich znajomych, paczki dla mieszkańca Bostonu. Następnie prześledzili łańcuch znajomości i ustalili trasę, którą wędrowała przesyłka. Dzięki temu badacze doszli do wniosku, że dwóch dowolnych mieszkańców tego stanu dzieli 6,2 znajomego. Badanie te stało się podstawą rozważań wielu innych socjologów. Od 2000 r. badacze mediów społecznościowych nawiązują do tej myśli. W 2011 r. Johan Ugander, były stażysta w firmie Facebooka, przeprowadził badanie, w którym udowodnił, że użytkownicy Facebooka są od siebie oddaleni o 4,74 stopnie znajomości⁹.

Przykład ten dobitnie pokazuje, w jaki sposób rozwój mediów społecznościowych oraz ich upowszechnienie i popularyzacja, zwłaszcza wśród użytkowników młodszego pokolenia internautów, zmieniły naturę relacji i sposobu, w jaki je w ogóle nawiązujemy.

3. GRA O SUMIE NIEZEROWEJ

Aby przeciwdziałać większości z tych zagrożeń potencjacji rynku internetowego, jak choćby Microsoft, Apple i Google, czy twórcy najpopularniejszych przeglądarek internetowych zdecydowali się uruchomić specjalny system kontroli rodzicielskiej, dzięki któremu można nadzorować sposób, w jaki dzieci korzystają z komputera. Jednak czy rzeczywiście komputerowy system kontroli rodzicielskiej jest aż tak skuteczny?

Proponowana przez czołowych dostawców systemów operacyjnych funkcja kontroli rodzicielskiej umożliwi określenie limitu czasu spędzanego przez dzieci przed komputerem. Ponadto system pozwala wybrać programy i gry, których dzieci będą mogły używać. Co ciekawe, funkcja ta pozwala także precyzyjnie określić,

⁸ Zob. S. Morris, Second Life affair leads to real life divorce, <https://www.theguardian.com/technology/2008/nov/13/second-life-divorce>, 2008.

⁹ Por. J. Fabijańczyk, A. Cupirak, *Influencer marketing – praktycznie*, Bielsko-Biała: WhitePress, Bielsko-Biała 2016, 11.

kiedy użytkownicy będą mogli używać określonych programów. Za pomocą jednej z funkcji kontroli rodzicielskiej można także zablokować dostęp do budzących zastrzeżenia programów telewizyjnych i filmów. Kolejnym wariantem, zwiększającym bezpieczeństwo dziecka podczas korzystania z Internetu, jest specjalny filtr rodzinny na określone usługi, umożliwiający stworzenie listy witryn, które mogą być odwiedzane przez dzieci, a także określenie grupy osób, z którymi będą one mogły rozmawiać przy użyciu komunikatorów i serwisów społecznościowych. Całość wieńczę obszernie raporty skrupulatnie wykazujące aktywność dzieci w trybie online.

System kontroli rodzicielskiej powszechnie jest już stosowany przez telewizje kablowe i satelitarne, sieci telefonii komórkowych, a także producentów sprzętu komputerowego i twórców oprogramowania. Ich zadaniem jest pomoc w ochronie nieletnich przed brutalnością, zachowaniami seksualnymi czy wulgarnością pojawiającą się w grach komputerowych, telewizji oraz Internecie, a także przed podstawowymi cyberzagrożeniami. Z badań przeprowadzonych przez Megapanel PBI/Gemius (na potrzeby konferencji *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie*)¹⁰, aż 70% dzieci korzystających z Internetu używa go w celach rozrywkowych (takich jak gry online). Specjaliści ds. cyberbezpieczeństwa ostrzegają, że to właśnie za pośrednictwem niewinnych z pozoru gier komputerowych dochodzi najczęściej do zainfekowania komputerów wirusami i szkodliwym oprogramowaniem.

Okazuje się zatem, że bardzo często hakerzy oraz cyberprzestępcy nie byłiby w stanie przeprowadzić skutecznego cyberataku bądź realizować działań cyberwojennych, gdyby nie łatwość, z jaką można zainfekować, lub wręcz przejąć kontrolę nad komputerami użytkowników na całym świecie¹¹. Jak wynika z „2014 Cyber Security Intelligence Index”, aż 95% wszystkich incydentów związanych z bezpieczeństwem wiąże się z błędami popełnionymi przez człowieka. Dla organizacji takie sytuacje są zazwyczaj bardzo kosztowne, ze względu na to, że dotyczą osób, które mają dostęp do najbardziej wrażliwych danych. Tymczasem świadomość zagrożeń występujących w systemach informacyjnych, wśród respondentów jest niska¹².

Tak jak w tradycyjnych konfliktach zbrojnych o losach bitwy może przesądzić użyty sprzęt wojskowy lub liczba żołnierzy zaangażowanych w starcie, tak w przypadku cyberwojny i cyberterrorystów „siłę rażenia” potęguje wykorzystanie zainfekowanych wirusami i szkodliwym oprogramowaniem komputerów. Dlatego w związku z planowaniem strategii cyberbezpieczeństwa, tak istotne jest branie pod uwagę zagrożeń cichających właśnie na najmłodszych i często najmniej świadomych użytkowników cyberprzestrzeni¹³.

Z drugiej strony, jednak zbyt duża wiara w cudowne działanie systemu kontroli rodzicielskiej może być zwodnicza. Samo uruchomienie systemu nie wystarczy,

¹⁰ Raport Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie, <https://bezpiecznaszkola-test.men.gov.pl/wp-content/uploads/2015/09/raport-bezpieczenstwo-dzieci-korzystajacych-z-internetu.pdf> (dostęp: 07.07.2024).

¹¹ Skulska, J., Pławińska, W. (2021). *Człowiek jako najsłabsze ogniwo bezpieczeństwa informacyjnego*. *Nowoczesne Systemy Zarządzania*, 16(1), 97–119. <https://doi.org/10.37055/nisz/134812>

¹² Tamże.

¹³ Zob. P. Łuczuk, dz.cyt.

żeby w pełni uchronić się przed cyberzagrożeniami. Choć może wydawać się to nieprawdopodobne, podstawą zapobiegania cyberzagrożeniom jest rozwijanie poprawnych relacji międzyludzkich, a przede wszystkim dążenie do zwiększania świadomości społecznej w zakresie korzyści i zagrożeń płynących z korzystania z zasobów cyberprzestrzeni¹⁴.

4. W OBLICZU KRYZYSU CYWILIZACYJNEGO

Jak zauważa Samuel Huntington, w związku z modernizacją i rozwojem gospodarczym ludzie coraz częściej stawiają sobie pytania: Kim jesteśmy?, Gdzie jest nasze miejsce?¹⁵. W pewnym sensie ludzie żyjący w nowoczesnych, wielonarodowych społeczeństwach identyfikują się z osobami, które mają podobne poglądy religijne czy pochodzenie etniczne. W konsekwencji ponad tożsamość narodową stawiana jest tożsamość etniczna, kulturowa czy religijna. Idąc dalej, każda z tych tożsamości zawiera kolejne wewnętrzne podziały, które nierzadko są przyczynami konfliktów nawet w obrębie narodu¹⁶.

„Amerykański kryzys tożsamości jest jedyny w swoim rodzaju, ale Ameryka nie jest jedynym krajem, w którym kryzys tożsamości występuje. Dyskusje o tożsamości narodowej stały się wszechobecnym znakiem czasów. Niemal wszędzie ludzie kwestionują, ponownie rozważają i ponownie określają swoje cechy wspólne oraz różnice dzielące ich od innych”¹⁷.

Jak zauważa Huntington, społeczeństwo amerykańskie (przez wielu wskazywane jako wzorzec zachowań i model nowoczesnego społeczeństwa) nie jest odosobnione w przeżywaniu kryzysu tożsamości. I tak np. Japończycy często zastanawiają się, czy są Azjatami, czy raczej obywatelami Zachodu? Za tym pierwszym przemawia położenie geograficzne oraz dziedzictwo historyczne i kulturowe, w stronę Zachodu natomiast Japończyków popycha demokracja, modernizm i nowoczesność.

Z kolei Chiny nieustannie starają się odnaleźć swoją tożsamość narodową, na którą składa się dziedzictwo poszczególnych grup społecznych zamieszkujących Państwo Środka.

Kanada znajduje się w permanentnym kryzysie tożsamości ze względu na różnorodność kultur zamieszkujących jej terytorium. Poza uśpionym konfliktem tożsamości związanym z dziedzictwem, opartym na doświadczeniach osadników brytyjskich i francuskich, coraz częściej do głosu dochodzą kanadyjscy tubylcy – reprezentowani przez żyjące do dziś plemiona Indian i Inuitów.

Nawet Turcja – kraj, który, zdaniem George’a Friedmana, może się stać islamskim supermocarstwem – targana jest poważnym kryzysem tożsamości, który coraz częściej przybiera formę publicznej debaty.

¹⁴ Zob. tamże.

¹⁵ Por. S.P. Huntington, *Kim jesteśmy? Wyzwania dla amerykańskiej tożsamości narodowej*, Znak, Kraków 2004, 25.

¹⁶ Por. tamże.

¹⁷ Tamże.

Z kolei Rosja, określana coraz częściej jako kolos na glinianych nogach, także znajduje się w głębokim kryzysie tożsamościowym. Jak zauważa Huntington, trwa tam spór pomiędzy słowianofilami a okcydentalistami, którzy debatuje nad tym, czy Rosja jest zwykłym krajem europejskim, czy stanowi zupełnie odmienny twór określany mianem kraju eurazjatyckiego¹⁸.

Kryzysy tożsamości wymienionych powyżej i innych krajów różnią się formą, istotą oraz intensywnością. Niewątpliwie przyczyny każdego z nich są w dużej części specyficzne. Jednak równoczesne pojawienie się takich kryzysów w Stanach Zjednoczonych i wielu innych krajach sugeruje też obecność wspólnych czynników. Bardziej ogólne powody takich poszukiwań oraz wątpliwości to narodziny ogólnoswiatowej gospodarki, olbrzymi postęp w komunikacji i transporcie, rosnąca liczba imigrantów, światowa ekspansja demokracji oraz koniec zarówno zimnej wojny, jak i sowieckiego komunizmu jako funkcjonującego systemu gospodarczego i politycznego¹⁹.

Ponadto, amerykański politolog zwraca uwagę na coraz większy rozdźwięk między praktycznie wynarodowionymi elitami a społeczeństwem amerykańskim, mimo wszystko pragnącym odwołać do swojej narodowej tożsamości. Zdaniem Huntingtona, przepaść między elitami a społeczeństwem częściowo zasypały patriotyczne nastroje po 11 września 2001 r., jednak jeśli proces wynarodowienia elit będzie nadal postępował, podsycany przez siły globalizacji, kryzys tożsamości społeczeństwa amerykańskiego będzie się pogłębiał²⁰.

Na współczesny kryzys cywilizacyjny składają się trzy główne elementy: kryzys tożsamości, konflikty cywilizacyjne oraz coraz bardziej rosnący w siłę konsumpcjonizm.

Analizując sytuację nowoczesnego społeczeństwa amerykańskiego, Samuel Huntington stwierdza, że nawet najlepiej funkcjonującym społeczeństwom grozi wewnętrzny rozpad lub schyłek świetności. W tym sensie Stany Zjednoczone są narażone na podzielenie losu takich starożytnych mocarstw jak Sparta czy Rzym.

Istotą amerykańskiej tożsamości, zdaniem Huntingtona, są cztery podstawowe składniki: rasa, przynależność etniczna, kultura (język i religia) oraz ideologia. Politolog stwierdza, że dwa z czterech składników przestały istnieć. Jego zdaniem nie można już mówić o Ameryce rasowej ani etnicznej. Kolejnym bastionem w walce o zachowanie tożsamości jest kultura, która aktualnie znajduje się w stanie oblężenia i jest atakowana niemal z każdej strony. Jeśli nie uda się obronić amerykańskiej tożsamości kulturowej, w tym religii, szanse na przetrwanie Stanów Zjednoczonych będą nikłe²¹. Amerykański politolog przywołuje przykład ZSRR jako dowodu na to, że sama ideologia nie jest najlepszym spoiwem narodu. Brak podstaw rasowych i etnicznych, a co najważniejsze kulturowych, praktycznie nie daje szans na dalszą egzystencję społeczeństwa²².

Co prawda, społeczeństwu amerykańskiemu już wielokrotnie udawało się dzielnie bronić swojej tożsamości kulturowej. Ostatnim przykładem takiego działania był

¹⁸ Zob. tamże.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże, 239.

²¹ Zob. B. Wildstein, *Cywilizacyjne mity*, Znak (2002) nr 1/560, 69–88.

²² Por. S.P. Huntington, *Kim jesteście...*, dz.cyt., 24.

11 września 2001 r., kiedy to Amerykanie wspólnie odbudowali poczucie tożsamości narodowej. Choć niektóre prognozy Huntingtona sprawdziły się, a Stany Zjednoczone nadal narażone są na różnego rodzaju ataki²³, to autor *Zderzenia cywilizacji* widzi jednak szansę na odrodzenie amerykańskiej tożsamości narodowej przez odrodzenie religijności:

Religia była i nadal pozostanie jednym z podstawowych, a być może najważniejszym składnikiem amerykańskiej tożsamości. Ameryka została założona w dużej mierze z powodów religijnych, a jej ewolucja w ciągu niemal czterystu lat była kształtowana przez ruchy religijne. Amerykanie są pod każdym względem o wiele bardziej religijni niż mieszkańcy innych krajów uprzemysłowionych. Olbrzymią większość białych Amerykanów, czarnych Amerykanów oraz Amerykanów latynoskiego pochodzenia stanowią chrześcijanie. W świecie, w którym kultura i w szczególności religia decydują o lojalności, przymierzach oraz antagonizmach między ludźmi na wszystkich kontynentach, Amerykanie mogą ponownie odnaleźć swoją tożsamość narodową oraz narodowe cele w swojej kulturze i religii²⁴.

Kolejnym elementem, który poza kryzysem tożsamości składa się na współczesny kryzys cywilizacji, są konflikty cywilizacyjne. Samuel Huntington tłumaczy, że ludzie żyją w społeczeństwach, które najprościej można określić mianem plemion. Cywilizacje natomiast, to największe plemiona łączące w sobie kilka społeczeństw. Opisywane przez amerykańskiego politologa „zderzenie cywilizacji” jest zatem konfliktem plemiennym o globalnej skali²⁵.

We współczesnym świecie państwa i grupy należące do różnych cywilizacji mogą tworzyć ograniczone, doraźne i taktyczne związki oraz koalicje w obronie swoich interesów przeciw państwowi z innej cywilizacji albo dla realizowania innych wspólnych celów. Stosunki między grupami z różnych cywilizacji prawie nigdy nie będą jednak bliskie, są przeważnie chłodne, a często wrogie²⁶.

Huntington uważa, że momentem przełomowym, po którym doszło do eskalacji konfliktów cywilizacyjnych, był koniec zimnej wojny. Wszelkie sojusze militarne i powiązania między państwami musiały zostać wtedy na nowo zdefiniowane wobec nowego ładu światowego. Zdecydowana większość państw starała się na drodze dyplomacji wypracować trwałe sojusze między cywilizacjami. Często jednak poszczególne społeczeństwa podchodziły do takich koncepcji z dużą dozą sceptycyzmu, a niekiedy nawet z wrogością. Autor *Zderzenia cywilizacji* jest jednak zdania, że po zakończeniu zimnej wojny większość cywilizacji wypracowała przejściowy stan, który można określić mianem „zimnego pokoju”²⁷. Nie można jednak mówić o trwałości tego cywilizacyjnego zawieszenia broni. Amerykański politolog zauważa, że już w latach dziewięćdziesiątych XX w. coraz częściej mówiło się o nowej zimnej wojnie. Tym razem na polu bitwy stanąć miały cywilizacja zachodnia i cywilizacja islamu²⁸.

Konflikty między cywilizacjami mają postać dwojaką. W mikroskali, w płaszczyźnie lokalnej, konflikty na liniach granicznych (uskokach) wybuchają między sąsiadującymi państwami należącymi do różnych cywilizacji, między grupami z różnych kręgów kulturowych w obrębie jednego

²³ Por. tamże.

²⁴ Tamże, 31.

²⁵ Por. S.P. Huntington, *Zderzenie cywilizacji i nowy kształt ładu światowego*, Warszawa 2007, 353.

²⁶ Tamże.

²⁷ Por. tamże, 353.

²⁸ Por. tamże, 353–354.

państwa oraz między grupami, które na ruinach starych państw usiłują utworzyć nowe, jak dzieje się w byłym Związku Radzieckim i Byłej Jugosławii. Konflikty na liniach granicznych, wojny kresowe, szczególnie często wybuchają między muzułmanami i niemuzułmanami²⁹.

Huntington wskazuje następujące przyczyny konfliktów cywilizacyjnych:

- wpływ na kształtowanie wydarzeń międzynarodowych i działanie organizacji, takich jak ONZ czy Bank Światowy;
- siła militarna, chęć kontroli zbrojeń poszczególnych państw z jednej strony i nieustanny wyścig zbrojeń z drugiej;
- siła ekonomiczna poszczególnych cywilizacji i kwestie związane z handlem i inwestycjami na danym terytorium;
- czynnik ludzki, czyli wszelkie próby podejmowane przez państwa należące do jednej cywilizacji, związane z ochroną ludzi o podobnej tożsamości kulturowej, którzy pod względem terytorialnym są jednocześnie obywatelami innej cywilizacji; związane są z tym zagadnieniem wszelkie kwestie dyskryminacji mniejszości, które często są zarzewiem konfliktów;
- próby siłowego narzucania ludziom z innych kręgów kulturowych swojej tożsamości i wyznawanych wartości;
- chęć zdobycia nowego terytorium³⁰.

Konflikty, których zarzewiem są opisane wyżej przyczyny, ulegają znacznej eskalacji, gdy ich stronami są państwa reprezentujące różne cywilizacje. Tego typu starcie, zdaniem Huntingtona, może prowadzić do otwartej cywilizacyjnej wojny. Państwa reprezentujące daną cywilizację w obliczu zagrożenia zwołują swoich sojuszników z tego samego kręgu cywilizacyjnego i kulturowego. Niekiedy dochodzi nawet do próby uzyskania wsparcia ze strony państw reprezentujących cywilizację trzecią, początkowo w ogóle niezaangażowaną w konflikt. Choć konflikty cywilizacyjne w ostatnim czasie coraz rzadziej przypominają otwartą wojnę, ich charakter (wojna partyzancka z wykorzystaniem dyplomacji i propagandy) jest niezwykle wyniszczający dla wszystkich zaangażowanych społeczeństw³¹.

Wojny wspólnotowe mogą wybuchać między grupami etnicznymi, religijnymi, rasowymi lub językowymi. Skoro jednak religia jest podstawową cechą określającą cywilizację, wojny na liniach granicznych prawie zawsze toczą się między wyznawcami różnych religii³².

Samuel Huntington prognozuje, że dynamiczny rozwój cywilizacji islamu w konsekwencji może doprowadzić do międzycywilizacyjnej wojny z Zachodem³³.

Z kolei Benjamin Barber, w kontekście kryzysu cywilizacyjnego, zwraca uwagę na poważne wyzwanie, jakim jest rosnący w siłę konsumpcjonizm. Politolog zauważa, że obywatele nowoczesnych społeczeństw bardzo wiele uwagi przywiązują do wolności i możliwości wyboru, jednak w rzeczywistości są bezsilni wobec żądy

²⁹ Tamże, 354.

³⁰ Por. tamże, 354–355.

³¹ Por. tamże, 55.

³² Tamże, 443.

³³ Por. tamże, 356.

kupowania. Ta zaś sprowadza się do nabywania towarów na rynkach, które znajdują się poza kontrolą konsumenta i na które nie ma on żadnego wpływu³⁴. Ponadto Barber w książce *Skonsumowani* wskazuje, że współczesny przedstawiciel nowoczesnego społeczeństwa jest niezwykle podatny na wszelkiego rodzaju sugestie i propagandę. Wobec potęgi konsumpcjonizmu jest jak dziecko, które zrobi wszystko, żeby tylko dostać nową zabawkę, kompletnie nie zastanawiając się nad konsekwencjami swojego postępowania³⁵.

W dzisiejszej godnej pożałowania epoce triumfującego kapitalizmu, gdy staczamy się w konsumpcyjny narcyzm, zanoszą się na to, że miejsce szekspirowskich siedmiu aktów ludzkiego żywota zajmie dzieciństwo trwające przez całe życie³⁶.

Taki stan rzeczy oznacza, że tożsamość społeczeństwa jest w dużej mierze kształtowana właśnie przez konsumpcjonizm.

Benjamin Barber zauważa, że w różnych krajach funkcjonują już nazwy określające stan, w którym dorośli ogarnięci szaleem konsumpcjonizmu zachowują się jak dzieci. W języku angielskim ciekawym określeniem, w pełni oddającym opisywane przez Barbera zjawisko, jest termin *kidults* (połączenie *kid* – ang. dziecko oraz *adult* – ang. dorosły). O skali zjawiska świadczy fakt, że podobne określenia z powodzeniem funkcjonują już w Niemczech, Włoszech, Japonii, Indiach oraz Francji³⁷.

Według Benjamina Barbera, współczesne zachowania radykalnie konsumentckiego społeczeństwa są uwarunkowane przez etos infantyliżmu, który potrafi skutecznie odwrócić uwagę obywateli od kwestii istotnych, a zwrócić ją w kierunku rzeczy banalnych, wykreowanych przez speców od wizerunku i marketingu³⁸. Stanowi to poważne wyzwanie dla amerykańskiego społeczeństwa, ponieważ znacząco godzi w jego tożsamość kulturową. Groźba manipulacji podatnymi obywatelami na sugestie jest niezwykle realna.

W epoce, kiedy po planecie krąży widmo terroryzmu, kiedy strach przed Dżihadem jest równie powszechny jak ograniczenie swobód powodowane przez lęk, kiedy AIDS, tsunami, wojna i ludobójstwo zagrażają demokracji zarówno w krajach rozwijających się, jak i rozwiniętych, zamartwianie się nad niebezpieczeństwami wynikającymi z nadmiernej konsumpcji może się wydać stwarzaniem sztucznych problemów. Kiedy w krajach rozwijających się dzieci biedoty są wyzyskiwane, giną z głodu, zmusza się je do prostytucji i wciela do armii, niepokój o zamożną młodzież z rozwiniętej części świata, zbyt szybko przekształcającą się w konsumentów, albo o dorosłych konsumentów zbyt łatwo poddających się oglupianiu może sprawiać wrażenie partykularyzmu, a nawet solipsyzmu. Ale patologie wolności, jak dawno stwierdził James Madison, bywają równie zgubne jak patologie tyranii; o wiele trudniej je dostrzec i im zaradzić³⁹.

Benjamin Barber zwraca uwagę, że walka między Dżihadem a McŚwiatem, którą opisywał szerzej w głośnej książce *Dżihad kontra McŚwiat*, nadal trwa i trudno jest nie zauważać opisanych wyżej problemów krajów rozwijających się, jednak

³⁴ Por. B.R. Barber, *Dżihad kontra McŚwiat*, Warszawa 2007, 348–349.

³⁵ Por. B.R. Barber, *Skonsumowani*, Warszawa 2009, 9–10.

³⁶ Tamże, 9.

³⁷ Por. tamże, 9–10.

³⁸ Por. tamże, 10.

³⁹ Tamże, 10–11.

nie należy całkowicie marginalizować problemu infantylizacji dorosłych i wykwitów konsumentów⁴⁰. Amerykański politolog zauważa, że nawet jeśli McŚwiat wygra konfrontację z Dżihadem, wcale nie musi to oznaczać zwycięstwa tożsamości obywatelskiej. Co więcej, Barber jest zdania, że tryumf McŚwiata może się wiązać z klęską wolności⁴¹.

Podobne wnioski można dostrzec u Samuela Huntingtona, który zauważył, że amerykańska tożsamość kulturowa znajduje się aktualnie w stanie obłądzenia m.in. właśnie poprzez odwrócenie uwagi obywateli i skierowanie jej w stronę beztrudnego konsumpcjonizmu. Huntington przypuszcza, że zanik tożsamości kulturowej, a co za tym idzie także i religijnej, będzie oznaczał początek końca społeczeństwa amerykańskiego⁴².

Kryzys cywilizacyjny jest poważnym wyzwaniem także dla amerykańskich katolików. To właśnie ich tożsamość jest spoiwem całego narodu. Porzucenie wiary na rzecz konsumpcji może skończyć się dla całego nowoczesnego społeczeństwa tragicznie.

5. WIDMO SEKULARYZMU EUROPEJSKIEGO

Ksiądz Jan Perszon w książce *Ecclesia semper reformanda? Kolegialność Kościoła w posoborowej eklezjologii amerykańskiej* zauważa, że obecnie wielu obserwatorów aktualnej sytuacji chrześcijaństwa zwraca uwagę na dynamiczny rozwój sekularyzmu. W krajach Europy Zachodniej procesy sekularyzacyjne przejawiają się poprzez dążenie do afirmacji religijności zindywidualizowanej, prywatnej, która nie wymaga trwania w jedności ze wspólnotą Kościoła⁴³. Coraz bardziej powszechny jest pogląd, zgodnie z którym kwestie związane z wiarą są indywidualną sprawą każdego człowieka i żadna instytucja nie ma prawa w nie ingerować. Co więcej, dochodzi do paradoksu, w którym ludzie zaślepieni wizją religii sprywatyzowanej, w konsekwencji całkowicie odwracają się od Kościoła i zaprzestają wszelkich praktyk religijnych⁴⁴. W imię nieograniczonej wolności i prawa do prywatności wiara jest wypierana z życia publicznego, co w konsekwencji prowadzi do zatracenia tożsamości kulturowej.

Chrześcijaństwo przestaje być spoiwem (systemem idei i symboli) organizującym społeczną wyobraźnię i życie, a zostaje uznane za sferę osobistych wyborów, mniemań i upodobań. Nie jest już średniowieczną religią, ale „wiarą” – jedną z wielu, które można wybrać na religijnym rynku. Dla życia nowoczesnego społeczeństwa, którego spoiwem jest gospodarka kapitalistyczna oraz wszechobecne media, Kościół katolicki i chrześcijaństwo jako takie wydaje się nie mieć większego znaczenia⁴⁵.

⁴⁰ Por. tamże, 11.

⁴¹ Por. S.P. Huntington, *Kim jesteśmy...*, dz.cyt., 24.

⁴² Por. tamże.

⁴³ Por. J. Perszon, dz.cyt., 17–18.

⁴⁴ Por. tamże.

⁴⁵ Tamże.

Sekularyzm w krajach Europy Zachodniej zyskuje coraz więcej zwolenników. Coraz częściej pojawiają się argumenty, zgodnie z którymi Kościół nie nadąża za rozwojem współczesnego świata i nie pasuje do niego. Wiara staje się przejawem zaściankowości i niechęci wobec rozwoju cywilizacyjnego. Coraz większa grupa ludzi czyni z Kościoła wroga publicznego numer jeden, twierdząc, że jego nauczanie szkodzi demokracji, sprzyja dyskryminacji i zagraża wolności⁴⁶. Co ciekawe, jak zauważa ks. Jan Perszon, współczesne społeczeństwa Europy Zachodniej, starają się za wszelką cenę zerwać z kościelnym modelem chrześcijaństwa, mimo wszystko pozostając w chrześcijańskim kręgu kulturowym, który jest ich niezbywalnym dziedzictwem⁴⁷.

W Adhortacji apostołskiej *Christifideles laici* papież Jan Paweł II zauważa, że człowiek urzeczony blichtrzem zdobyczy cywilizacyjnych i rozwojem naukowo-technicznym za wszelką cenę dąży do zrównania się z Bogiem. W imię wolności całe społeczeństwa wyrzekają się wiary, którą traktują jako niezrozumiały przejaw archaicznego kultu, a w miejsce Boga wstawiają modernistyczne „bożki”⁴⁸.

Całe kraje i narody, w których niegdyś religia i życie chrześcijańskie kwitły i dały początek wspólnocie wiary żywej i dynamicznej, dzisiaj wystawione są na ciężką próbę, a niekiedy podlegają procesowi radykalnych przemian wskutek szerzenia się zubożenia, sekularyzmu i ateizmu⁴⁹.

Na ciekawe zjawisko związane z sekularyzmem europejskim zwraca uwagę George Weigel w *Odwadze bycia katolikiem*. W związku z seksualnymi nadużyciami amerykańskiego duchowieństwa zauważa on diametralną różnicę w reakcjach i postawach społeczeństwa europejskiego i amerykańskiego⁵⁰. Społeczeństwo amerykańskie nie kryło swojego zbulwersowania, gdy na jaw wychodziły rozmaite skandale dotyczące osób publicznych. W Europie praktycznie bez echa przeszedł skandal związany z wieloletnim romansiem prezydenta Francji⁵¹. Społeczeństwo europejskie nie widziało nic złego w tym, że prezydent Francji przez kilka lat żył z kochanką, podczas gdy społeczeństwo amerykańskie natychmiast napiętnowało romans prezydenta USA Billa Clintona z Moniką Lewinsky⁵².

Wyzbycie się podstawowych wartości i odrzucenie chrześcijańskiej moralności przez społeczeństwo europejskie, opisane przez Weigela głównie w książce *Katedra i sześcian*⁵³, doprowadziły do tego, że wszelkiego rodzaju nadużycia kwitowane są jedynie „wzruszeniem ramion”. Cynizm i ignorancja zadomowiły się w społeczeństwie europejskim, a lansowany model życia „jakby Boga nie było” zyskuje coraz większą popularność. Dla amerykańskiego katolicyzmu sekularyzm europejski stanowi poważną przestrożę. Jeśli w ciągu kilku stuleci kontynent, określany mianem „kolebki chrześcijaństwa” odrzucił swoje dziedzictwo i wyrzekł się Boga, społeczeństwo amerykańskie także stoi przed taką ewentualnością.

⁴⁶ Por. tamże.

⁴⁷ Por. tamże.

⁴⁸ Por. Jan Paweł II, *Christifideles laici*, Rzym 1988, 4.

⁴⁹ Tamże, 34.

⁵⁰ Por. G. Weigel, *Odwaga bycia katolikiem*, Kraków: Wydawnictwo M, Kraków 2004, 108.

⁵¹ Zob. A. Filipiak, *Europa i Ameryka – dwie cywilizacje?*, Znak 2005, nr 1/596, 36–52.

⁵² Por. G. Weigel, dz.cyt., 108.

⁵³ Zob. G. Weigel, *Katedra i sześcian*, Warszawa 2005, 13–35.

6. WIRTUALNA ROZGRYWKA – REALNE KONSEKWENCJE...

Mówi się, że przyroda nie znosi próżni, nie powinno zatem dziwić, że w nowoczesnym społeczeństwie, wraz z postępującą sekularyzacją, miejsce ideologii i religii zaczęły zajmować nowe „bóstwa”. Wystarczyło niewiele czasu, aby sieci społecznościowe z powodzeniem przejęły tę rolę. Nie ulega wątpliwości, że na przestrzeni ostatniej dekady kluczową rolę w kontekście form komunikowania zaczęły pełnić media społecznościowe, zawłaszczając sporą część przestrzeni medialnej zarezerwowanej przez lata właśnie wszelkiego rodzaju ekspertom. W ciągu zaledwie kilku lat wypowiadający się w mediach eksperci oraz komentatorzy stanęli przed dylematem, czy swoją dotychczasową aktywność przenieść do cyberprzestrzeni i mediów społecznościowych, czy też nie?

Zgodnie z definicją Andreasa Kaplana i Michaela Haenleina, media społecznościowe są „grupą bazujących na internetowych rozwiązaniach aplikacji, które opierają się na ideologicznych i technologicznych podstawach Web 2.0 i które to umożliwiają tworzenie i wymianę wygenerowanych przez użytkowników treści”⁵⁴.

Największe portale społecznościowe tworzone były jako media służące do interakcji międzyludzkiej i w zasadzie już od chwili powstania dysponowały rozbudowanym zestawem narzędzi komunikacyjnych, które wykraczały poza dotychczasową komunikację społecznościową. Wykorzystanie nowych technologii spowodowało daleko idące zmiany w sposobie komunikacji i komunikowania nie tylko na płaszczyźnie indywidualnej, całych grup, organizacji, a nawet społeczności.

Influencerzy to osoby, które kształtują podstawy odbiorców poprzez blogi, tweety i korzystanie z innych kanałów mediów społecznościowych, takich jak: Instagram, Youtube, Twitter, Facebook, SnapChat oraz Tik-Tok. Według *Słownika języka polskiego PWN* jest to środowisko osób popularnych, mających duży wpływ na opinie odbiorców: „Są to osoby, które mają potencjał do tworzenia zaangażowania, prowadzenia rozmowy lub sprzedaży produktów, usług z grupą docelową. Osoby te mogą być różne: od celebrytów do bardziej ukierunkowanych profesjonalnych lub nieprofesjonalnych, tzw. rówieśników, np. młodych youtuberów”⁵⁵.

Obecnie wyróżnia się trzy podstawowe grupy influencerów, w zależności od popularności, liczby obserwujących, zasięgu oraz zaangażowania w promocję.

- Mikro-Influencerzy – mają zazwyczaj mniej niż 100 tys. obserwatorów, są postrzegani jako autorytety w swoich obszarach wpływów lub na rynkach lokalnych i prowadzą 22,2 razy więcej rozmów niż inni użytkownicy⁵⁶.
- Makro-Influencerzy – mają do miliona obserwatorów. Ich wskaźnik zaangażowania jest niższy niż w przypadku Mikro-Influencerów ale oferują do 10 razy większy zasięg, znacznie zwiększając ekspozycje marki⁵⁷.

⁵⁴ A.Kaplan, M. Haenlein, *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*, Business Horizons, 2010

⁵⁵ Por. *Interactive Advertising Bureau, Influencer Marketing for Publishers*, New York, 2018, 5.

⁵⁶ Zob. Leung, F. and Gu, F. and Li, Y. and Zhang, J. and Palmatier, R. (2022). *Influencer Marketing Effectiveness*, *Journal of Marketing*, 86, doi:10.1177/00222429221102889.

⁵⁷ Por. tamże.

- Mega-Influencerzy – mają powyżej miliona obserwatorów. Jednak pomimo ich szerokiego zasięgu, nie gwarantuje to zaangażowania w promocję, ponieważ promują oni zazwyczaj wiele marek⁵⁸.

Influencerzy na przestrzeni zaledwie kilku lat przejęli w znacznym stopniu wizerunek ekspertów w wielu dziedzinach, łącząc swoją działalność z dość gwałtownym rozwojem rynku reklamowego w zupełnie nowym sektorze. Przy pomocy osób znanych i ich wpływowi na odbiorców wykreowana została nowa dziedzina w tej branży, jaką jest właśnie *influencer marketing*.

Influencer marketing pomaga budować autentyczną więź. Zdobycie uwagi i zaufania konsumenta wpływa na zwiększenie świadomości marki i edukację odbiorców, większe zaangażowanie, a przede wszystkim wzrost sprzedaży.

Prowadzenie kanału w mediach społecznościowych na przestrzeni zaledwie kilku lat stało się marzeniem wielu osób. Kiedyś dzieci chciały w przyszłości zostać strażakami, lekarzami lub astronautami – dziś w ścisłej czołówce są takie zawody jak: YouTuber, TikToker czy jeszcze inny influencer. Część osób faktycznie ma już na swoim koncie podobne kariery, a spora grupa ustawia się już w kolejce i robi dosłownie wszystko, aby w jakikolwiek sposób zaistnieć. W konsekwencji prowadzi to do chorobliwego czy wręcz patologicznego zjawiska „parcia na szkło” i coraz groźniejszych zachowań⁵⁹.

Na potrzeby wcześniejszych badań naukowych zjawisko to autor określa jako „wirtualny ekshibicjonizm”. Okazuje się, że trend ten z każdym rokiem, coraz bardziej przybiera na sile. Bardzo często nie mamy najmniejszych nawet oporów przed publikacją w mediach społecznościowych bardzo osobistych, czy wręcz intymnych zdjęć – dopiero po latach okazuje się, jak poważny jest to problem i jakie niesie ze sobą konsekwencje⁶⁰.

7. WIRTUALNY EKSHIBICJONIZM – WYZWANIA WIEKU KAPITALIZMU INWIGILACJI

Prowadząc rozważania na temat zmian w procesie komunikacji i roli influencerów w dobie social mediów, nie unikniemy pytania, na ile obnażamy siebie, korzystając z portali społecznościowych. Czy jest jakaś granica, której nie powinniśmy przekraczać? Przez chwilę wydawało się, że przełom w kwestii świadomości użytkowników Internetu nastąpił po nagłośnieniu afery wokół systemu PRISM. Zgodnie z informacjami przekazanymi wówczas mediom przez Edwarda Snowdena, służby specjalne od lat zbierały dane z serwerów m.in. Google, Facebook, Yahoo, Paltalk, AOL, Skype, YouTube i Apple. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że dostęp do tego typu danych oznaczał, że możliwość gromadzenia danych o internautach

⁵⁸ Por. tamże.

⁵⁹ P. Łuczuk, S. Maj, (2023), *Era influencera – rola ekspertów w cyfrowym świecie. Czy nadal potrzebujemy ich prognoz i rad?*, Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio, 56(4), 147–156, <https://doi.org/10.34766/fetr.v56i4.1222>

⁶⁰ Por. tamże.

dosłownie na każdy temat: począwszy od gustu muzycznego czy kulinarnego przez upodobania seksualne aż po zainteresowania i hobby, zwłaszcza te mogące stanowić potencjalne zagrożenie dla bezpieczeństwa kraju. Niestety, cały czas pokutuje argument „nie mam nic do ukrycia”, który pełni funkcję swego rodzaju uspokajacza sumienia. Tymczasem bardzo często niestety nie zdajemy sobie sprawy, że w świecie danych nie chodzi tylko o skrzętnie skrywane sekrety. Liczy się wszystko, co można poddać analizie behawioralnej i profilowaniu. Problem jest to, że daliśmy się złapać w pułapkę „kapitalizmu inwigilacji” i z konsumenta zmieniliśmy się w produkt, a może i coś jeszcze zupełnie innego – za wszelką cenę nie chcemy tego dostrzec⁶¹. Szokuje to, że informacje dotyczące naszych poglądów, preferencji politycznych, to nie jest żadna tajna wiedza, którą ktoś podstępnie ukradł. Mówimy o danych, które użytkownicy sami wrzucali na swoje profile.

Psycholożka społeczna i filozofka, prof. Shoshana Zuboff z Harvardu, w swojej książce *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy* daje jasno do zrozumienia, że w zasadzie nie jesteśmy już konsumentem, a nawet nie produktem, lecz obiektem, na którym krocie zarabiają wielkie koncerny. Dla nich bowiem dane dotyczące naszych logowań i aktywności, m.in. w mediach społecznościowych, są dosłownie na wagę złota. W ten sposób tworzy się bezbłędne profile psychologiczne i behawioralne, z uwzględnieniem wieku, wykształcenia, miejsca zamieszkania i korelacji pomiędzy grupą znajomych⁶².

Istotą tego wyzysku jest renderowanie naszego życia jako danych behawioralnych dla potrzeb sprawowania nad nami efektywnej kontroli – przez innych [...] Nie jesteśmy już „podmiotami” w procesie realizacji wartości. Nie jesteśmy też, jak twierdzili niektórzy, „produktem” sprzedaży Google. Zamiast tego jesteśmy »obiettami«, z których wydobywa się surowce, by następnie przewieźć je do googlowskich fabryk prognoz. Predykcje dotyczące naszego zachowania stanowią produkty Google, które są sprzedawane jego faktycznym klientom, ale nie nam. „Jesteśmy środkiem dla osiągnięcia celów stron trzecich” – przestrzega prof. Shoshana Zuboff⁶³.

Tego jednak wiele osób dostrzegać nie chce. Potrzeba zaistnienia w social mediach jest tak duża, że jesteśmy w stanie poświęcić niemal wszystko, z prawem do prywatności włącznie. Kto nigdy nie był ze smartfonem w toalecie... niech pierwszy rzuci telefonem.

Shoshanna Zuboff stwierdza natomiast, że:

[...] prawa do podjęcia decyzji znikają, zanim nawet zdążymy się zorientować, iż jest do podjęcia jakaś decyzja; że takie ograniczenie praw rodzi konsekwencje, których nie jesteśmy w stanie dostrzec czy przewidzieć, że nie widać wyjścia, nie można zabrać głosu, znikła lojalność – pozostała bezradność, rezygnacja i paraliż psychiczny [...] ⁶⁴.

O rosnącej inwigilacji coraz częściej donosili kolejni eksperci, medioznawcy i specjaliści ds. komunikacji cyfrowej. Ważnym punktem w dyskursie był głośny

⁶¹ Por. P. Łuczuk, dz.cyt.

⁶² S. Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, 2020.

⁶³ Por. tamże.

⁶⁴ Tamże.

dokument *The Social Dillema* dostępny na platformach streamingowych⁶⁵. Mimo kolejnych ostrzeżeń, mało kto dostrzegał kolejne rosnące zagrożenia.

W 2010 r., w ramach eksperymentów behawioralnych i socjotechnicznych, Facebook wdrożył w ramach serwisu przycisk „like” („lubię to”). Zgodnie z założeniami twórców tego pomysłu, miało to wzmocnić oddziaływanie emocjonalne na użytkowników oraz doprowadzić do ich silniejszego uzależnienia od korzystania z Facebooka. Siva Vaidhyanathan w książce *Antysocial media* twierdzi, że „Facebook propaguje treści, które działają na emocje, wywołując zarówno radość, jak i obrzydzenie. Został on wprost zaprojektowany tak, by promować to wszystko, co wywołuje silne emocje” (Vaidhyanathan, 2018). To właśnie emocje dostarczają algorytmom bazę danych niezbędną do usprawniania władzy algorytmów nad dyskursem w cyberprzestrzeni. Zmienia to ludzkie emocje w coś, czego nie wygeneruje żaden algorytm – ponieważ nic lepiej nie sprzedaje towaru niż emocje⁶⁶.

W kontekście roli ekspertów i autorytetów w naszym codziennym życiu, ciekawe spostrzeżenie w 2018 r. odnotował Evan Osnos na łamach „New Yorkera”:

Gdyby Facebook był krajem, miałby największą populację na świecie. Ponad 2,2 miliarda ludzi, około jednej trzeciej ludzkości, loguje się na portalu co najmniej raz w miesiącu. Taka baza użytkowników nie ma precedensu w historii amerykańskich przedsiębiorstw. Czternaście lat po założeniu w akademiku przez Marka Zuckerberga, Facebook ma tylu zwolenników, ile chrześcijaństwo⁶⁷. „Mechanizm działania społecznościowych gigantów, rzutujący na ich rolę w kontekście jakiegokolwiek przyszłości dla realnych ekspertów, ujawniły badania naukowe. Jedną z pierwszych osób, które zwróciły uwagę na sposoby gromadzenia danych i tworzenia na ich podstawie modelu osobowości był dr Michał Kosiński – psycholog społeczny i data scientist wykładowca Uniwersytetu Stanforda, zajmujący się badaniem ludzi poprzez pozostawiane przez nich cyfrowe ślady. Jest on współautorem algorytmu pozyskującego wiedzę o danej osobie wyłącznie na podstawie analizy „lajków”. Skuteczność mechanizmu sięga nawet 93 procent. Algorytm, dysponując od 70 do 100 polubieniami uzyskuje wiedzę o danej osobie zbliżoną do tej, jaką ma najbliższa rodzina. Jeśli zaś analizie poddamy 250 „lajków”, to algorytm przewiduje zachowania badanych osób lepiej niż ich życiowi partnerzy. Kosiński stwierdził: „To nie ja zbudowałem bombę. Ja tylko pokazałem, że ona istnieje⁶⁸.”

To, na jakim cywilizacyjnym zakręcie właśnie jesteśmy, opisuje dogłębnie Jan Waszewski (analityk Centrum Badań nad Bezpieczeństwem Akademii Sztuki Wojennej), w swojej pracy *Nie ukryjesz się. Konsekwencje synergii big data, mediów społecznościowych i neuronauki*⁶⁹.

⁶⁵ Zob. *The Social Dillema*. Reż. Jeff Orlowski, Exposure Labs, 2020. Netflix, [netflix.com/title/81254224](https://www.netflix.com/title/81254224). <https://www.thesocialdillema.com>.

⁶⁶ Por. S. Vaidhyanathan, *Antisocial Media. Jak Facebook oddala nas od siebie i zagraża demokracji*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2018.

⁶⁷ E. Osnos, (2018). Can Mark Zuckerberg fix Facebook before it breaks democracy?, *The New Yorker*. Dostępny w: <https://www.newyorker.com/magazine/2018/09/17/can-mark-zuckerberg-fix-facebook-before-it-breaks-democracy> (dostęp: 07.07.2024 r.).

⁶⁸ M. Redzisz, Michał Kosiński: Wojnę O Prywatność już przegraliśmy, *Sztuczna Inteligencja*. Dostępny w: <https://www.sztucznainteligencja.org.pl/michal-kosinski-wojne-o-prywatnosc-juz-przegralismy/>, 2020 (dostęp: 07.07.2024 r.).

⁶⁹ J. Waszewski, „*Nie ukryjesz się*”. *Konsekwencje synergii big data, mediów społecznościowych i neuronauki*, Warszawa 2021.

8. PODSUMOWANIE

Dziś nie ulega już wątpliwości, że media społecznościowe stały się kluczowymi platformami społecznego zaangażowania, a zarazem pełnią już rolę kluczowych kanałów informacyjnych. Ponadto to właśnie media społecznościowe są obecnie podstawowym rodzajem mediów, wpływających na kształtowanie świadomości politycznej i tożsamości wielu młodych ludzi na całym świecie. W wielu krajach serwisy, takie jak: Facebook czy Twitter, zmonopolizowały cały segment życia publicznego. W trakcie prowadzonego na Uniwersytecie w Oxfordzie w 2018 r. badania wykazano, że w większości krajów w czasie wyborów to właśnie media społecznościowe są głównym kanałem wymiany informacji na temat poglądów politycznych. Ponadto wykazano, że media społecznościowe są powszechnie wykorzystywane jako narzędzie manipulacji opinią publiczną, choć dzieje się tak na różne sposoby. Na przykład w krajach pod rządami autorytarnymi media społecznościowe stanowią podstawowy środek kontroli społecznej. Natomiast w demokracjach media społecznościowe są najczęściej wykorzystywane do rozprzestrzeniania informacji, w tym propagandy i oddziaływania na konkretne segmenty społeczeństwa.

Najbardziej szokujące dane dotyczą działań propagandowych wymierzonych przeciwko Ukrainie i Polsce. Okazuje się bowiem, że analiza mediów społecznościowych na Ukrainie potwierdza prowadzenie jednej z najbardziej zaawansowanych operacji propagandowych na całym świecie. Na przestrzeni lat 2015–2024 prowadzono tam liczne kampanie dezinformacyjne i propagandowe przeciwko obywatelom Ukrainy za pośrednictwem portali społecznościowych: VKontakte, Facebooka oraz Twittera. Co ciekawe, na pierwsze przypadki kampanii dezinformacyjnych natrafiono w tym kraju już na początku lat 2000. Naukowcy z Oxfordu wykazali również, że niektóre rządy kierują bezpośrednimi akcjami propagandowymi i dezinformacyjnymi w Internecie, które skierowane są nie tylko do własnej ludności, lecz również wymierzone są przeciwko obywatelom innych krajów. Na przykład kampanie realizowane przez Chińczyków skierowane były w dużej mierze na podmioty polityczne na Tajwanie, a kampanie prowadzone przez Rosję wymierzone były w podmioty polityczne w Polsce i w Ukrainie.

Wraz ze swoim pojawieniem się na rynku Facebook, Twitter, a do niedawna także komunikator Gadu-Gadu czy serwis Nasza Klasa oferowały użytkownikom praktycznie nieograniczone możliwości aktywnego funkcjonowania w cyberprzestrzeni. To właśnie media społecznościowe dają nam możliwość błyskawicznego kontaktu z osobami oddalonymi o setki tysięcy kilometrów, co doceniliśmy szczególnie zwłaszcza w czasie pandemii. Media społeczne są wręcz wszechobecne na każdym kroku, potwierdzając teorię Marshalla McLuhana o funkcjonowaniu globalnej wioski. Ten medal ma jednak dwie strony. Wystarczyło kilkanaście lat od uruchomienia pierwszych platform tego typu o zasięgu globalnym, abyśmy przestali wyobrażać sobie życie bez dostępu do wszelkiej maści „społecznościówek”. A to dopiero początek problemów...

Media społecznościowe bardzo szybko stały się nową wersją tabloidu, przy których nawet najbardziej prymitywna prasa brukowa przypomina jedynie gazetkę szkolną. Pozostając medium pierwszego wyboru, z którego wielu użytkowników

czerpało wiedzę, wyrabiało sobie poglądy na dany temat i angażowało się w dyskusje na tematy światopoglądowe, twórcy mediów społecznościowych utrzymywali, że nie pełnią wcale funkcji nadawcy. Przekonywali, że są czymś w rodzaju tablicy ogłoszeń, na której każdy może zamieszczać swoje informacje i dyskutować praktycznie na każdy temat. Problem w tym, że było to... kłamstwo.

W 2021 r. doszło jednak do przełomu. Powszechnie zaczęto mówić o stosowaniu przez media społecznościowe cenzury. Ujawniono blokowanie różnego rodzaju treści na wielką skalę, ale to jeszcze nie wszystko. Na własne życzenie użytkownicy mediów społecznościowych dali się zamknąć w bańce filtrującej (ang. *filter bubble*), której mechanizm dość dosadnie ukazuje film *Social dilemma*, dostępny jeszcze w serwisach streamingowych. Poprzez zastosowanie swego rodzaju cenzury prewencyjnej użytkownik końcowy widzi jedynie to, co pozwalają mu zobaczyć algorytmy. Sen o wolnym Internecie i swobodnym, nieograniczonym dostępie do danych i informacji na naszych oczach przерodził się w istny koszmar, przy którym wizja Orwella z *Roku 1984* to niemalże namacalna już rzeczywistość.

Komentatorzy na całym świecie alarmowali, że dzień, w którym szef prywatnej firmy Facebook zablokował na swojej platformie prezydenta największego państwa świata (chodzi o zablokowanie konta urzędującego wówczas prezydenta USA Donalda Trumpa), człowieka, który ma dostęp do kodów startowych arsenału atomowego, zamyka pewną epokę w historii demokracji. To niezbity dowód globalnej mocy grupy GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple i Microsoft), która podzieliła między siebie wpływy w zachodnim świecie.

Trudno się z tym nie zgodzić, mając świadomość, że skupione wokół grupy GAFAM podmioty dysponują zasobami finansowymi większymi niż PKB wielu dobrze rozwiniętych krajów. Piotr Grochmalski mówi wprost o istnieniu cyberimperium i wskazuje również na jego alter-ego w postaci grupy BATX (Baidu, Alibaba, Tencent, Xiaomi), pozostającej pod wpływem Chińskiej Republiki Ludowej. To właśnie między tymi podmiotami toczy się na naszych oczach bój o przyszłość Internetu, echa tego obserwujemy praktycznie w każdej sferze naszego życia

Trzeba mieć świadomość, że gra toczy się o dużą stawkę. Nie chodzi tylko o wpływy, lecz także o dostęp do danych, stwarzających przewagę praktycznie na każdym froncie m.in. w biznesie, marketingu i polityce.

Skala naszej zależności od mediów społecznościowych jest dziś ogromna. To one wypełniają nam wolny czas, oferują różnego rodzaju gry, filmy lub muzykę, a także dają nieograniczony dostęp do informacji (co wykorzystuje się również w wojnie informacyjnej, w celach kampanii dezinformacji). Social media stały się medium pierwszego wyboru. Rok do roku znacząco wzrasta odsetek osób pozyskujących informacje o otaczającym je świecie właśnie z Facebooka, Twittera oraz Instagrama. Nie jest zatem żadnym zaskoczeniem, że tak ogromny potencjał wykorzystano jako narzędzie promocji. Dziś nie trzeba już płacić za ogłoszenia w prasie, dzwonić do znajomych czy wysyłać setek e-maili. Użytkownicy mają wszystko dosłownie na wyciągnięcie ręki, dostępne za pomocą kilku kliknięć. Nie chodzi tu tylko o promocję marek i konkretnych produktów, lecz także (a może przede wszystkim) lansowanie w ten sposób całego pakietu wzorców zachowań i promocję konkretnego światopoglądu.

Algorytmy w mediach społecznościowych odgrywają kluczową rolę w personalizacji treści, co znacząco wpływa na rynek informacji i pracy. Systemy rekomendacyjne dostosowują treści do preferencji użytkowników, co z jednej strony poprawia ich doświadczenie, a z drugiej tworzy bańki informacyjne, ograniczając dostęp do różnorodnych punktów widzenia. W kontekście rynku pracy algorytmy mogą wspomagać procesy rekrutacyjne, rekomendując kandydatów na podstawie analizy danych, ale także rodzą pytania o etyczne aspekty ich wykorzystania. W systemach finansowych algorytmy zarządzają portfelami inwestycyjnymi i analizują dane rynkowe, umożliwiając szybsze podejmowanie decyzji inwestycyjnych. W administracji publicznej algorytmy usprawniają zarządzanie danymi obywateli, optymalizując procesy decyzyjne, natomiast w ochronie zdrowia pomagają w analizie dużych zbiorów danych medycznych, wspierając diagnostykę i personalizację leczenia. W każdym z tych obszarów algorytmy wprowadzają nowe możliwości, ale też wyzwania związane z prywatnością, przejrzystością oraz etyką ich wykorzystania.

Algorytmy wykorzystywane w mediach społecznościowych mają ogromny wpływ na kształtowanie współczesnych relacji społecznych, co rodzi istotne problemy etyczne. Jednym z najważniejszych jest kwestia prywatności danych. Algorytmy, bazując na gromadzonych informacjach o użytkownikach, dokonują szczegółowej analizy ich zachowań, preferencji i nawyków, co często prowadzi do niewłaściwego wykorzystania danych lub ich nadmiernej eksploatacji bez pełnej zgody użytkowników. Związane z tym nieetyczne praktyki, takie jak: profilowanie użytkowników czy sprzedaż danych osobom trzecim, wywołują obawy o bezpieczeństwo i autonomię jednostki w sieci. Co więcej, algorytmy mogą wzmacniać bańki informacyjne i polaryzować społeczeństwa, dostarczając użytkownikom jedynie treści zgodnych z ich dotychczasowymi poglądami, co ogranicza dostęp do różnorodnych punktów widzenia i utrudnia prowadzenie otwartego dialogu. Pojawia się również pytanie, czy pod wpływem algorytmów można mówić o rewolucji społecznej. Istnieją przykłady, jak chociażby ruchy społeczne napędzane przez media społecznościowe (np. Arabska Wiosna, Black Lives Matter, itp.), które sugerują, że algorytmy mogą wspierać mobilizację społeczną i zmieniać układ sił politycznych. Jednak trudno jednoznacznie udowodnić, czy takie zmiany są wyłącznie efektem działania algorytmów, czy wynikają z szerszego kontekstu społeczno-politycznego. Algorytmy odgrywają tu istotną rolę katalizatora, wzmacniając dynamikę ruchów społecznych, lecz rewolucyjne zmiany wynikają z wielu współlistniejących czynników. W konsekwencji, badanie społecznych skutków algorytmów wymaga kompleksowego podejścia, uwzględniającego zarówno aspekty technologiczne, jak i psychologiczne oraz kulturowe.

Żyjemy w czasach Internetu, a każda informacja, którą pozostawiamy w sieci, każde słowo, ruch śladowy jest przez miliony algorytmów, które tworzą nasz cyfrowy portret i w następstwie decydują o tym, co widzimy, z kim się komunikujemy, co czytamy i jakie decyzje podejmujemy. Gdy zestawimy to ze stwierdzeniem Marka Zuckerberga, że nasza prywatność nie jest już dłużej normą społeczną, ponieważ dowodzą tego jednoznacznie zachowania użytkowników Facebooka, którzy od ochrony swojej prywatności cenią znacznie bardziej możliwość komunikacji i wymiany informacji – otrzymujemy w miarę pełny obraz skali zagrożenia.

BIBLIOGRAFIA

- Barber B.R., *Dżihad kontra McŚwiat*, Warszawa 2007.
- Barber B.R., *Skonsumowani*, Warszawa 2009.
- Barone L., *The 5 Types of Influencers On The Web*, 2013, <https://smallbiztrends.com/2010/07/the-5-types-of-influencers-on-the-web.html> (dostęp: 12.02.2023).
- Cialdini R., *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*, Gdańsk 2022.
- Fabijańczyk J., Cupirak A., *Influencer marketing – praktycznie*, WhitePress, Bielsko-Biała 2016, <https://www.newyorker.com/magazine/2018/09/17/can-mark-zuckerberg-fix-facebook-before-it-breaks-democracy> (dostęp: 20.02.2023).
- Huntington S.P., *Kim jesteśmy? Wyzwania dla amerykańskiej tożsamości narodowej*, Kraków 2007.
- Huntington S.P., *The Clash of Civilizations*, *Foreign Affairs* 72 (1993) nr 3, 22–41.
- Huntington S.P., *Zderzenie cywilizacji i nowy kształt ładu światowego*, Warszawa 2007.
- Huxley A., *Nowy wspaniały świat*, Warszawa 2022.
- Influencer Marketing&Content Creation, *The new rules of consumer Engagement*, Mitchell, 2017.
- Interactive Advertising Bureau, *Influencer Marketing for Publishers*, New York, 2018.
- Kaplan A.M., Haenlein M., *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*, *Business Horizons*, 2010.
- Królewski J., Rybiński K., *Algokracja. Jak i dlaczego sztuczna inteligencja zmienia wszystko?*, Warszawa 2023.
- Łuczuk P., *Awareness and Following of Information Security Policies as the Main Rule to Protect Against Threats in Digital Communication Processes. Cybersecurity as the Arena of Modern Warfare*, *Social Communication*, 7 (1) (2021), 124–142.
- Łuczuk P., *Cyberwojna. Wojna bez amunicji?*, Biały Kruk, Kraków 2017.
- Łuczuk P., Maj Sz., *Influencer's era—the role of experts in the digital world. Do we still need their forecasts and advice?* *Kwartalnik Naukowy Fides Et Ratio* 2023, 56(4), 147–156.
- Mały leksykon postprawdy*, red. M. Wójcik, Fundacja Wolność i Demokracja, Warszawa 2018, 42.
- McLuhann M., *Galaktyka Gutenberga*, Warszawa 2022.
- Orwell G., *Rok 1984*, Warszawa 2010.
- Postman N., *Zabawić się na śmierć*, Warszawa 2006.
- Redzisz M., M. Kosiński: Wojnę o prywatność już przegraliśmy, <https://www.sztucznainteligencja.org.pl/michal-kosinski-wojne-o-prywatnosc-juz-przegralismy/> (dostęp: 20.02.2022).
- Rożyński P., *Krzysztof Rybiński: Demokracja zanika i zastępuje ją algokracja*, <https://cyfrowa.rp.pl/opinie-i-komentarze/art16930011-krzysztof-rybinski-demokracja-zanika-i-zastepuje-ja-algokracja>, 2020.
- The Social Dilemma*, reż. Jeff Orlowski, Exposure Labs, 2020. *Netflix*, [netflix.com/title/81254224](https://www.thesocialdilemma.com).
- Vaidhyanathan S., *Antisocial Media. Jak Facebook oddala nas od siebie i zagraża demokracji*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2018.
- Waszewski J., „Nie ukryjesz się”. *Konsekwencje synergii big data, mediów społecznościowych i neuro nauki*, Akademia Sztuki Wojennej, Warszawa 2021.
- Weigel G., *Boży wybór*, Kraków 2006.
- Weigel G., *Czym jest katolicyzm? Dziesięć kontrowersyjnych pytań*, Kraków 2003.
- Weigel G., *Odwaga bycia katolikiem*, Kraków 2004.
- Weigel G., *Wiara, rozum i wojna z dżihadyzmem – wezwanie do działania*, Warszawa 2009.
- Zuboff S., *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, Poznań 2020.

LIFE IS NOT A PLAY... IT IS ALL ONE GAME

HOW ALGORITHMS TAKE AWAY OUR FREEDOM OF CHOICE

Summary

In recent years, more and more attention has been paid in scientific literature to the aspect of computer games and their impact on social communication and interpersonal bonds. The hypothesis about the alleged harmfulness of digital games and their destructive impact on individuals has been coming back like a boomerang. However, just as many researchers argue that video games – like the Internet – are just a tool and are neither bad nor good in themselves. However, they can be used for bad or good purposes. It is common knowledge that ISIS terrorists use instant messengers in games on the PlayStation 4 console. On the other hand, there are also increasingly frequent reports of video games being used, for example, in the fight against dementia or as part of Alzheimer's therapy.

What if we broadened the perspective and assumed that the rules known from computer games are increasingly beginning to influence our real lives? Starting with consumer choices, through ideological and political issues, ending with changes in social processes. Similar assumptions are quite present in pop culture. Suffice it to mention the classic trilogy of films "The Matrix" or even the series "Westworld".

This is a good time to ask whether the use of BigData mechanisms and the data collected through this process can actually influence our daily choices.

The answer is quite obvious and leaves no doubt: yes – it is possible.

Krzysztof Rybiński, author of the book "Algoocracy. How and why artificial intelligence changes everything?" in an interview with "Rzeczpospolita", diagnosed the process of democracy disappearing in favor of algoocracy. This term is associated with a form of political and social system where the community is governed by algorithms that decide on every aspect of life, e.g. whether a person gets a loan, an apartment, a job, or gets out of prison.

This approach is basically nothing new and is closely related to the concepts proclaimed within the framework of the so-called "hard media determinism" promoted by Marshall McLuhan or Neil Postman. They were the ones who suggested that technologies influence society in an unconditional way. Today, we are simply observing the effects of this with our own eyes.

Key words: Video games, computer games, algorithms, algoocracy, information bubble, social media

Nota o Autorze

Piotr ŁUCZUK – dziennikarz, publicysta, medioznawca i ekspert ds. cyberbezpieczeństwa. Redaktor naczelny think-tanku CYTADELA, ekspert Instytutu Staszica. Adiunkt w Katedrze Komunikacji Społecznej, Public Relations i Nowych Mediów Instytutu Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. W 2016 r. uzyskał stopień naukowy doktora z wyróżnieniem (temat rozprawy: *Cyberwojna i cyberterrorizm w kontekście „zderzenia cywilizacji”*. *Studium etyczne-moralne na wybranych przykładach*). Autor pierwszej w Polsce książki o cyberwojnie: *Cyberwojna. Wojna bez amunicji?*, współautor książki *Tyrania postępu*. W swojej pracy naukowo-badawczej zajmuje się głównie zjawiskami dotyczącymi cyberbezpieczeństwa i wpływu nowoczesnych technologii na komunikację społeczną. ORCID: 0000-0002-6275-1550
Kontakt e-mail: p.luczuk@gmail.com

EWA BARBARA NAWROCKA
Uniwersytet Gdański

RELIGIJNA KREACJA ŚWIATA W SERII GIER *DIABLO* I JEJ PRZEKŁADZIE

1. Wprowadzenie; 2. Gry z serii *Diablo*; 3. Aspekt wizualny; 4. Aspekt fabularny; 5. Aspekt językowy; 6. Wnioski

Słowa kluczowe: religia, *Diablo*, mit, terminologia religijna, metafora religijna, lore

1. WPROWADZENIE

Gry z serii *Diablo*, cieszące się kultowym statusem od ponad dwóch dekad, wyraźnie czerpią inspirację z religii, zwłaszcza chrześcijańskiej. Religijną kreację świata można zaobserwować na różnych poziomach: wizualnym, fabularnym oraz językowym. Na poziomie wizualnym gry inspirowane są kościelną architekturą, a także wyobrażeniami aniołów i demonów oraz nieba i piekła. Na poziomie fabularnym gra buduje własną mitologię inspirowaną manichejskim odwiecznym konfliktem dobra ze złem. Na poziomie językowym natomiast gry odwołują się do religii poprzez zastosowanie symboli, metafor i terminów religijnych. Analiza tych zjawisk pozwala stwierdzić, że motywy religijne, wyznaczające oś całego uniwersum *Diablo*, w znacznej mierze przyczyniły się do popularności cyklu.

Bywa, że gry – jako medium stanowiące swoiste zwierciadło kultury – zawierają motywy religijne. Co więcej, niektóre tak mocno się na nich zasadzają, że gdyby nie one, w ogóle by nie powstały. Mowa tu o serii gier *Diablo*, wydanej w latach 1996–2023, charakteryzującej się specyficznym, mrocznym klimatem. Niepowtarzalny świat uniwersum *Diablo* czerpie garściami z religii, w szczególności chrześcijańskiej, na wielu poziomach: wizualnym, fabularnym i językowym. Warto więc przyjrzeć się tej religijnej kreacji świata i temu jak została oddana w pełnej polskiej lokalizacji. Może pozwoli to uchylić rąbka tajemnicy kryjącej się za ogromnym sukcesem gier z serii *Diablo*, które cieszą się kultowym statusem od ponad ćwierćwiecza.

2. GRY Z SERII *DIABLO*

„Seria *Diablo* to jeden z największych fenomenów gier wideo”¹. Część pierwsza wydana 27 lat temu przyciągnęła grono dwóch i pół miliona graczy, co stanowiło ogromny sukces jak na tamte czasy. Gra *Diablo II* sprzedała się w 4 mln kopii², a jej zremasterowana wersja *Diablo II: Resurrected* w 5 mln³. W samym dniu premiery części trzeciej natomiast sprzedano 30 mln egzemplarzy⁴. Premiera czwartej części odbyła się w czerwcu 2023 r. i w niespełna tydzień osiągnęła sprzedaż na poziomie 666 mln dolarów⁵.

Gry z serii *Diablo* zaliczają się do gatunku *hack and slash*. Gatunek ten koncentruje się przede wszystkim na walce, choć istotną rolę odgrywa w nim także fabuła, nadająca sens działaniom gracza. Gry te są więc także określane mianem fabularnych gier akcji (ang. *action rpg*). Jeśli chodzi o ich uniwersum, to jest ono utrzymane w konwencji *dark fantasy*⁶. Oprócz walki z hordami potworów, innym ważnym aspektem rozgrywki jest zdobywanie coraz lepszych przedmiotów i ulepszanie w ten sposób ryzsztunku postaci gracza. Sama postać przedstawia określoną klasę (do wyboru jest zawsze kilka klas) i awansuje na kolejne poziomy, rosnąc w siłę, co jest specyficzne dla gier fabularnych. W walce postać posługuje się bronią, zaklęciami lub umiejętnościami oraz ma zdrowie i manę, a w późniejszych częściach zdrowie i manę bądź inny zasób. Te drugie pozwalają im na korzystanie z zaklęć i zdolności. Czasem gry te są też klasyfikowane jako *dungeon crawler*⁷.

Pierwsza gra z serii *Diablo* została wydana w 1996 r. przez Blizzard Entertainment i wyznaczyła kierunek kolejnym odsłonom, m.in. przez rzut izometryczny i walkę w czasie rzeczywistym. Ponadto „gdyby nie mrok i pesymizm pierwszej części, cykl Blizzarda nie stałby się fenomenem”⁸. Z uwagi na swoją popularność została utytułowana grą 1996 r. przez portal GameSpot. W grze można wcielić się w wojownika, łotrzykę lub czarodzieja. W 1997 r. powstał nieoficjalny dodatek *Hellfire* stworzony przez Synergistic Software, który dodaje m.in. klasę mnicha, barda oraz barbarzyńcy.

¹ D. „DaeL” Biel, *Demoniczna inspiracja*, CD-Action (2023) 03, 78–81.

² Wikipedia [hasło:] *List of best-selling PC games*, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games (dostęp: 21.12.2023).

³ P. Słomka, *Diablo 2 Resurrected sprzedano w liczbie 5 milionów sztuk!*, Blizzplanet (2021) <https://blizzplanet.pl/gaming/diablo-2/diablo-2-resurrected-sprzedano-w-liczbie-5-milionow-sztuk/> (dostęp: 21.12.2023).

⁴ D. „DaeL” Biel, art.cyt.

⁵ G. Kubera, *Diablo 4 ze sprzedażą 666 mln dolarów w ciągu 5 dni. Idzie po miliard*, Business Insider (2023), <https://businessinsider.com.pl/technologie/diablo-4-ze-sprzedaza-666-mln-dolarow-w-ciagu-5-dni-idzie-po-miliard/xfcn47> (dostęp: 21.12.2023).

⁶ Konwencja dark fantasy (mroczne fantasy) to podgatunek łączący ze sobą fantasy i horror. Źródło: wikipedia [hasło:] *dark fantasy*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Dark_fantasy (dostęp: 7.01.2024).

⁷ Gatunek *dungeon crawler* koncentruje się na eksploracji lochów i walce z przeciwnikami, kolekcjonowaniu coraz lepszego ekwipunku i awansowaniu na kolejne poziomy. Źródło: słownik gracza [hasło:] *dungeon crawler*, <https://www.gry-online.pl/sownik-gracza-pojecie.asp?ID=362> (dostęp: 21.12.2023).

⁸ D. „DaeL” Biel, art.cyt., 78.

Druga część serii, *Diablo II*, trafiła do graczy w 2000 r. i do dziś stanowi najbardziej ikoniczną część serii. W 2012 r. *Time* uznał ją za jedną ze stu najlepszych gier, jakie kiedykolwiek stworzono⁹. Do wyboru jest pięć klas postaci – amazonka, paladyn, nekromanta, czarodziejka i barbarzyńca, z których każda ma specyficzne umiejętności. W 2001 r. wydano dodatek *Lord of Destruction*, w którym udostępniono dwie kolejne klasy: druida i zabójczynię. W 2021 r. pojawiła się odnowiona wersja gry pod nazwą *Diablo II: Resurrected*, co najlepiej świadczy o jej kultowym statusie.

Na *Diablo III* gracze musieli poczekać aż do 2012 r. Gra obejmuje pięć podstawowych klas: barbarzyńcę, szamana, czarownika, mnicha i łowcę demonów. Po raz pierwszy klasy nie są przypisane do określonej płci. Dodatek *Reaper of Souls* przyniósł dodatkową klasę krzyżowca, a rozszerzenie *Przebudzenie Nekromantów* – nekromantę.

Diablo IV miało swoją premierę całkiem niedawno, w 2023 r., i także było długo wyczekiwany tytułem. Gra obejmuje pięć klas do wyboru: barbarzyńcę, druida, nekromantę, łotra oraz czarodzieja, przy czym dostępne są obie płcie.

3. ASPEKT WIZUALNY

Z wizualnego punktu widzenia w serii *Diablo* można zaobserwować „wpływy sztuki sakralnej, malarstwa religijnego i architektury kościelnej”¹⁰. Ponadto często zniszczony stan budowli sugeruje, że walka dobra ze złem wcale nie przebiegła pomyślnie, budując mroczną atmosferę rodem z horroru¹¹. „Obrazy tortur, rozpadających się ciał i cmentarzy oddają brutalny, surowy i pozbawiony nadziei charakter zmagania się z siłami piekielnymi”¹². Dzięki tym elementom *Diablo* działa silnie na podświadomość odbiorców, przepełniając ich grozą, zwłaszcza w obliczu najmocniejszych demonicznych przeciwników¹³.

⁹ Szeranf, *Diablo 2 – Jedna ze stu najlepszych gier wszech czasów*, Imperium Diablo (2023), <https://web.archive.org/web/20121121041318/http://diablo.phx.pl/news/diablo-2--jedna-ze-stu-najlepszych-gier-wszech-czasow/> (dostęp: 21.11.2023).

¹⁰ D. „DaeL” Biel, art.cyt., 81.

¹¹ Tamże.

¹² Tamże, 81.

¹³ Tamże.

Akcja pierwszej gry *Diablo* rozgrywa się w mieście Tristram i jego lochach. Już na pierwszy rzut oka dostrzegalne są religijne inspiracje: eksplorowane przez gracza podziemia znajdują się pod kościołem, obok którego położony jest cmentarz. Strona wizualna gry cechuje się charakterystycznym mrocznym klimatem, który okaże się nieodłącznym atrybutem serii. Okna kościoła mają kształt krzyży (patrz Zrzut 1). Niemalże niekończące się podziemia Tristram, pełne przeciwników, takich jak: szkielety i demony, są skąpane w mroku.



Zrzut 1. *Diablo Hellfire*, Blizzard Entertainment (1997)

Gra *Diablo II*, choć wydana zaledwie cztery lata po pierwszej odsłonie serii, charakteryzuje się dużo lepszą grafiką, która nie zestarzała się w równym stopniu. Za sprawą wersji *Resurrected*, wydanej w 2021 r., tytuł ten jest grywalny nawet na chwilę obecną. Lokacje są również dużo bardziej zróżnicowane i oprócz lochów obejmują otwarte przestrzenie. Włącznie z dodatkiem *Lord of Destruction* w grze jest pięć głównych lokacji: Obóz Łotrzyc, Luth Golein, Doki Kurast, Forteca Pandemonium oraz Harrogath. Najwięcej motywów religijnych można znaleźć w pierwszej z nich, a zwłaszcza w ogromnej katedrze inspirowanej architekturą religijną z wyraźnie widocznymi krzyżami (patrz Zrzut 2).



Zrzut 2. *Diablo II Resurrected*, Blizzard Entertainment (2000)

W miarę postępu technologicznego grafika gier z serii *Diablo* stawała się coraz bardziej zaawansowana i miła dla oka, co widać wyraźnie w grze *Diablo III*. Gra obejmuje pięć głównych lokacji, odpowiadających pięciu aktom gry. I tym razem widoczne są religijne inspiracje w architekturze, np. Katedry Zakarum, obejmujące posągi i witraże w oknach (patrz Zrzut 3). Tym razem jednak twórcy powstrzymali się od umieszczania w grze krzyży, co jest prawdopodobnie związane z chęcią przekazania bardziej subtelnego nawiązania do religii chrześcijańskiej.



Zrzut 3. *Diablo III. Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

We wnętrzu Katedry Zakarum znajduje się ołtarz, na którym także nie widać krzyży, a jedynie księgę i świece (patrz Zrzut 4).



Zrzut 4. *Diablo III. Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

Najnowsza odsłona gry tradycyjnie już zawiera religijne nawiązania architektoniczne, czego przykładem może być Katedra Światłości w Kiwosadzie z charakterystycznymi dla kościołów rzędami ław (patrz Zrzut 5).



Zrzut 5. *Diablo IV*, Blizzard Entertainment (2023)

Postacie aniołów i demonów odgrywają w grze jedną z kluczowych ról i trudno wyobrazić sobie sagę *Diablo* bez ich udziału. W samym interfejsie pierwszych trzech odsłon anioł lub diabeł trzyma kulę zdrowia¹⁴ (czerwoną) bądź kulę many lub innego zasobu¹⁵ (niebieską lub innego koloru). W pierwszej części diabeł trzyma zdrowie, a anioł manę (patrz zrzut 1). W drugiej części jest na odwrót (patrz zrzut 2). W trzeciej części ponownie zamieniają się rolami i diabeł trzyma zdrowie, a anioł zasób dodatkowy (patrz Zrzut 3). W czwartej odsłonie zrezygnowano z wizerunków anioła i diabła trzymających kule.

Chyba najbardziej rozpoznawalnym aniołem w serii *Diablo* jest archanioł Tyrael, występujący w jednej z głównych ról w odsłonie drugiej i trzeciej. Tyrael ma charakterystyczne skrzydła (patrz zrzut 6), które traci w trzeciej części, gdyż spada z nieba, porzucając swoją anielską naturę, stając się śmiertelnikiem.



Grafika 1. Archanioł Tyrael¹⁶

Archanioła Imperiusa można z kolei spotkać w trzeciej odsłonie gry, a także upadłego archanioła Maltaela w dodatku *Reaper of Souls*. W czwartej odsłonie zaś gracz poznaje archanioła Inarius.

¹⁴ Zasób zdrowia maleje w miarę jak postać jest atakowana. Gdy się wyczerpie, postać ginie.

¹⁵ Mana i inne zasoby (np. gniew) pozwalają postaci gracza rzucać czary i korzystać z umiejętności.

¹⁶ Źródło: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=239521> (dostęp: 05.01.2023).

Chociaż trudno wyobrazić sobie grę bez aniołów, najbardziej ikoniczne są demony serii *Diablo*, a zatem główni przeciwnicy, z którymi mierzy się gracz, w tym tytułowy *Diablo*. Jednym z takich przeciwników jest Baal z trzeciej odsłony sagi (patrz grafika 2).



Grafika 2. Baal¹⁷

Z kolei w najnowszej odsłonie rolę antagonisty w grze odgrywa postać żeńska – Lilit, Matka Sanktuarium. Jej demoniczny wygląd stał się znakiem rozpoznawczym tej części serii (patrz grafika 3).



Grafika 3. Lilit¹⁸

¹⁷ Źródło: <https://screenrant.com/diablo-2-resurrected-beat-baal-final-boss-guide/> (dostęp: 5.01.2023).

¹⁸ Źródło: <https://diablo.fandom.com/wiki/Lilith> (dostęp: 05.01.2023)

Wizerunki nieba i piekła w cyklu wyrastają z tradycyjnych wyobrażeń chrześcijańskich. Wizja niebios w trzeciej odsłonie gry obejmuje więc przede wszystkim kolory, takie jak: biel, złoto i błękit. Platformy, po których porusza się gracz, unoszą się wysoko w powietrzu; widać ozdobne schody i posąg archanioła dźwigającego miecz (patrz Zrzut 6).



Zrzut 6. *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

Z kolei piekło to kraina wiecznego ognia, w której dominuje czerwień i czerni. Kraina ta leży w głębi ziemi, głęboko w kraterze Góry Arreat. Stylistyka obejmuje szkieletowe kolce i rozrastającą się bez końca tkanę spaczenia z guzami i naroślami (patrz Zrzut 7).



Zrzut 7. *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

4. ASPEKT FABULARNY

Fabula gier z serii *Diablo* czerpie garściami z religii chrześcijańskiej¹⁹. Kreuje przy tym własne uniwersum za pośrednictwem narracji, która może być rozpatrywana w kategoriach mitu religijnego.

Mit opowiada historię świętą, opisuje wydarzenie, które miało miejsce w okresie wyjściowym, legendarnym czasie „początków”. Inaczej mówiąc: mit opowiada, w jaki sposób za sprawą Istot Nadnaturalnych, zaistniała nasza rzeczywistość; bądź rzeczywistość globalna – Kosmos, bądź tylko pewien jego fragment: wyspa, gatunek rośliny, ludzkie zachowania, instytucja. Tak więc zawsze jest to opowieść o „stworzeniu”, relacja o tym, jak coś powstało, zaczęło być²⁰.

Choć jego fundamentalna funkcja polega na wyjaśnianiu pewnych zjawisk, mit, w tym także mit religijny, można traktować nieco szerzej: „Mit to przede wszystkim narracja, opowieść o pewnych wydarzeniach, przedstawienie zdarzeń w pewnym następstwie czasowym i przyczynowo-skutkowym”²¹. Można w tym dostrzec odniesienie do tego, co bywa w grach kreujących własne uniwersa, określane mianem *lore*. Termin *lore* nie ma w języku polskim dobrego odpowiednika, czasem tłumaczy się go jako historię, ale jest czymś więcej. Stanowi osnowę i kontekst gry²². Obejmuje bowiem całokształt narracji określonej gry, w tym także wszelkie opowieści poboczne prezentowane, np. w postaci znajdujących w świecie gry książek czy wierszy. W przypadku *Diablo*, jest więc *lore* swoistym mitem religijnym.

Świat śmiertelników w serii *Diablo* nosi nazwę Sanktuarium, jego stwórcami zaś byli archanioł Inarius i demonica Lilit. Ze związku Inariusza z Lilit powstałi Nefalemowie, pół-anioly, pół-demony, którzy z czasem utracili swoje moce i stali się ludźmi²³. Sanktuarium, mające pierwotnie być ostoją spokoju, stało się miejscem odwiecznego konfliktu Wysokich Niebios i Płonących Piekieł, trwającego od eonów i który nigdy nie został rozstrzygnięty²⁴. Siły te są większe od każdej pojedynczej osoby, w tym gracza będącego Nefalemem, który choć jest w ową wojnę uwikłany, jego działania ostatecznie niewiele znaczą, co stanowi wizję dość pesymistyczną²⁵. Tuż przed rozpoczęciem się głównego wątku, znanego z serii Zakon Horadrimów, odniósł tymczasowe zwycięstwo, więzząc arcydemona Diablo w Kamieniu Dusz.

Charakterystyczną inspirację *lore* cyklu motywami religijnymi zapoczątkowała część pierwsza z 1996 r.

¹⁹ D. „DaeL” Biel, art.cyt.

²⁰ M. Eliade, *Aspekty mitu*, tłum. z rum. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, 11.

²¹ S. Sztajer, *Język a konstytuowanie świata religijnego*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2009, <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/c6f3acdb-9df7-4a23-8e64-496796fa73d3> (dostęp: 21.12.2023). 108.

²² R. Kochanowicz, *Game lore — dodatek, podstawa i „granica” supersystemów*, w: *Literatura i Kultura Popularna XXV*, red. A. Gemra, Wrocław 2019, <https://researchportal.amu.edu.pl/docstore/download/UAM9f805af36cd745afa559264679f4ed12/11874-Tekst+artyku%C5%82u-11251-1-10-20200728.pdf> (dostęp: 21.12.2023)

²³ Devvra, *Diablo IV - o czym jest ta gra? Przypominamy historię Sanktuarium*, <https://pl.ign.com/diablo-iv/55867/feature/diablo-iv-o-czym-jest-ta-gra-przypominamy-historie-sanktuarium> (dostęp: 21.12.2023)

²⁴ blizzplanet.pl [hasło:] *Sanktuarium*, <https://blizzplanet.pl/wiki/sanktuarium/> (dostęp: 21.12.2023)

²⁵ D. „DaeL” Biel, art.cyt.

Przerażająca wizja niemal biblijnej apokalipsy z intra czy zakończenie gry, w którym wojownik wbija w swoje czoło Kamień Duszy, skazując się na ostateczne opętanie przez arcywroga ludzkości i zmieniając wysiłki gracza w tryumf zła, nie były pomysłami twórcy serii, ale zainspirowały go do uczynienia produkcji jeszcze mroczniejszą i jeszcze głębszego zakorzenienia jej w chrześcijańskich alegoriach i zrodzonym z nich folklorze²⁶.

To właśnie ów początek nakreślił podstawy fabuły serii oraz zbudował jej mitologię i atmosferę, która porwała wyobraźnię graczy²⁷. „To, że zaczerpnięty z chrześcijaństwa – a właściwie z jego najbardziej dualistycznych odłamów – centralny konflikt stanowi serce gry, jest oczywiste”²⁸. Manicheizm pierwszego *Diablo*, przejawiający się w walce dobra ze złem, z której żadna ze stron nie wychodzi zwycięsko, wywarł wpływ na całą serię²⁹.

Diablo, opowiadając o kosmicznej walce między aniołami a demonami, musi odzwierciedlać koncepcję niebiańskiej wojny obecną w tradycjach religijnych. Motywy konfliktu dobra ze złem, zepsucia, odkupienia oraz zmagania o losy ludzkości wpisują się w narracje większości wierzeń powstałych na fundamencie biblijnym³⁰.

Akcja pierwszej części *Diablo* rozgrywa się w miasteczku Tristram, pod którego katedrą mieszczą się lochy pełne demonów. Źródłem zła jest przeklęty Kamień Duszy, w którym Zakon Horadrimów, powołany przez archanioła Tyraela, uwięził arcydemona *Diablo*, jednego z Trzech Najwyższych Złych. Kościół Zakarum wysłał biskupa Lazarusa, aby zaradzić problemowi, a ten z kolei sprowadził króla Leoryka. Leoryk za sprawą podszeptów *Diablo* jednak oszalał i zwrócił się przeciwko swoim poddanym. Gdy zapanował terror, do Tristram przybyła drużyna trzech bohaterów – wojownik Aidan (syn króla Leoryka), czarodziej Jazreth, z zakonu Vizjerei, oraz łotrzyca Moreina³¹. Po pokonaniu hord potworów i kilku potężnych przeciwników, a ostatecznie samego *Diablo*, Aidan, chcąc powstrzymać arcydemona, wbija w swoje czoło Kamień Duszy i zostaje przezeń opętany. Tak powstaje Mroczny Wędrowiec, będący kluczową postacią w kolejnej odsłonie gry³².

W drugiej części cyklu Mroczny Wędrowiec wyrusza na wschód do Luth Golein, a następnie do Travincał, by uwolnić z Kamienia Duszy swoich dwóch braci, Baala i Mefista, co mu się udaje. Tristram zostaje zniszczone, a Decard Cain, mędrzec z pierwszej części serii, trafia do niewoli, z której uwalnia go gracz. W Luth Golein, mieście położonym na skraju pustyni, gracz ratuje archanioła Tyraela i dowiaduje się, że demon Baal został uwolniony. Następnie historia doprowadza gracza do okolic leżącego głęboko w dżungli Travincał, gdzie Mefisto skorumpował część kapłanów kościoła Zakarum, niemniej demon zostaje pokonany³³. Sam *Diablo* opuszcza

²⁶ Tamże, 79.

²⁷ Tamże.

²⁸ Tamże, 80.

²⁹ Tamże.

³⁰ Tamże, 80-81.

³¹ Są to trzy postacie grywalne do wyboru w pierwotnej wersji gry. Źródło: J. Pamięta-Borkowska, „Ranafe”. *Fabula serii Diablo. Wyjaśniam, o co tam właściwie chodzi*, 2022, <https://cdaction.pl/publicystyka/fabula-serii-diablo-wyjasniam-o-co-tam-wlasciwie-chodzi>, (dostęp: 21.12.2023)

³² Devvra, art.cyt.

³³ Tamże.

Sanktuarium i udaje się do Płonących Piekieł, gdzie odnajduje i pokonuje go gracz. W tym czasie Baal udaje się do Góry Arreat, aby dostać w swoje ręce Kamień Świata, który położył podwaliny pod stworzenie Sanktuarium³⁴. Archanioł Tyrael odkrywa ten plan i główny gracz zgładza Baala, podczas gdy Tyrael niszczy Kamień Świata, co ujawnia położenie Sanktuarium.

Diablo III rozgrywa się dwadzieścia lat później. Stare Tristram popadło w ruinę. Gracz trafia do Nowego Tristram, gdzie proszony jest o zbadanie miejsca, w którym spadła gwiazda. Miejsce to znajdowało się na terenie Katedry, w której gracz odnajduje Decarda Caina oraz tajemniczego nieznajomego, który stracił pamięć. Nieznajomym okazuje się archanioł Tyrael, który opuścił Niebios, stając się śmiertelnikiem, by wesprzeć ludzi w obronie Sanktuarium. Wraz z Leą, wychowanicą Decarda Caina, cała trójka jednoczy siły w walce z demonicznymi wrogami ludzkości, którzy zamierzają całkowicie podporządkować sobie Sanktuarium. W wyniku działań czarownicy Maghdy, Decard Cain umiera, a pozostali sprawiają mu pogrzeb. Następnie udają się do Kaldeum, miasta na wschodzie, tropem Pana Grzechu, Azmodana, oraz Pana Kłamstwa, Beliala. W Kaldeum bohaterowie natrafiają na matkę Lei, Adrię, która najpierw pomaga uwięzić Azmodana i Beliala w Czarnym Kamieniu Dusz, lecz potem zdradza i sprawia, że Diablo opętuje jej córkę Leę. Za sprawą Adrii, Diablo w ciele Lei przejmuje moc pozostałych sześciu uwięzionych w kamieniu demonów i ogłasza się Pierwotnym Złem, przypuszczając atak na Niebios. Tam bohaterowie ponownie pokonują siły Diablo, po czym udają się do piekieł, by zgładzić jego samego. Gdy już wydaje się, że zło zostało pokonane, na horyzoncie pojawia się kolejny wróg ludzkości – anioł śmierci Maltael, który karmi się duszami żyjących. Maltael kradnie Czarny Kamień Dusz, a następnie go niszczy, uwalniając uwięzionych w nim Diablo, Mefisto, Baala, Andariel, Duriela, Azmodana i Beliala.

W czwartej odsłonie cyklu, rozgrywającej się pięćdziesiąt lat później, Sanktuarium popadło w ruinę, a demony i inne potwory szerzą się niepowstrzymanie. Wyznawcy Lilit³⁵, Córy Nienawiści i córki Mefista, wezwali więc swoją matkę-stwórczynię, by ich ocaliła. Do Sanktuarium powraca też ich ojciec, archanioł Inarius, będący obecnie jej rywalem³⁶. Tym razem to demonica pragnie ocalić świat ludzi, podczas gdy Inarius dąży do jego zniszczenia, uważając ludzkość za niegodną. Wyraźna ongiś granica między dobrem a złem zostaje nieco rozmyta. Gracz podąża śladami Lilit i jej wyznawców, w tym tajemniczego Eliasza, sprzymierzając się z dwoma Horadrimami, Loratem i Donanem, oraz młodą dziewczyną, Neirelą, której matka została zwiedziona przez Lilit. Niespodziewanym sojusznikiem gracza okazuje się także Mefisto, ukazujący się w postaci wilka. Głównym wątkiem osnowy ponownie jest konflikt Niebios i Piekieł, a dokładniej potyczka pomiędzy Lilit a Inariusem, z której to Lilit wychodzi zwycięsko. Niemniej, ostatecznie Lilit zostaje pokonana przez gracza i zamienia się w kamień. Nie wiadomo jednak, czy

³⁴ J. Pamięta-Borkowska, art.cyt.

³⁵ Lilit jest postacią pochodzącą z wierzeń żydowskich; pierwotnie uważana za upiora, później stała się pierwszą żoną Adama. Niektóre komentarze do Tory uznawały ją za węża, który skusił Ewę, co pasuje do wizji Lilit jako kusicielki, którą buduje gra *Diablo IV*. Źródło: D. „DaeL” Biel, art.cyt.

³⁶ Devvra, art.cyt.

została pokonana nieodwracalnie, czy tylko zesłana do piekła, skąd będzie mogła zostać ponownie wezwana. Po tych wydarzeniach Neirela znika wraz z Kamieniem Dusz i Mefistem, wyjaśniając swoje motywy pragnieniem zakończenia odwiecznego konfliktu³⁷.

5. ASPEKT JĘZYKOWY

Gdyby nie język, nie byłoby świata takiego, jaki znamy – język narzuca bowiem rzeczywistości struktury, których doświadczamy³⁸. Nie chodzi tu o rzeczywistość niezależną od człowieka, lecz o rzeczywistość społeczno-kulturową, której częścią jest religia. Intersubiektywny „świat nie jest człowiekowi dany, lecz jest przezeń konstruowany”³⁹. Zdaniem W. Humboldta⁴⁰, język udostępnia świat w postaci pewnego sposobu widzenia go, gdyż przedmioty są dane wyłącznie przez pojęcia⁴¹. Zgodnie z tezą E. Cassirera⁴², obraz świata w umyśle nie jest zatem kopią jakiegoś świata transcendentnego wobec umysłu, lecz wynikiem twórczej aktywności samego umysłu⁴³.

Świat ludzki to rzeczywistość symboliczna, język jako taki (a nie jako ten czy ów język etniczny) odgrywa w jego udostępnianiu zasadniczą rolę. Ale istnieje też drugi, mniej ogólny i łatwiej uchwytne empirycznie aspekt językowego konstytuowania świata, który polega na tym, że różne języki w różny sposób kategoryzują świat. Pogląd na świat obiektywny jest zawsze wynikiem tej kategoryzacji⁴⁴.

Stąd jest już tylko krok do stwierdzenia, że różne języki mają różne „okna na świat”⁴⁵, a zatem różnie postrzegają rzeczywistość, co jest zasadniczym założeniem tzw. hipotezy Sapira-Whorfa, zwanej hipotezą relatywizmu językowego. Człowiek myśli w kategoriach podsuwanych mu przez dany język, przede wszystkim jego gramatykę, ale także słownictwo; innymi słowy, w języku zawarta jest pewna interpretacja rzeczywistości⁴⁶.

Jeśli więc język konstruuje ludzki świat, jest to tym bardziej prawdziwe w przypadku języka religijnego, mówiącego o rzeczach, które często nie są człowiekowi dane w obiektywnym doświadczeniu, lecz istnieją właśnie poprzez zapośredniczenie

³⁷ P. Homa, *Diablo 4 – zakończenie gry, co się wydarzyło*, <https://www.eurogamer.pl/diablo-4-zakonczenie-gry-co-sie-wydarzylo> (dostęp 21.12.2023).

³⁸ S. Sztajer, *Język a konstytuowanie świata religijnego*, Poznań 2009, <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/c6f3acdb-9df7-4a23-8e64-496796fa73d3> (dostęp 21.12.2023).

³⁹ S. Sztajer, dz.cyt. 15.

⁴⁰ W. von Humboldt, *Rozmaitość języków a rozwój umysłowy ludzkości*, tłum. z niem. E. Kowalska, Lublin 2001.

⁴¹ S. Sztajer, dz.cyt.

⁴² E. Cassirer, *Symbol i język*, tłum. z niem. B. Andrzejewski, Poznań 2004.

⁴³ S. Sztajer, dz.cyt.

⁴⁴ Tamże, 19.

⁴⁵ G. Steiner, G., *Translation as conditio humana*, w: *Übersetzung – Translation – Traduction: Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung – An International Encyclopedia of Translation Studies – Encyclopédie internationale de la recherche sur la traduction*, red. H. Kittel et al., Vol. 1. Berlin, New York 2004.

⁴⁶ S. Sztajer, dz.cyt.

przez język – czy to poprzez język świętych ksiąg, modlitwy, czy też rytuału religijnego lub bardziej ogólnie, poprzez religijny symbol i metaforę⁴⁷. „Funkcja reprezentatywna i komunikatywna pełni w języku religii rolę drugorzędną, albowiem powiedzieć można, że język religijny przywołuje i komunikuje swój przedmiot, konstruując go jednocześnie”⁴⁸. Językowa kreacja rzeczywistości jest więc w języku religijnym jeszcze bardziej uwydatniona, gdyż „świat religijny nie mógłby powstać bez języka”⁴⁹. Tym samym religia zawiera pewien obraz świata kształtowanego przez człowieka⁵⁰.

Język religijny kształtuje ów obraz m.in. za pośrednictwem symboli i metafor. W sensie ogólnym symbol jest znakiem zastępującym pewne treści i przedmioty, obejmującym dwa elementy: symbolizujące i symbolizowane⁵¹. Choć każdy symbol jest znakiem, różnica między nimi polega na tym, że znak jest jednowartościowy, podczas gdy symbol jest wielowartościowy⁵². Co za tym idzie, „[s]pecyficzna funkcja symboli religijnych polega między innymi na tym, że dokonuje się za ich pośrednictwem kreowanie konkretnych religijnych obrazów świata oraz że wywołują one pewne specyficznie religijne uczucia i nastawienia”⁵³. Symbole religijne mają to do siebie, że reprezentują zastępowaną przezeń rzeczywistość transcendentną, a zatem „czynią możliwym mówienie o rzeczach nieobecnych”⁵⁴. Ich funkcja polega na spajaniu dwóch różnych rzeczywistości: danej w obiektywnym doświadczeniu i transcendentnej.

Metafora z kolei polega na zastąpieniu właściwej nazwy inną, użytą przenośnie⁵⁵. Składa się ona z dwóch elementów: tematu (*tenor*) i nośnika (*vehicle*); pierwszy jest tym, o czym się orzeka, a drugi jest jego metaforycznym określeniem⁵⁶. Innymi słowy, orzeka się o temacie pewne jakości przynależne nośnikowi. Kreatywność metafor przejawia się w tym, że mogą konstruować podobieństwa między niemalże dowolnymi przedmiotami, co jest widoczne zwłaszcza w języku poetyckim i religijnym⁵⁷. Metafora umożliwia zatem rozumienie pewnych rzeczy i doświadczenie ich w kategoriach innych rzeczy, umysł ludzki zaś pozwala „połączyć dwie dowolne rzeczy na nieskończenie wiele sposobów”⁵⁸.

Metafora może bowiem przekształcać doświadczenie, nadając mu zupełnie nowy charakter. Jest wówczas narzędziem tworzenia pewnych aspektów rzeczywistości, w szczególności tych, które – jak ma to miejsce w świecie społecznym i kulturowym – są zależne od języka i myśli⁵⁹.

⁴⁷ Tamże.

⁴⁸ Tamże, 9.

⁴⁹ Tamże 10-11.

⁵⁰ Tamże.

⁵¹ Tamże.

⁵² T. Todorov, *Wstęp do symboliki*, w: *Symbole i symbolika*, wyb. M. Głowiński, Warszawa 1990.

⁵³ S. Sztajer, dz.cyt., 78.

⁵⁴ Tamże, 82.

⁵⁵ Tamże.

⁵⁶ I.A. Richards, *The Philosophy of Rhetoric*, London 1936.

⁵⁷ S. Sztajer, dz.cyt.

⁵⁸ Tamże, 91.

⁵⁹ Tamże, 89.

Nowe metafory tworzą więc niejako nową rzeczywistość, nadając jej głębię⁶⁰. Ponadto część metafor wychodzi z użycia, a ich miejsce zajmują inne. Nie należy także zapominać o metaforach skonwencjonalizowanych w języku, na które jego użytkownicy zwykle nawet nie zwracają uwagi i nie postrzegają ich już w kategoriach przenośni⁶¹. Wśród nich są także metafory religijne, np. metafora „Bóg to Ojciec”, powszechnie używana przez wyznawców religii chrześcijańskiej, polegająca na rzutowaniu znajomego z doświadczenia pojęcia ojca na transcendentne pojęcie Boga⁶². W tej i innych metaforach religijnych można więc dostrzec językowe konstytuowanie rzeczywistości religijnej, swoiste budowanie religijnego obrazu świata⁶³.

Oprócz symboli i metafor język religijny posługuje się również własną terminologią. Termin to słowo lub wyrażenie oznaczające koncepcję należącą do specjalnej sfery komunikacji w dowolnej dziedzinie wiedzy bądź działalności człowieka. Od zwykłego słowa lub wyrażenia termin różni się tym, że jest nośnikiem specjalnego znaczenia w ramach danej dziedziny, będącej podsystemem języka. Termin religijny to z kolei słowo lub fraza oznaczające specjalną koncepcję lub przedmiot ze sfery religijnej, a mianowicie: idee, koncepcje, kategorie religijne, jak również nazwy działań, procesów, obiektów, symboli i przedmiotów praktyki religijnej oraz jej nazwy własne⁶⁴.

Poniższą kwestię wypowiada archanioł Tyrael do gracza w Akcie IV *Diablo II*

Tyrael

I knew that you would eventually find your way here. The Pandemonium Fortress is the last bastion of Heaven's power before the Gates of Burning Hells. This place has been hallowed by the blood of thousands of champions of the Light, many of whom were mortal, like yourself. Now the final battle against the Prime Evils draws near... and you must face it alone. I have been forbidden to aid you directly, save for a few bits of wisdom. For this is the hour of mortal Man's triumph... your triumph. May the Light protect you and the powers of Heaven shine upon your path...

Tyrael

Wiedziałem, że w końcu uda ci się tutaj trafić. Twierdza Pandemonium jest ostatnim bastionem mocy Niebios przed Wrotami Płonących Piekieł. To miejsce zostało poświęcone krwią tysięcy mistrzów Światła, spośród których wielu było śmiertelnikami tak jak ty. Teraz nadchodzi czas ostatecznej bitwy przeciw Pierwotnym Złym... i musisz do niej stanąć samotnie. Nie mogę ci pomóc, poza kilkoma okrucami mądrości. Bo to jest godzina triumfu śmiertelnego człowieka... Twojego triumfu. Niech chroni cię Światło, a moce Niebios rozświetląją twój szlak.

⁶⁰ G. Lakoff, M. Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago 1980.

⁶¹ Tamże.

⁶² S. Sztajer, dz.cyt.

⁶³ Tamże.

⁶⁴ M.-D. Mykytka, *The concept of 'religious term' and its basic features*, *Scientific Journal of Polonia University* (2020), 41, 4., <http://pnap.ap.edu.pl/index.php/pnap/article/view/507/477> (dostęp: 21.12.2023).

W przytoczonym fragmencie jest kilka symboli religijnych. Pierwszym z nich są Niebiosy (ang. *Heaven*). Co ciekawe, język polski ma tu dwa ekwiwalenty pojedynczego wyrażenia źródłowego – „niebo” i „niebiosy”, z których to drugie, zastosowane w tłumaczeniu, występuje często w kontekście religijnym i literackim. W religii „niebiosy” symbolizują siedzibę bóstwa i aniołów. „Niebo” jest też miejscem, do którego trafiają zbawione dusze. Drugim symbolem jest „Światło” (ang. *Light*). Tutaj ponownie mamy dwa możliwe ekwiwalenty – „światło” i „światłość”. Oba symbolizują dobro przeciwstawione ciemności, a zatem złu. Ten drugi podobnie występuje często w kontekstach religijnych i literackich. „Płonące Piekła” przeciwstawione „Niebiosom” to z kolei siedziba zła ucieleśnionego przez Pierwotnych Złych.

Można także zaobserwować kilka metafor religijnych⁶⁵. Pierwsza z nich to „ostatni bastion mocy Niebios” (ang. *last bastion of Heaven's power*). Twierdza Pandemonium jest więc określona jako „bastion”, ufortyfikowana budowla, a jednocześnie ostoja: „miejsce, w którym jakieś idee lub tradycje najmocniej się zakorzeniły”⁶⁶. Kolejną metaforą religijną jest wyrażenie „Niech chroni cię Światło” (ang. *May the Light protect you*). Światło, a zatem dobro, jest tu personifikowane jako mogące zapewniać ochronę. Podobną funkcję pełni fragment „a moce Niebios rozświetlają twój szlak” (ang. *and the powers of Heaven shine upon your path...*). „Rozświetlanie szlaku” przez „moce Niebios” należy rozumieć jako udzielanie przez nie wsparcia w misji, której podejmuje się gracz.

Przytoczony fragment zawiera także terminy religijne. Pierwszym z nich jest przymiotnik „uświęcony”, oznaczający: „mający cechy świętości”⁶⁷. Kolejny to „śmiertelnik” i „śmiertelny”, oznaczające człowieka, którego naturalną koleją rzeczy jest śmierć w przeciwieństwie do istot nieśmiertelnych, a zatem w jakiś sposób boskich. Za termin religijny można też uznać przymiotnik „ostateczna”, odnoszący się do rozstrzygającej bitwy dobra ze złem, ponieważ odwołuje się do „czasów ostatecznych”, co z kolei stanowi aluzję do Apokalipsy św. Jana w religii chrześcijańskiej.

Poniższe kwestie wypowiada Wielebna Matka Pradia w *Diablo IV*

Reverend Mother Prava

We were born in sin, children of darkness. But the Father's Light can be sought through penitence and faith. Walk in the Light!

Let the Light of Inarius burn away wickedness. Let not temptation lead you from his holy radiance. Let righteousness sear away corruption and sin. Cast out thy Darkness, for only Light must remain!

⁶⁵ Można też zauważyć dwie niereligijne metafory skonwencjonalizowane: „okruchy mądrości” i „godzina triumfu”.

⁶⁶ sjp.pwn.pl [hasło:] *bastion*, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/bastion.html> (dostęp 07.01.2024)

⁶⁷ sjp.pwn.pl [hasło:] *uświęcony*, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/u%C5%9Bwi%C4%99cony.html> (dostęp 07.01.2024).

Wielebna Matka Pradia

Zrodziliśmy się z grzechu. Jesteśmy dziećmi ciemności. Ale Światłość Ojca można odnaleźć dzięki szczerzej pokucie i niezachwianej wierze. Kroczy w Światłości!

Niech Światłość Inariusza wypali wszelką nieprawość. Niech pokusa nie odwodzi cię od jego blasku. Niech prawość zmyje wszelki brud grzechu. Odrzućmy Ciemność, albowiem Światłość musi zwyciężyć.

W przytoczonym fragmencie Wielebna Matka Pradia wypowiada się w sposób przypominający kazanie religijne, nawołując do dobrego postępowania i wyzbycia się zła. Tutaj także widać wyraźnie przeciwstawione sobie pojęcia dobra i zła. Dobro to pokuta, wiara, Światłość, blask i prawość. Zło z kolei to grzech, ciemność, nieprawość, pokusa i brud. Symbolami religijnymi są tu przede wszystkim „Światłość” i „Ciemność” oraz odpowiadające im „blask” i „brud”. Warto także zwrócić uwagę na sformułowania rozpoczynające się od „Niech...” (ang. *Let...*). Stanowią one pewien wstęp do rytuału religijnego mający na celu wywołanie określonego stanu rzeczy.

Pierwsza metafora pojawia się już w pierwszym zdaniu: „Zrodziliśmy się z grzechu”. Widać tu aluzję do pojęcia „grzechu pierwotnego”, choć w mitologii *Diablo* źródłem owego grzechu jest fakt, iż ludzkość powstała ze związku anioła z demonicą. Kolejne zdanie to parafraza pierwszego, stwierdzająca, iż ludzie są „dziećmi ciemności”, a zatem pochodzą od zła. Jest to wizja odmienna od chrześcijańskiej, gdzie stwórcą człowieka jest dobry Bóg.

Z kolei wyrażenie „Kroczy w Światłości!” to metafora oznaczająca pożądane dobre postępowanie, które może ocalić człowieka. Zwróćmy uwagę, że tym razem angielskie *Light* zostało przełożone jako „Światłość”, co wydaje się lepszym odpowiednikiem niż „Światło”, ponieważ przywołuje rejestr religijny. Gdy z kolei mowa o „blasku” (ang. *radiance*) archanioła Inariusza, mamy do czynienia z metaforą wskazującą na jego dobro i potęgę. „Wypalanie wszelkiej nieprawości” przez Światłość Inariusza to także metafora oznaczająca pokonywanie zła. Podobne znaczenie ma „zmywanie wszelkiego brudu grzechu” przez prawość⁶⁸.

Analizowany fragment zawiera także terminy religijne. Część z nich to atrybuty zła, a część to przeciwstawione im atrybuty dobra. Pierwszy jest „grzech” (ang. *sin*), oznaczający złe postępowanie i naruszenie boskich nakazów. Kolejnym jest „nieprawość” (ang. *wickedness*), będąca cechą ludzi grzesznych. Następnie występuje „pokusa” (ang. *temptation*), oznaczająca coś zakazanego. Angielskiemu *corruption* w polskiej wersji odpowiada „brud” (a konkretniej „brud grzechu”), podczas gdy bardziej dosłownym tłumaczeniem byłoby „zepsucie”. Z kolei terminy związane z dobrem to: „pokuta” (ang. *penitence*), „wiara” (ang. *faith*) i „prawość” (ang. *righteousness*). „Pokuta” pozwala zadośćuczynić za grzechy, „wiara” to pojęcie bardzo ogólne, charakteryzujące osobę wyznającą określoną religię, „prawość” zaś to cecha ludzi postępujących zgodnie z kodeksem moralnym.

⁶⁸ Warto także zwrócić uwagę na zwroty „albowiem” i „wszelki”, także przywołujące rejestr religijny/literacki.

Następny fragment to *Przepowiednia Rathmy*, syna archanioła Inariususa i demonicznej Lilit, pierwszego Nefalema, który urodził się w Sanktuarium⁶⁹.

Rathma's Prophecy

*I saw my corpse,
and from my mouth crawled Hatred,
A father burned his children on a pyre,
and a mother molded a new age from the ashes,
I saw the weak made strong,
a pack of lambs feasting on wolves,
Tears of blood rained on a desert jewel,
and the way to Hell was torn asunder,
Then came a spear of light, piercing Hatred's heart,
And he who was bound in chains was set free*

Przepowiednia Rathmy

*Ujrzałem własne zwłoki,
a z rozwartych ust trupa wypełzła Nienawiść,
Ojciec spalił na stosie własne dzieci,
a z ich popiołów matka ukształtowała nową epokę,
Słabi stali się silni,
jak stado owiec, które poluje na wilki,
Krwawe łzy spadły na klejnot pustyni,
a droga do Piekła rozdarła się na dwoje,
Następnie Włócznia Światłości przeszła serce Nienawiści,
a ten, który był spętany łańcuchami odzyskał wolność.*

Przytoczony tekst przepowiedni stanowi kolejną aluzję do Apokalipsy św. Jana, będący chrześcijańską wizją czasów ostatecznych. Zawiera on symbole, takie jak: ojciec, matka i dzieci. Symbol „ojca” w religii chrześcijańskiej jest zarezerwowany dla Boga Ojca, stwórcy człowieka, lecz w serii *Diablo* rolę tę pełni archanioł Inarius. „Matka” z kolei oznacza stwórczynię. „Dzieci” to w *Diablo* zrodzeni z tego związku Nefalemowie, a następnie ludzie. Są też „owce” i „wilki”, oznaczające odpowiednio ofiary i drapieżników – „słabych” i „silnych”.

Tekst jest także bardzo bogaty w oryginalne metafory. Pierwsza z nich to „z rozwartych ust trupa wypełzła Nienawiść” (ang. *from my mouth crawled Hatred*). Zwykle z ust wydobywa się mowa, więc można to rozumieć jako mowę przepelnioną nienawiścią. Kolejna to: „z ich popiołów matka ukształtowała nową epokę” (ang. *a mother molded a new age from the ashes*). Można to interpretować w sensie zapoczątkowania nowego etapu przez matkę Sanktuarium, a więc Lilit. Następną metaforą jest „Krwawe łzy spadły na klejnot pustyni” (ang. *Tears of blood rained*

⁶⁹ diablo.fandom.com [hasło:] *Rathma*, <https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Rathma> (dostęp 04.01.2024).

on a desert jewel). „Krwawe łzy” (ang. *Tears of blood*) to metafora sama w sobie odwołująca do czerwonych płatków pozostawianych przez Lilit, zsyłających gracze wizje. „Klejnot pustyni” (ang. *desert jewel*) to z kolei pewne ważne miejsce znajdujące się na pustyni lub sama pustynia przyrównana do klejnotu. Występuje również „Włócznia Światłości” (ang. *spear of light*), która przeszywa „serce Nienawiści” (ang. *Hatred's heart*) – a zatem dobro pokonujące zło. Skutkiem tego jednak uwolniony zostaje ten, który „był spętany łańcuchami” (ang. *he who was bound in chains*) – prawdopodobnie chodzi tu o Mefista⁷⁰, ale może też być mowa o samym Diablu. W tym fragmencie występuje tylko jeden termin religijny: „Piekło” (ang. *Hell*), oznaczający miejsce zamieszkania demonów i potępionych dusz.

6. WNIOSKI

Religijna kreacja świata w serii gier *Diablo* jest widoczna zarówno na poziomie wizualnym, jak i fabularnym oraz językowym. Z wizualnego punktu widzenia cykl wyraźnie czerpie inspiracje z chrześcijaństwa. Pierwszym tego typu obszarem jest charakterystyczna architektura: katedry prezentowane w grach jawnie nawiązują do kościołów chrześcijańskich, z typowymi gotyckimi łukami, a w nowszych odsłonach obejmują także rzeźby, witraże czy nawy z rzędami ław. Pierwsze dwie części zawierały również symbole religijne w postaci krzyży, z których zrezygnowano w części III i IV na rzecz bardziej subtelnych aluzji religijnych, takich jak: ołtarz z księgą i świecami, przywodzący na myśl zbory protestanckie. Występujące w grze postaci aniołów i demonów oraz wizje nieba i piekła także stanowią jednoznaczne odwołania do religii. Widać zatem, że w swojej kreacji świata twórcy serii *Diablo* oparli się na tradycyjnych wyobrażeniach, a następnie rozwinęli je we własną wizję.

Fabula cyklu *Diablo*, będąca elementem jego *lore*, także mocno zasada się na wątkach religijnych. Historia o stworzeniu Sanktuarium, Nefalemów oraz ludzkości przez archanioła Inariusza i demonicę Lilit stanowi klasyczny religijny mit stworzenia. Dzieje konfliktu Niebios z Płonącymi Piekłami budują swoistą mitologię serii *Diablo*, opartą na manichejskiej odwiecznej walce dobra ze złem, w którą uwikłany jest gracz. Choć gracz jest potężnym bohaterem, pokonującym kolejno Pierwotnych Złych oraz Lilit, jego zwycięstwo nigdy nie jest ostateczne, co stanowi wizję dość pesymistyczną, lecz jednocześnie otwiera twórcom serii drogę do snucia dalszych epickich historii pełnych niekończących się potyczek ze złem.

W warstwie językowej cyklu *Diablo*, podobnie jak na poziomie fabuły, przejawia się odwieczny konflikt dobra ze złem. Świadczą o tym zidentyfikowane symbole, metafory i terminy religijne. Spośród najważniejszych symboli można wymienić „światło” oraz „ciemność” symbolizujące dobro i zło. Wśród metafor warto wymienić choćby „wypalanie wszelkiej nieprawości” i „zmywanie wszelkiego brudu grzechu”, czy też „rozświetlanie szlaku” bohatera przez „moce Niebios”. Terminy

⁷⁰ Devvra, *Przepowiednie Rathmy – czy mówią o tym, co się dalej wydarzy w Diablo 4?*, 2023, <https://pl.ign.com/diablo-4/56623/feature/przepowiednie-rathmy-czy-mowia-o-tym-co-sie-dalej-wydarzy-w-diablo-4> (dostęp 21.12.2023).

religijne związane ze złem to przede wszystkim: grzech, nieprawość i zepsucie. Natomiast terminy wiążące się z dobrem, to: prawość, pokuta i wiara. Przekład jest zasadniczo bliski oryginałowi, choć zdarza się, że jednemu pojęciu z języka angielskiego odpowiadają dwa polskie ekwiwalenty. Chodzi tu o „niebo” i „niebiosa” oraz „światło” i „światłość”, z których te drugie charakteryzują się rejestrem religijno-literackim.

Tak przedstawiona religijna kreacja świata jest niewątpliwie w dużej mierze odpowiedzialna za ogromny sukces serii gier *Diablo* i jej kultowy status. Jej swoista mroczna atmosfera, podkreślana przez smutne dźwięki gitary, jest jedyna w swoim rodzaju. Jej epicka mitologia i język pełen symboli, metafor i pojęć religijnych opowiadają o rzeczach wielkich i ostatecznych. Udział głównego bohatera w odwiecznym konflikcie dobra ze złem może być więc rozpatrywany jako bardziej ogólna alegoria ludzkiego życia na krawędzi dobra i zła – sytuacji człowieka targanego sprzecznościami i będącego ledwie zabawką w rękach większych od niego nadprzyrodzonych sił.

BIBLIOGRAFIA

- Biel, Dawid „DaeL”, *Demoniczna inspiracja*, CD-Action (2023) 03, 78–81.
blizzplanet.pl [hasło:] *Sanktuarium*, <https://blizzplanet.pl/wiki/sanktuarium/> (dostęp: 21.12.2023).
- Cassirer E., *Symbol i język*, Poznań: Wydaw. Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogiki i Administracji 2004.
- Devvra, *Diablo IV – o czym jest ta gra? Przypominamy historię Sanktuarium*, <https://pl.ign.com/diablo-iv/55867/feature/diablo-iv-o-czym-jest-ta-gra-przypominamy-historie-sanktuarium> (dostęp: 21.12.2023)
- Devvra, *Przepowiednie Rathmy – czy mówią o tym, co się dalej wydarzy w Diablo 4?*, <https://pl.ign.com/diablo-4/56623/feature/przepowiednie-rathmy-czy-mowia-o-tym-co-sie-dalej-wydarzy-w-diablo-4> (dostęp: 21.12.2023)
- diablo.fandom.com [hasło:] *Rathma*, <https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Rathma> (dostęp: 04.01.2024).
- Eliade M., *Aspekty mitu*, tłum. z rum. P. Mrówczyński, Warszawa: Wydawnictwo KR 1998.
fandom.com [hasło:] *Diablo (gra)*, [https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Diablo_\(gra\)](https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Diablo_(gra)) (dostęp: 21.12.2023)
- fandom.com [hasło:] *Horadrimowie*, <https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Horadrimowie> (dostęp: 21.12.2023)
- Homa P., *Diablo 4 – zakończenie gry, co się wydarzyło*, <https://www.eurogamer.pl/diablo-4-zakonczenie-gry-co-sie-wydarzylo> (dostęp: 21.12.2023)
- Humboldt W. von, *Rozmaitość języków a rozwój umysłowy ludzkości*, tłum. z niem. E. Kowalska, Lublin: Wydawnictwo KUL 2001.
- Kochanowicz R., *Game lore – dodatek, podstawa i „granica” supersystemów*. Literatura i Kultura Popularna XXV (2019), <https://researchportal.amu.edu.pl/docstore/download/UAM9f805af36cd745afa559264679f4ed12/11874-Tekst+artyku%C5%82u-11251-1-10-20200728.pdf> (dostęp: 21.12.2023)
- Kubera G., *Diablo 4 ze sprzedażą 666 mln dolarów w ciągu 5 dni. Idzie po miliard*, Business Insider (2023), <https://businessinsider.com.pl/technologie/diablo-4-ze-sprzedaza-666-mln-dolarow-w-ciagu-5-dni-idzie-po-miliard/xfcn47> (dostęp: 21.12.2023)
- Lakoff G., M. Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago: The University of Chicago Press 1980.
- Mykytka M.-D., *The concept of ‘religious term’ and its basic features*, Scientific Journal of Polonia University (2020) 41, 4, <http://pnap.ap.edu.pl/index.php/pnap/article/view/507/477> (dostęp: 21.12.2023)

- Pamięta-Borkowska J., „Ranafe”, *Fabula serii Diablo. Wyjaśniam, o co tam właściwie chodzi*, 2022, <https://cdaction.pl/publicystyka/fabula-serii-diablo-wyjasniam-o-co-tam-wlasciwie-chodzi>, (dostęp: 21.12.2023)
- Richards I.A., *The Philosophy of Rhetoric*, London: Oxford University Press 1936.
- sjp.pwn.pl [hasło:] *bastion*, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/bastion.html> (dostęp: 07.01.2024)
- sjp.pwn.pl [hasło:] *uświęcony*, <https://sjp.pwn.pl/slovniki/u%C5%9Bwi%C4%99cony.html> (dostęp: 07.01.2024)
- Słomka P., *Diablo 2 Resurrected sprzedano w liczbie 5 milionów sztuk!* Blizzplanet (2021), <https://blizzplanet.pl/gaming/diablo-2/diablo-2-resurrected-sprzedano-w-liczbie-5-milionow-sztek/> (dostęp: 21.12.2023).
- słownik gracza [hasło:] *dungeon crawler*, <https://www.gry-online.pl/slovník-gracza-pojecie.asp?ID=362> (dostęp: 21.12.2023)
- Steiner G., *Translation as conditio humana*, w: *Übersetzung – Translation – Traduction: Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung – An International Encyclopedia of Translation Studies – Encyclopédie internationale de la recherche sur la traduction*, red. H. Kittel et al., Vol. 1, Berlin, New York: Walter de Gruyter 2004, 1–11.
- Szeranf, *Diablo 2 – Jedna ze stu najlepszych gier wszech czasów*, Imperium Diablo (2012), <https://web.archive.org/web/20121121041318/http://diablo.phx.pl/news/diablo-2--jedna-ze-stu-najlepszych-gier-wszech-czasow/> (dostęp: 21.11.2023).
- Sztajer S., 2009, *Język a konstituowanie świata religijnego*, Poznań 2009, <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/c6f3acdb-9df7-4a23-8e64-496796fa73d3> (dostęp: 21.12.2023).
- Todorov T., *Wstęp do symboliki*, w: wyb. M. Głowiński, *Symbole i symbolika*, Warszawa: Czytelnik 1990, 30-97.
- wikipedia [hasło:] *dark fantasy*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Dark_fantasy (dostęp: 07.01.2024)
- wikipedia [hasło:] *List of best-selling PC games*, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games (dostęp: 21.12.2023)

RELIGIOUS CREATION OF THE WORLD IN THE *DIABLO* GAME SERIES AND ITS TRANSLATION

Summary

The games of the *Diablo* series, which have enjoyed cult status for more than two decades, clearly draw inspiration from religion, especially Christianity. The religious creation of the world can be observed on various levels: visual, storyline and language. On the visual level, the games are inspired by church architecture, as well as depictions of angels and demons as well as heaven and hell. At the story level, the games build their mythology by alluding to the Manichean eternal conflict between good and evil. On the linguistic level, on the other hand, the games refer to religion using symbols, metaphors and religious terms. An analysis of these phenomena allows to conclude that religious motifs constituting the axis of the entire *Diablo* universe have largely contributed to the popularity of the series.

Key words: Diablo, game localization, religion, religious motifs, religious symbols, religious metaphors, religious terminology, world creation

Nota o Autorce

Ewa Barbara NAWROCKA – adiunkt w Zakładzie Translatoryki Anglistycznej w Instytucie Anglistyki i Amerykanistyki na Uniwersytecie Gdańskim. W 2014 r. obroniła rozprawę doktorską *Semiotyka dzieła literackiego w przekładzie*, koncentrującą się na semiotyce kreatywnego przekładu. Wykładowca

w dziedzinie lokalizacji gier i zarządzania projektami tłumaczeniowymi. Tłumaczka i korektorka z siedemnastoletnim doświadczeniem, specjalizująca się w lokalizacji gier wideo. Entuzjastka gier RPG i strategicznych. Zapalona fanka konwencji fantasy i science-fiction w grach, literaturze i filmie. Jej publikacje dotyczą różnych aspektów lokalizacji gier, w tym kreatywnego tłumaczenia, wielotekstowości, kreatywnego i standardowego stylu, kreatywnej i standardowej terminologii, kwestii płci i zmiennych.

ORCID: 0000-0002-4365-0797

Kontakt e-mail: e.b.nawrocka@ug.edu.pl

PIOTR SEBASTIAN POPIOLEK

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

GRY WIDEO JAKO *LOCI THEOLOGICI*

1. Wprowadzenie. 2. Fenomen gier wideo. 3. Obecność religii w cyberprzestrzeni. 4. Teologie gier wideo. 5. Zakończenie

Słowa kluczowe: teologia, gry wideo, groznawstwo, teologia fundamentalna, *locus theologicus*, teologia kultury, religia

1. WPROWADZENIE

Artykuł ma na celu ukazanie nowych perspektyw teologii, jaką oferują gry wideo. Jako stosunkowo nowe medium, mające zaledwie kilka dekad, gry wideo dopiero niedawno stały się przedmiotem kompleksowych badań naukowych. Chociaż szybki rozwój gier można było zaobserwować już w latach 90. XX w., to dopiero w XXI w. religijny wymiar zjawiska gier wideo zyskał większą uwagę badaczy. W ostatnich latach w dyskursie anglojęzycznym napisano przełomowe prace na ten temat, to w Polsce nadal brakuje badań na ten temat. W tym artykule postanowiłem przeanalizować wybrany zbiór badań anglojęzycznych i skupić się na teologicznym potencjale gier wideo, ich wpływie na graczy, a przede wszystkim statusie gier jako potencjalnych *loci theologici*.

Gry wideo są obecne w naszej kulturze od kilkudziesięciu lat. Przez ten czas mogliśmy obserwować ich rozwój, uwarunkowany szybkim postępowaniem technologicznym. Zaczynając od gier bardzo prostych, jak *Pong*¹, po gry dzisiejsze o bardzo rozbudowanej narracji i mechanice gry, jak choćby niedawno wydane *Cyberpunk 2077* i *Baldur's Gate 3*. Mówiąc o grach wideo, odnosimy się do zjawiska kulturowego, które jest niezwykle szerokie i w zakres którego wchodzi w tym momencie już miliony tytułów o bardzo różnej formie. Stąd też badania nad grami wideo są podejmowane z różnych perspektyw i wykształciły się liczne szkoły badające ten fenomen, w zależności od dyscypliny. Chcąc zatem zwrócić się ku grom wideo od strony nauk teologicznych, trzeba najpierw ustalić, czym w zasadzie są gry wideo, które chcemy

¹ Jedna z pierwszych gier wideo, symulująca grę w tenisa, wydana w 1972 r. na Atari.

poddać teologicznej interpretacji. Wymagana jest zatem na początku ich definicja. Następnie, gdy już opisany zostanie odpowiednio przedmiot naszych badań, przybliżyć, w jaki sposób jest on już analizowany z perspektywy nauk świeckich, które mogą wzbogacić teologiczną narrację. Zgodnie z zapowiedzią w tytule, postuluję traktować gry wideo jako *loci theologici* obok innych tekstów kultury. Chociaż teoretycznie prawie wszystkie wytwory kultury mogą stanowić jakies *loci theologici*, będę chciał uzasadnić, dlaczego warto się pochylić nad grami wideo i dlaczego nie powinny być one traktowane w teologii gorzej od literatury czy filmu. Jednym z moich głównych postulatów jest wręcz to, że mogą być one bardziej wartościowe niż tradycyjne formy kulturowe, ze względu na ich interakcyjny i immersyjny charakter. Przybliżę dotychczasowy status gier w teologii i badania nad nimi oraz dalsze perspektywy, szczególnie do badań w Polsce. Celem będzie wykazanie wartościowości fenomenu gier wideo w refleksji teologicznej.

2. FENOMEN GIER WIDEO

Katarzyna Prajzner we Wstępie do pracy *Wprowadzenie do groznawstwa* zauważa, że do niedawna gry wideo nie były traktowane jako poważny przedmiot badań, ze względu na ich pozornie niepoważny i „dziecięcy” charakter². Było to jednak często związane z ich niedojrzałą formą, ograniczoną przez stan technologii jak i to, że odbiorcami gier wideo są często osoby młodsze. Taki ich obraz jest fałszywy o tyle, że badania wskazują, że większość graczy stanowią osoby dorosłe³. Piotr Kubiński zauważył już w 2016 r., że „gry wideo znajdują się nie na peryferiach, ale w centrum współczesnej kultury”⁴. Gry komputerowe nie tylko tworzą własne dyskursy, ale też czerpią z „istniejących form i gatunków kulturowych” i wpływają na nie⁵. Nie zaskakuje, że w grach znajdujemy liczne odwołania do historii i kultury, czy nawet bieżących wydarzeń. Rozgrywka cyfrowa sama stała się już na tyle obecna we współczesnej kulturze, że staje się fenomenem kulturowym na tyle znanym, że odniesienia do niej są zrozumiałe przez osoby, które nawet nie są graczami. Tak jest bardzo często w przypadku gier, które zawierają znane motywy muzyczne, które doczekały się adaptacji filmowych, czy które są na tyle znane, że ich popularność została skapitalizowana poprzez wypuszczanie produktów nawiązujących do świata gry (np. odzież, książki, zabawki i liczne inne gadżety, które mogą zainteresować

² K. Prajzner, *Wstęp*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, 7.

³ W raporcie Entertainment Software Association (ESA) z 2022 r. wykazano, że spośród 66% obywateli USA, którzy grają w wideo, aż ¾ stanowią osoby w wieku powyżej 18 roku życia, a gracze mają średnio 33 lata. Kolejnym mitem, który obalał raport jest to, że graczami są głównie mężczyźni. Różnica jest tu znacznie mniejsza – 52% graczy stanowią mężczyźni, a 48% kobiety. Por. „Essential facts about the video game industry”, on-line: <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/> (dostęp 17.04.2024). Porównując to do raportu z 2015 r., możemy zauważyć, że liczba graczy się zwiększyła z wcześniejszych 48% obywateli USA przyznających się do grania w gry wideo. Widzimy zatem, że gry wideo stają się coraz popularniejsze wśród populacji.

⁴ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, 21.

⁵ Por. tamże.

konsumentów). W niektórych przypadkach dochodzi do przecięcia fenomenu gier cyfrowych z kulturą wysoką, np. gdy organizowane są koncerty muzyki z gier wideo, powstają prace artystyczne inspirowane grami, a nawet sztuki teatralne⁶.

Chociaż w dużej mierze nadal gry pełnią funkcję rozrywki, z której gracze w różnym wieku, różnej płci i o różnym statusie społecznym czerpią rozrywkę, to mitem jest, że są one płytkie i stanowią jakąś naiwną formę rozrywki. Do niedawna była to bardzo niedoceniana forma ekspresji – zarówno twórców, jak i graczy. Dzisiaj jednak mało kto wątpi w to, że gry mogą być ambitne – być dramataми psychologicznymi i historycznymi, wzbudzać w ludziach refleksje nad ich wyborami i poruszać poważne egzystencjalne problemy (tutaj warto wymienić choćby *Disco Elysium*, *Mass Effect* czy *Papers, Please*). Od strony narratologicznej gry nie odbiegają daleko od literatury – ona również może być i ambitna, i infantylna.

W groznawstwie nie ma jednego prawidłowego podejścia do badań nad grami wideo. Tak jak w przypadku innych fenomenów kulturowych, tak tutaj istnieje wiele perspektyw, w zależności od przedmiotu i punktu wyjścia badań. Jednakże jednym z podstawowych pytań, które się tu pojawiają jest to, czy powinno się traktować gry jako zabawę (od *ludus* – gry, zabawy) czy narrację. Ten podstawowy konflikt pomiędzy ludologami i narratologami został w pewnym stopniu zażegnany⁷. W zależności od konkretnych gier aspekty ludyczne jak i narracyjne są obecne w różnym stopniu – jeden może czasem dominować nad drugim, ale oba są konstytutywne dla gry. Groznawstwo początkowo było związane głównie ze studiami ludologicznymi, które postrzegały je właśnie przede wszystkim w kategorii rozrywki i zabawy. Rozwój technologiczny w branży gier wideo sprawił, że element narracyjny zaczął być coraz bardziej obecny. Gdy podchodzimy do gier jako narracji, skupiamy się na historii, która jest opowiadana, ale też w której uczestniczymy jako gracze i ją współtworzymy. Zmiana tej perspektywy sprawiła, że na grach wideo skupiło uwagę samo literaturoznawstwo, traktując gry jako kolejne teksty kultury. Wirtualne światy, które są nam ukazywane w grach, oferują nowe alternatywne konteksty (często takie, z którymi nie spotkamy się w świecie realnym), pozwalające rozważyć kwestie naszego człowieczeństwa. A więc mogą zachęcić nas do przemyślenia kwestii transcendentnych, poczucia przynależności i sensu własnej egzystencji⁸.

⁶ Tutaj można wymienić jako przykłady Game Music Concert, który jest organizowany od 2023 r. w Filharmonii Śląskiej, z udziałem Chóru i Orkiestry Symfonicznej Filharmonii Śląskiej. Związki sztuki z grami są bardzo złożone, zwłaszcza że jest już obecne w artworldzie pokolenie artystów, którzy wychowali się na grach wideo i inspirowani nimi. Same gry wideo wprowadzają rozwiązania designerskie i motywy, które przedzierają się do kultury popularnej i współczesnej (choćby charakterystyczny styl retro gier serii *Mario Bros*). W 1995 r. w Tokio powstała sztuka baletowa na podstawie popularnej w Japonii gry *Dragon Quest*. W 2019 r. sztuka ta była zagrana pierwszy raz we Francji. Zob. „The Ballet Dragon Quest for the first time in France!”, on-line: https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-ballet-dragon-quest-for-the-first-time-in-france_106779.htm (dostęp: 20.04.2024).

⁷ Więcej na ten temat zobacz: R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki i literatury*, Poznań 2014, s. 17–23; P. Kubiński, dz.cyt., 2016, 7–26; F.G. Bosman, *Gaming and the Divine. A New Systematic Theology of Video Games*, Oxon 2019, 38–39.

⁸ Por. F. Schniz, L. Marcato, *Introduction*, w: *Fictional Practices of Spirituality I: Interactive Media*, red. L. Marcato, F. Schniz, Bielefeld 2023, 10.

By oddać jednocześnie narracyjny i ludyczny charakter gier, postanowiłem się w tej pracy posłużyć definicją Franka Bosmana, sformułowaną przez niego konkretnie pod teologiczne badania gier wideo, która uwzględnia bogactwo tego zjawiska: „Gry wideo są cyfrowymi, interaktywnymi, grywalnymi, tekstami narracyjnymi”⁹. Pierwsze dwa elementy z definicji (cyfrowość i interakcyjność) odpowiadają technicznej charakterystyce, trzeci element odpowiada ludycznemu, a czwarty narracyjnemu charakterowi, o których była mowa wcześniej. Tekstualność odpowiada temu, w jaki sposób zachodzi komunikacja. Najprościej rzecz ujmując, gry można określić jako grywalne teksty¹⁰.

Bosman zauważa, że badania nad grami mogą być prowadzone na dwa główne sposoby. Można przyjąć podejście, gdzie gracz jest w centrum badania (tu mogą być pomocne liczne nauki społeczne), albo podejście immanentne do gry (*game-immanent approach*)¹¹. W tym drugim podejściu badacz powinien zgłębić treść gry, najlepiej grając w nią, i to na różne sposoby, jeśli zachodzi taka konieczność (np. jeśli są różne ścieżki dla bohatera i różne otwarte zakończenia)¹². Dzisiaj niektóre gry są na tyle złożone, że nie da się ich całościowo ukończyć, gdyż zawierają niezliczone możliwości wariacji ścieżki bohatera i wiele zakończeń. W związku z tym można się posługiwać dodatkowo innymi materiałami, jak wiedzą zgromadzoną przez innych graczy czy twórców, obecną na forach internetowych, zrzeszających społeczności graczy, w publikacjach czy w formacie wideo, jak np. w podcastach. Samo jednak granie w grę powinno być punktem wyjścia do dalszego badania. W swej czterostopniowej metodzie Bosman nazywa to „wewnętrznym czytaniem lub graniem w grę”. Kolejny punkt stanowi „wewnętrzne badanie”, czyli zbieranie materiałów z gry (które pozyskujemy w procesie grania). Następnie dopiero jest zewnętrzne odczytanie, jakim jest mapowanie intermedialnych związków między grą wideo a światem realnym. Ostatni punkt stanowi zewnętrzne badanie, to znaczy, zbieranie pozostałych, zewnętrznych materiałów na temat gry (czyli publikacje, fora, badania ilościowe i jakościowe wśród graczy i twórców etc.)¹³. Dzięki temu procesowi pozyskujemy punkt wyjścia do refleksji teologicznej.

3. OBECNOŚĆ RELIGII W CYBERPRZESTRZENI

Ze względu na bardzo dużą różnorodność gier wideo, tak jak w przypadku innych wytworów kultury, nie wszystkie się nadają, by były przedmiotem refleksji teologicznej. Może być tak, że gry mają bezpośrednie, *explicite* odniesienia do chrześcijaństwa czy innych religii. Odniesienia te mogą być też mniej oczywiste, zapośredniczone z pomocą jakiejś fikcyjnej religii na potrzeby fabuły, a nawet ze względu na to, że urozmaica to rozgrywkę albo jest zabiegiem czysto estetycznym.

⁹ F.G. Bosman, dz.cyt., 40.

¹⁰ Tamże, 43.

¹¹ F.G. Bosman, dz.cyt., 43.

¹² Zob. także: F. Schniz, *I Believe in Videogames...*, 220.

¹³ Por. tamże, 44.

W końcu może być nawet tak, że gra nie odnosi się bezpośrednio do specyficznego wierzenia i nie zadaje wprost pytań natury religijnej, ale porusza takie kwestie, które mogą wywołać u gracza refleksję teologiczną. To ostatnie zostało choćby zaobserwowane w badaniach przeprowadzonych przez Larsa Wildta i opisane w jego książce *The Pop Theology of Videogames. Producing and Playing with Religion*¹⁴.

Wildt zauważa, że gry wideo są przede wszystkim medium świeckim. Same z siebie nie mają one raczej religijnego charakteru i rzadko twórcy mają w zamyśle wywołanie u graczy jakichś religijnych przemyśleń czy duchowych doświadczeń. „Czemu zatem – pyta Wild – jedno z najbardziej zaawansowanych technologicznie produkcji na świecie sprzedaje magiczne światy pełne bóstw i religijnych organizacji milionom zeświecczonych graczy?”¹⁵. Przede wszystkim, treści religijne, które pojawiają się w grach mają często charakter czysto estetyczny czy dekoracyjny. Mogą wpływać na rozgrywkę, ale rzadko mają jakieś głębsze znaczenie. Przeprowadzając rozmowy z twórcami popularnych gier wideo, jak np. serii *Assassin's Creed*, gdzie świat jest przepelniony treściami i elementami religijnymi, Wildt odnotował, że sami twórcy prawie nigdy nie zastanawiali się nad głębszą refleksją religijną. Co ciekawe, ta refleksja, jak wykazał Wildt, na podstawie badania forów i rozmów z graczami, pojawiała się właśnie na poziomie grania przez konkretne osoby – i doświadczenie to miało nierzadko realny wpływ na osobiste rozumienie i przeżycia religijne, które skutkowało realizacją własnej ścieżki duchowej (lub prowadziło do odwrócenia się od religii). Autor stwierdził, że „religia zajęła tak centralne miejsce w grach wideo od czasu ich powstania, jej obecność stała się tak mało zaskakująca, że ledwo ją zauważają ludzie, którzy tworzą te gry i w nie grają”¹⁶. Religia w grach często ma charakter po prostu *simulacrum*. Na poziomie twórcy nie ma ona charakteru symbolu czy znaku, który do czegoś odnosi, ale jest pusta w swej treści. Mogą to być elementy estetyczne, które wzbogacają grę, jak np. budowle, przedmioty, postaci, teksty. Ale w zamyśle twórców nie mają one mieć jakiegoś głębszego znaczenia. Rozwiązania takie widać np. w grach serii *Civilization*, w których religie pełnią jedynie element wzbogacenia rozrywki. Zjawisko to zaobserwowałem również w dużej mierze w grach typu j-RPG (czyli gier RPG pochodzenia japońskiego¹⁷), które to często wykorzystują chrześcijańskie znaki, treści i symbolikę. W grach z serii *Zelda*, *Final Fantasy*, *Octopath Traveler* i *Chained Echoes*, obecne są budynki kościołów, katedry, kapłani (*clerics*) i księża (*priests*), mnisi, inkwizytorzy, paladyni, biskupi i Papieże/Ojcowie Święci, biblia, rytuały przypominające chrześcijańskie sakramenty. Często doktryna powierzchownie nawiązuje do nauki chrześcijańskiej (np. kult Świętej Matki, *Holy Mother* w *Chained Echoes*). Mimo to wciąż nie mamy do czynienia w tych grach z chrześcijaństwem. Są to właśnie owe symulakry pozostałe z chrześcijańskiej symboliki. Kościoły stają się elementami pejzażu, kapłani i inni

¹⁴ L. de Wildt, *The Pop Theology of Videogames. Producing and Playing with Religion*, Amsterdam 2021.

¹⁵ Tamże, 34.

¹⁶ Tamże, 12.

¹⁷ Chociaż zaliczam tutaj także do nich gry wyprodukowane na Zachodzie, ale utrzymane w stylistyce klasycznych gier j-RPG.

członkowie organizacji religijnej mogą być postaciami NPC (*non-playable characters* – bohaterowie niezależni).

W grach RPG, w których bohaterowie mają klasy postaci, gracz prawie zawsze ma do wyboru klasy odnoszące się do rzeczywistości religijnej: kapłani, księża, paladyni, szamani, mnisi, inkwizytorzy itd. Gdy mówimy o rozbudowanych grach RPG, klasy te rzeczywiście mogą wprowadzać jakąś dodatkową warstwę narracyjną, która pogłębia rozumienie świata. Tutaj można podać jako przykład np. *Octopath Traveler II*, gdzie jeden z bohaterów gracza, będący paladynem, ma własną historię, w której musi odkryć spisek w organizacji kościelnej, do której należy. Jest to jeden z wątków fabularnych, który się przenika z historią innych bohaterów, którymi gracz steruje w *Octopath Traveler II*. Ale już np. w takich grach jak seria *Diablo*, klasa mnicha czy inkwizytora ma głównie funkcję urozmaicającą rozrywkę przez specjalne umiejętności i zdolności bohatera.

Tutaj można postawić tezę, którą trudno będzie kontestować, że religia, jak stwierdził Wildt, jest powszechnie obecna w grach wideo: „[R]eligie wszelkich rodzajów są istotne w grach wideo. Służyły jako inspiracje i tło gier przez dekady, na różnych platformach i w różnych gatunkach – religia się sprzedaje”¹⁸. Nie znaczy to jednak, że w zamierzeniu musi ona pełnić jakąś istotną funkcję, poza np. funkcją czysto estetyczną czy urozmaicającą rozgrywkę. Przede wszystkim jej obecność w mediach cyfrowych można wytłumaczyć postsekularną naturą mediów świeckich jak gry cyfrowe¹⁹. Oznacza to, że wbrew XX-wiecznym zapowiedziom zwolenników teorii sekularyzacji przestrzeni publicznej, religia wcale nie zanika. Jest stałym punktem odniesienia i elementem wyobrażenia świata, że nawet trudno jest wyobrazić sobie jakiś fikcyjny świat bez jakiejś namiastki religii czy duchowości. Nawet gdy twórcy gier wideo są niereligijni, jak wykazał Wildt w swojej pracy, nawiązywanie do religii, do sztuki religijnej, architektury, jakichś elementów wierzeń religijnych przychodzi im naturalnie. Nie traktują tego w sposób poważny, nie starają się zakomunikować swoich wierzeń graczom. Po prostu odniesienia religijne są dla nich oczywiste. Osobiste religijne przekonania twórców gier wideo, Wild porównuje do istniejącej w amerykańskim wojsku zasady *don't ask, don't tell* (nie pytaj, nie mów). Osobiste wierzenia religijne w dzisiejszych korporacjach są tematem tabu – nie mówi się o nich i nie wypada o nich mówić. Tym bardziej nie powinno się ich narzucać w produktach, które mają mieć charakter komercyjny na międzynarodowym rynku.

Nawet jeśli elementy religijne w grze występują jako symulakr, wciąż mogą uzyskać głębsze znaczenie dzięki interpretacji graczy, który ma odpowiednie religijne przygotowanie. Przemierzając cyberświat gry nasycony treściami religijnymi, pozwala odbiorcy na teologiczne odczytanie i odniesienie go do własnej wiedzy i doświadczenia. Jeśli człowiek jest *homo religiosus*, jak twierdził Mircea Eliade, i istnieje w nim inherentnie jakaś potrzeba religijna, to medium gry jest w stanie wypełnić tę pustkę. Jak zauważył Robert M. Geraci w *Virtually Sacred*:

¹⁸ L. de Wildt, dz. cyt., 13.

¹⁹ „W społeczeństwie postsekularnym, religia żyje i ma się dobrze w mediach i komunikacji. Media takie jak gry wywołują dyskusje na tematy religijne poza kościołami”, tamże, 99.

Mieszkańcy wirtualnych światów poruszają się w przestrzeni i czasie, co może być przekształcone w religijne uczestnictwo online. W światach wirtualnych otrzymujemy poczucie ucieleśnienia, które jest kluczowe dla religijnego uczestnictwa. Chociaż nie ma wątpliwości, że możemy kwestionować w jakim stopniu takie ucieleśnienia realizuje potencjał ludzkiego życia, to nie możemy udawać że nie ma nic nowego lub interesującego w awatach przemierzających świątynie, kościoły, a nawet fantastyczne krajobrazy. Życie w wirtualnym świecie ma wewnętrzną jakość pomagającą zapewnić pytania o sens, cel i wartości, które są kluczowe dla życia religijnego²⁰.

4. TEOLOGIE GIER WIDEO

Gdy mamy już zdefiniowany przedmiot badania, możemy dalej się zastanowić nad sensem refleksji teologicznej. Gry wideo obejmują liczne gatunki, które składają się na sposób komunikacji i interakcji z graczem. By ułatwić te rozważania, skupię się tutaj przede wszystkim na grach typu RPG (Role Playing Game) jako tych, które mają wyjątkowo bogatą narrację i wymagają duże zaangażowania od gracza.

„W sztuce duchowość wyłania się z wzajemnego oddziaływania poczucia samotności i wszechświata, najwyższych wzlotów i najniższych upadków, zazwyczaj w sposób przytłaczający zmysłowo lub emocjonalnie”²¹. Aspekt transcendentny w sztuce zostaje zaszczerpiony przez twórcę, a następnie jest odczytywany przez odbiorcę. W przypadku gier wideo, jak zauważa F. Schniz, gracz zostaje zaproszony „do aktywnego poszukiwania w jakiś sposób i gdzie mogą się [gry] odwołać do ich [graczy] duchowych zmysłów”²². Aspekt ten może wykraczać poza zamierzenia samego twórcy. „Gry wideo oferują unikalne podejście medialne i artystyczne do tego co duchowe, gdzie zamiast konfrontować graczy z przytłaczającą wielkością tego wymiaru, gracze mogą sami go poszukiwać, czy nawet natknąć się na niego przez przypadek”²³.

Badania nad doświadczeniem religijnym i grami wideo pojawiły się stosunkowo niedawno, tzn. na początku XXI w. Z tej grupy badaczy należałoby wydzielić tych, którzy postanowili pochylić się nad tą kwestią z perspektywy teologicznej – a konkretnie z perspektywy teologii chrześcijańskiej. W tym zakresie badania te są jeszcze młodsze. Jak zauważył Frank Bosman w 2019 r. we wstępie do swojej książki *Gaming and the Divine*, pierwszej monografii oferującej systematyczną teologię gier wideo, „prawie nie ma teologów, którzy by poświęcili swą pracę akademicką teologicznym studiom nad grami cyfrowymi”²⁴. W języku polskim taką próbę zaproponowałem w 2016 r. na konferencji groznawczej (publikacja związana z tym tematem ukazała się w 2019 r.²⁵). Od tego czasu zarejestrowałem tylko jeden artykuł teologiczny

²⁰ R.M. Geraci, *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford 2014, 6.

²¹ F. Schniz, *I Believe in Videogames...*, dz.cyt., 215.

²² Tamże.

²³ Tamże.

²⁴ F.G. Bosman, dz.cyt., 4.

²⁵ P. Popiołek, *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*, w: *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Wrocław 2019, 237–266. W artykule zaprezentowany jest stan badań nad teologią gier wideo do 2019 r., ale jeszcze nieuwzględniający pracy Bosmana. W 2024 r. opublikowałem na ten temat artykuł *Pan Bóg schowany w popularnych*

poświęcony grom wideo²⁶. Warto jednak odnotować, że studenci teologii w Polsce coraz częściej próbują podejmować ten temat w swoich pracach dyplomowych.

Jako jedną z przyczyn tak małej liczby prac teologicznych na temat gier wideo, Bosman upatruje w braku teologów, którzy byliby również doświadczonymi graczami. Może być to dla starszego pokolenia teologów trudne do pogodzenia, wciąż bowiem oni postrzegają gry cyfrowe w charakterze infantylniej rozrywki i nie dostrzegają potencjału tego cyfrowego medium. Jest ono odbierane wciąż zbyt często jako jakościowo gorsze i mniej poważne od tradycyjnych dzieł kultury²⁷. Kościół katolicki jak i inne wspólnoty chrześcijańskie przez dziesięciolecia miały bardzo sceptyczne podejście do wytworów kultury popularnej. Wystarczy wspomnieć zjawisko *satanic panic* w USA, kiedy to liczne media i organizacje kościelne atakowały popularne wśród młodzieży gry fabularne (RPG), głównie *Dungeons & Dragons*²⁸. Warto zauważyć, że w Polsce prace teologiczne poświęcone sztuce i literaturze w zasadzie nigdy nie odwołują się do gier wideo – ale już np. uwzględniają filmy czy seriale albo muzykę popularną²⁹. Młodsze pokolenie teologów (tak świeckich, jak i duchownych) dorastało już w świecie, w którym gry cyfrowe były powszechne. Daje to szansę temu, że coraz więcej uwagi będzie się poświęcać tej przestrzeni kultury. Teolog, podejmujący taki temat, musi zapuścić się w cyberświat gry wideo – tak jak w realnym świecie, musi go odkrywać, badać i wchodzić z nim w interakcję. Niekiedy musi nawiązywać kontakt z innymi graczami, jak jest w przypadku gier MMORPG (*massive multiplayer online RPG*), takich jak: *World of Warcraft*, *League of Legends* czy *The Elder Scrolls Online*. Można powiedzieć, że jest to praca przypominająca etnologię.

Wyżej zostało ukazane jak powszechna jest obecność religii w grach wideo. Teraz warto zapytać, kiedy taka gra może stanowić punkt wyjścia do refleksji teologicznej. Jak zauważył Wildt, obecność treści religijnych nie zawsze musi pociągać za sobą głębsze znaczenie religijne, mimo że takie często jest nadawane

grach wideo, <https://klubjagiellonski.pl/2024/07/08/pan-bog-schowany-w-popularnych-grach-video/> (dostęp: 9.07.2024).

²⁶ Zob. P. Drzewiecki, *E-sport w perspektywie teologii mediów i komunikacji*, *Studia Theologica Varsoviensia*, 2022 (59), 1, 8–41.

²⁷ Por. H.A. Campbell, G.P. Grieve, *What Playing with Religion Offers Digital Game Studies*, w: *Playing with religion in digital games*, red. H. A. Campbell, G. P. Grieve, Bloomington 2014, 3

²⁸ Zob. D.G. Bromley, *The Satanic Cult Scare*, *Society* 1991 (28), 55–66. Jak zauważa autor, zjawiska takie jak: medialna panika przed satanizmem, kultami czy innym niebezpiecznym „nieznanym” występuje często w momencie między współczesnymi i tradycyjnymi wzorcami społecznymi. Strach przed satanizmem (*satanism scare*) ma swe źródła w „kryzysie instytucji: konflikcie między rodziną i ekonomią, która konfrontuje jednostki ze sprzecznymi behawioralnymi imperatywami”, tamże, 55. Niezrozumienie zachowań i kultury młodego pokolenia, które wykracza poza tradycyjne normy, prowadzi do identyfikacji tychże ze „złem” i w konsekwencji jest łączone z satanizmem. Taką panikę można było zaobserwować, nie tylko gdy popularne stawały się gry RPG, ale też niektóre filmy (np. *Matrix*, *Pokemon*), muzyka współczesna, manga i anime, czy właśnie gry komputerowe. W Polsce takie publikacje pojawiają się często na łamach pism i portali katolickich o tematyce duchowości. Zob. M. Gajewski SJ, *Wygrać za wszelką cenę. Okultyzm i satanizm w grach komputerowych* (21.04.2015), Żywa wiara. Portal ludzi wierzących i poszukujących, online: <http://www.zywawiarra.pl/artykuly/art-940.html> (dostęp: 21.04.2024).

²⁹ Tu szczególnie systematyczne opracowanie Tadeusza Dzikka, *Funkcje sztuki w teologii*, prace Andrzeja Draguły czy Michała Gołębiowskiego.

wtórnie przez samych graczy. Tutaj wskazałbym na dwa główne warunki, które muszą być spełnione, by móc uprawiać teologię gier wideo.

Pierwszym warunkiem jest rozpoznanie gry jako *locus theologicus*. Za Bosmanem, musi być ona źródłem samoobjawienia Boga jako Stworzyciela (Ojca), Zbawiciela (Syna) i Tego, który dopełnia (Ducha). Upraszczając – musi odkrywać przed odbiorcą (graczem) Objawienie. Drugim warunkiem musi być teologiczne przygotowanie gracza (badacza), który musi zdobyć odpowiednią wiedzę, żeby mógł dokonywać hermeneutyki tekstu kultury w kluczu teologicznym. Jak zauważył Wildt, gracze wychowani w konkretnych tradycjach religijnych i tacy, którzy zaczęli doksztalać się z wiedzy religijnej na skutek spotkania z religiami w grach wideo, w większym stopniu zauważali, że gry wpłynęły na ich dojrzałość czy światopogląd religijny.

Gra cyfrowa musi zawierać potencjał do refleksji teologicznej. Nawet jeśli sposób, w jaki się odnosi do treści religijnych, jest negatywny, otwiera to ją na interpretację teologiczną³⁰. Pozwolę sobie rozwinąć znaczenie *locus theologicus* w odniesieniu do gier cyfrowych. Gra może odnosić się bezpośrednio do treści chrześcijańskich – przez odniesienie się zarówno do elementów doktryny, jak i organizacji Kościoła. W *Assassin's Creed* fikcyjna fabuła opiera się na działalności sekretnych organizacji religijnych, w tym Templariuszy. W wielu grach organizacje religijne (nie tylko Kościół) są przedstawiane w dość negatywny sposób – jako manipulatorskie, związane z przemocą, ksenofobiczne, rządne władzy. Tutaj przykładem może być *BioShock Infinite*, w którym całe społeczeństwo jest trzymane w ryzach dzięki religii odwołującej się do chrześcijaństwa i mającej za bezwzględnego przywódcę religijnego i politycznego Proroka. Jednak gry wideo bardzo często wprowadzają własne, fikcyjne systemy religijne na potrzeby narracji, które jednak pośrednio mogą odnosić się do chrześcijaństwa, lub posługiwać się znanymi w chrześcijaństwie motywami i toposami.

Jako szczególnie inspirujące uznaję tutaj gry, które wprowadzają do swojego fikcyjnego świata własne systemy religijne, które mają na tyle rozbudowaną doktrynę, że wywołują u gracza refleksję na jej temat. Wprowadzają w cyberświat jakiś dodatkowy sens, porządkują świat nadprzyrodzony, wraz z kultem i organizacjami religijnymi, które dbają o jego ortodoksyjność. Tak jest np. w grach serii *The Elder Scrolls*, które podobnie jak literackie światy fantasy, mają całą złożoną mitologię, wraz ze zorganizowaną religią i instytucjami religijnymi, do których należą NPC. Gracz, podróżując po tym fikcyjnym świecie, może poprzez dialog z bohaterami niezależnymi, czytanie książek, napotykanie miejsc kultu, starych ruin, a wręcz rozmowy z bóstwami pogłębiać swą wiedzę na temat religii, która ma liczne odniesienia do religii rzeczywistych. Jednym z głównych wątków trzeciej odsłony serii *The Elder Scrolls*, o nazwie *Morrowind*, jest to, że gracz jest przepowiedzianą reinkarnacją Nerevara – Nerevarejczykiem. Jest to postać prorocka i mesjańska, przepowiadana od stuleci, która ma za zadanie obalić fałszywych bogów, którzy zdradzili samego Nerevara oraz boginię Azurę. Pełni on więc funkcję religijno-zbawczą w narracji.

Funkcje mesjańskie są wyjątkowo często występujące w grach typu RPG, gdzie głównym zadaniem bohatera jest uratowanie świata lub jakiejś jego części (np. grupy

³⁰ Jak jest np. w przypadku gier, które są odbierane jako obrazoburcze czy bluźniercze, np. *Bible Fight*. Zob. P. Popiołek, dz.cyt., 244–246.

ludzi, królestwa, planety itp.). Jak jednak trafnie zauważa Bosman, jeśli każdy bohater mitologiczny jest *Christus incognitus*, to tak naprawdę żaden z nich nim nie jest. Dlatego wprowadza on rozróżnienie na trzy różne figury mesjańskie w grach³¹:

- 1) figurę bohatera, który dokonuje,
- 2) figurę świeckiego mesjasza,
- 3) figurę chrystoforyczną.

Bosman twierdzi, że kluczowy jest tu wewnętrzny kontekst narracyjny gry, by określić, z którym typem figury mesjasza mamy do czynienia. Figura chrystoforyczna nie jest tym samym co figura Chrystusa. Etymologicznie pojęcie to pochodzi od *Christos-pherein* – niosący Chrystusa i nawiązuje do hagiografii św. Krzysztofa (*Christo-phorus*). Oznacza to, że niektórzy bohaterowie mogą być interpretowani jako „niosący Chrystusa”, tzn. reprezentujący Jezusa Chrystusa w wirtualnym świecie gry³². Bosman podał przykład bohatera gry *Fallout 3* jako figurę chrystoforyczną, z racji tego, że ostatecznie musi ofiarować swoje życie, by ocalić ludzi. Ja bym widział właśnie postać Nerevaryjczyka jako postać chrystoforyczną ze względu na kontekst mesjański jego misji, jak i niebezpośrednie odniesienia do roli Chrystusa. Nerevaryjczyk był wyczekiwany przez radykalnie ortodoksyjne odłamy Dunmerów (mrocznych elfów) zwanych Ashlanders, którzy prowadzili koczowniczy tryb życia na pustyni. Przed jego przyjściem byli inni fałszywi mesjasze-Nerevaryjczyki. Gdy przyszedł ten prawdziwy (postać bohatera gracza) nie był on rozpoznany przez grupę Ashlanderów z racji tego, że był obcy (pochodził spoza Morrowindu). Morrowind, czyli rodzima kraina Dunmerów w czasach przyjścia mesjasza, jest również pod częściową okupacją Imperium ludzi, a różne frakcje Dunmerów dążą do wyzwolenia tej krainy. Podobne polityczne oczekiwania są kierowane w stosunku do Nerevaryjczyka. Widzimy tu zatem zbliżone motywy wyczekiwania mesjasza i jego odrzucenia w momencie, gdy się faktycznie pojawia. Trudno tu nie odnieść wrażenia, że zaszło tu jakieś nawiązanie (choćby intuicyjne) do tego, jak Jezus był odbierany przez Żydów³³.

Na podanym wyżej przykładzie widzimy, w jaki sposób treść gry może stanowić punkt wyjściowy i *locus theologicus* refleksji teologicznej. Wildt w swoich badaniach wśród graczy i twórców zauważył, że gry mogą stanowić ważne miejsce we współczesnej postsekularnej kulturze, dzięki której gracze znajdują jakiś punkt odniesienia do własnego życia wewnętrznego. Bosman z kolei stwierdza, że „gry, podane konkretnej interpretacji, wzmacniają wiarę w tym sensie, że oferują informacje i stymulują refleksję nad chrześcijańską tradycją i wiarą. Zwłaszcza bohater mesjański i odpowiadająca mu (samo)identyfikacja gracza jako figury chrystoforycznej przypomina teologowi-graczowi o obietnicy Boga, że nigdy nas nie opuści”³⁴.

Mesjanizm jest tylko jednym z możliwych kluczy interpretacyjnych gier wideo. Może być ich oczywiście więcej, w zależności od tego, do jakich prawd

³¹ F.G. Bosman, dz.cyt., 84.

³² Por. tamże, 79.

³³ Świat *The Elder Scrolls* właśnie ze względu na rozbudowaną narrację na temat religii stał się przedmiotem pracy teologicznej: J. Wise, *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles 2014.

³⁴ F.G. Bosman, dz.cyt., 255.

Objawienia czy doświadczenia chrześcijańskiego się odnoszą. Mogą poruszać kwestię pytania o istnienie zła (teodycea), motywy kreacjonistyczne, eschatologiczne itp. Część z nich została opisana przez Franka Bosmana i Daniela White'a Hodge'a³⁵. W artykule *Prolegomena do teologii gier wideo* przedstawiłem natomiast propozycję, by zaczerpnąć z gier wideo instrumentarium teologii, na podobnej zasadzie jak Hans Urs von Balthasar wykorzystał język dramatu.

Tutaj należy rozróżnić między teologią gier wideo uprawianą w sposób akademicki i nieakademicki. Wyżej przedstawiono warunki metodologiczne, jakie należałoby spełnić, by można prowadzić badania teologiczne nad grami wideo. Wildt jednak na podstawie swoich obserwacji definiuje *pop-teologię gier wideo*. Uzasadnione byłoby w zasadzie stwierdzenie, że jest to współczesna wersja „teologii ludowej”, budowanej na podstawie popkultury. Tak jak inni badacze, zauważa on, że obecność religii we współczesnej popkulturze jest tak bardzo powszechna, że wpływa ona bezpośrednio na religijność i wierzenia odbiorców, zwłaszcza młodych ludzi. Treści gry, nawet fikcyjne wierzenia są często inkorporowane przez odbiorców³⁶. Do tego stopnia, jak zauważa Wildt, że gracze modyfikują swoje osobiste wierzenia względem religii, w której zostali wychowani, pod wpływem mediów³⁷. Jak zaobserwował na podstawie wywiadów, które przeprowadził, niektórzy gracze, którzy byli wychowani w rodzinach ateistycznych, pod wpływem gier wyrażali pragnienie wiary i potrzebę obecności jakichś bogów, którzy by nad nimi czuwali³⁸. Geraci w *Virtually Sacred* stwierdza natomiast, że „[d]zięki światom wirtualnym, wiele osób praktykujących religię przeobraża swoje tradycje i w sposób twórczy odnawia ich »autentyczną« świętość lub zastępuje religijne instytucje wirtualnymi wspólnotami, które nadają znaczenia i sensu ludzkiemu życiu”³⁹.

5. ZAKOŃCZENIE

Gry wideo dzisiaj przekazują informacje na temat religii i wierzeń w większym stopniu niż wiele innych mediów. Na podstawie obserwacji, zwłaszcza rynku gier RPG, można z dużym przekonaniem stwierdzić, że jest to jedno z najbardziej post-sekularnych mediów, które nie odrzuca i nie ignoruje religii (np. w kontraście do współczesnej muzyki czy filmów). Odwołując się do badań innych teologów groznawców, pokazałem, że mają one realny wpływ na wyobrażenia religijne i wierzenia graczy. Stąd tak istotne jest, by gracze mieli również odpowiedni warsztat

³⁵ Zob. F.G. Bosman, dz.cyt., D.W. Hodge, *Role Playing. Toward a Theology for Gamers*, w: *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, red. C. Detweiler, Louisville 2012, 163–175.

³⁶ Chyba najbardziej znanym przykładem w historii XX w. było utworzenie religii Jedi, inspirowanej *Gwiazdnymi wojnami*, która w realnym świecie ma odniesienia do buddyzmu, mindfulness i New Age'u. Zob. C.M. Cusack, *Invented Religions. Imagination, Fiction and Faith*, Sydney 2010, 113–140.

³⁷ Prowadzi to również do tego, że niektórzy gracze, którzy widzą zbyt duży konflikt między swoimi przekonaniem religijnymi a treściami obecnymi w grze, odmawiają grania w nie. Zob. L. de Wildt, dz.cyt., 88–91.0

³⁸ Zob. tamże, 111.

³⁹ R.M. Geraci, dz.cyt., 12.

i wiedzę teologiczną, która pomagałaby im odnajdywać się w tym kolażu religijnych symboli, znaków i symulaków. Jak zauważył już Marshall McLuhan, „medium jest przekazem” – oznacza to, że treść, która jest przekazywana, jest również zależna od środka komunikacji. Gry są specyficznym medium cyfrowym, które nie jest zamkniętym utworem jak utwór muzyczny, film, czy powieść, ale wymaga działania i interakcji od gracza, dokonywania osobistych wyborów, które mają bardzo różne konsekwencje. Stąd bliżej, moim zdaniem, jest grom wideo to sztuki teatralnej i gry aktorskiej niż czytania książki czy oglądania filmu. W przypadku gier cyfrowych w XXI w. mamy do czynienia z zupełnie nowym medium, które potrzebuje również nowego podejścia ze strony teologów i nie może być już ignorowane.

Wymaga to jednak, jak już pokazałem, by teologowie, biorący sobie za cel interpretację gier cyfrowych, byli jednocześnie graczami, gdyż tylko takie doświadczenie pozwala na dogłębne zanurzenie się (immersję) w świat gry. Rozmowy z innymi graczami, czytanie opisów czy oglądanie gameplayu (nagranej rozgrywki przez innego gracza) nie daje tak pełnego obrazu i może stanowić materiał uzupełniający do samodzielnie dokonanego badania (w procesie grania).

Gry, jak starałem się ukazać, mogą być autentycznymi *loci theologici*, w takim samym stopniu jak inne świeckie wytwory kultury. Co więcej, w świecie postchrześcijańskim są one przesiąknięte treściami religijnymi. Gry wideo jako ponowoczesne intermedium nie poddają kultury sekularyzacji i odczarowaniu, lecz wręcz przeciwnie – cyberświaty gier na nowo próbują zaczarować świat. Stąd można mówić, że są one *de facto* postsekularne, gdyż nie idą one drogą sekularyzacji. Gry, będące produkcjami przygotowanymi na rynki międzynarodowe, które mają dotrzeć do jak największej liczby ludzi o różnym statusie, różnej narodowości itd., dostarczają informacji o tradycjach religijnych, które w inny sposób mogłyby nie dotrzeć do tych ludzi. Zaobserwował to właśnie Wildt w swych rozmowach z graczami.

Dzięki współczesnym grom można opowiadać stare historie na nowe sposoby i wcielać się w role i przemierzać światy, których nigdy wcześniej nie mogliśmy doświadczyć. Otwiera to niemalże nieskończone możliwości, ale też ukazuje człowiekowi nowe interpretacje i zachowania. Jak zauważa Wagner, choć „wiele ludzi może czuć się zagrożonych przez rosnącą popularność interaktywnej opowieści, to inni będą się radować z tego, że mogą odnaleźć pradawne reguły świętych opowieści, odrodzone w nowym wirtualnym kontekście, z ludźmi, którzy coraz bardziej sami uczestniczą w tworzeniu znaczenia”⁴⁰. Gry zapraszają nas właśnie do tego, by wchodząc w ich świat i przyjmując rolę bohatera, współtworzyli go. W grach RPG wchodzimy w interakcję ze światem i bohaterami, podejmujemy wybory, wcielając się i utożsamiając z postacią, którą odgrywamy, często biorąc w nawias świat zewnętrzny i nasze zewnętrzne motywy. Właśnie w tych cyberświatach przepełnionych religijnymi treściami gramy w sposób religijny, pielgrzymujemy w tym świecie, jak np. w grach *The Elder Scrolls*, gdzie odwiedzanie kapliczek i miejsc świętych odkrywa przed graczami dodatkowe elementy fabularne oraz wzbogaca rozgrywkę. „W dwudziestym pierwszym wieku, badacze zaobserwowali, w jaki sposób ludzie używają mediów cyfrowych by odtwarzać religijne praktyki: odwiedzają kapliczki online, wyruszają

⁴⁰ R. Wagner, *Godwired. Religion, Ritual and Virtual Reality*, Oxon 2012, 53.

na wirtualne pielgrzymki i wykorzystują social media i Internet w swych duchowych nawykach⁴¹. Za lekką przesadę uznają stwierdzenie Bosmana, że gry wideo mają charakter *semi-sakramentalny* czy sakramentaliów⁴², ale jako *loci theologici* mogą stanowić dzisiaj bardzo ważne źródło do teologicznej refleksji.

BIBLIOGRAFIA

- Bosman F.G., *Gaming and the Divine. A New Systematic Theology of Video Games*, Oxon: Routledge 2019.
- Bromley D.G., *The Satanic Cult Scare*, Society 1991 (28), 55–66.
- Campbell H.A., G.P. Grieve, *Introduction: What Playing with Religion Offers Digital Game Studies*, w: *Playing with Religion in Digital Games*, red. H.A. Campbell, G.P. Grieve, Bloomington: Indiana University Press 2014, 1–21.
- Cusack C.M., *Invented Religions. Imagination, Fiction and Faith*, Sydney: Ashgate Publishing Limited 2010.
- Drzewiecki P., *E-sport w perspektywie teologii mediów i komunikacji*, *Studia Theologica Varsaviensia* 2022 (59), 1, 8–41.
- „Essential facts about the video game industry”, on-line: <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/> (dostęp: 17.04.2024).
- Gajewski M. SJ, *Wygrać za wszelką cenę. Okultyzm i satanizm w grach komputerowych (21-04-2015)*, Żywa wiara. Portal ludzi wierzących i poszukujących, on-line: <http://www.zywawiarra.pl/artykuly/art-940.html> (dostęp: 21.04.2024).
- Geraci R.M., *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford: Oxford University Press 2014.
- Hodge D.W., *Role Playing. Toward a Theology for Gamers*, w: *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, red. C. Detweiler, Louisville: Westminster John Knox Press 2012.
- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki i literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM 2014.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas 2016.
- Popiołek P., *Pan Bóg schowany w popularnych grach wideo*, <https://klubjagiellonski.pl/2024/07/08/pan-bog-schowany-w-popularnych-grach-wideo/> (dostęp: 9.07.2024).
- Popiołek P., *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*, w: *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, 237–266.
- Prajzner K., *Wstęp*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2019, 7–11.
- Schniz F., *I Believe in Videogames. A Medium's Potential for Spiritual Experiences*, w: *Fictional Practices of Spiritual I. Interactive Media*, red. L. Marcato, F. Schniz, Bielefeld: transcript Verlag 2023, 211–238.
- Schniz F., Marcato L., *Introduction*, w: *Fictional Practices of Spiritual I. Interactive Media*, red. L. Marcato, F. Schniz, Bielefeld: transcript Verlag 2023.
- „The Ballet Dragon Quest for the first time in France!”, on-line: https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-ballet-dragon-quest-for-the-first-time-in-france_106779.htm (dostęp: 20.04.2024).
- Wagner R., *Godwired. Religion, Ritual and Virtual Reality*, Oxon 2012.
- Wildt L. de, *The Pop Theology of Videogames. Producing and Playing with Religion*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2021.
- Wise J., *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Sideshow Media Group 2014.

⁴¹ H.A. Campbell, G.P. Grieve, dz.cyt, 2.

⁴² Zob. F. Bosman, dz.cyt., 255.

Ludografia

- assassin's Creed*, Ubisoft, 2007.
Baldur's Gate 3, Larian Studios, 2023.
BioShock Infinite, Irrational Games, 2K, 2013.
Chained Echoes, Matthias Linda, Deck 13 Spotlight, 2022.
Cyberpunk 2077, CD Projekt RED, 2020.
Disco Elysium, ZA/UM, 2019.
Dragon Quest, Square Enix, 1986.
Fallout 3, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2008.
Final Fantasy, Square Enix, 1987.
League of Legends, Riot Games, 2009.
Mass Effect, Bioware, Microsoft Game Studios, 2007.
Octopath Traveler II, Square Enix, 2023.
Papers, Please, 3909 LLC, 2013.
Pong, Atari, 1972.
The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2002.
The Elder Scrolls Online, ZeniMax Online Studios, Bethesda Softworks, 2014.
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2005.
Zelda, Nintendo, 1986.

VIDEO GAMES AS *LOCI THEOLOGICI*

Summary

The article aims to show new perspectives on theology that video games offer. As a relatively new medium, only a few decades old, video games have only recently become the subject of comprehensive scientific study. Although rapid development of games could be observed already in the 1990s, it was only in the 21st century that the religious dimension of the video game phenomenon received more scholarly attention. Although groundbreaking works on this topic have been written in the English-language discourse in recent years, there is still a lack of research on this subject in Poland. In this work, I decided to examine a selected collection of English-language studies and focus on the theological potential of video games, their impact on players and, above all, the status of games as potential *loci theologici*.

Key words: theology, videogames, game studies, fundamental theology, locus theologicus, theology of culture, religion

Nota o Autorze

Piotr S. POPIOŁEK – doktor teologii i religioznawca. Członek Towarzystwa Teologów Dogmatyków, Instytutu Badań nad Teologią i Duchowością Dalekiego Wschodu oraz European Academy of Religion. Pracę doktorską napisał na temat myśli Johna Milbanka. Zajmuje się tematyką postsekularyzmu, chrześcijaństwem w Azji oraz teologią polityczną. Jest redaktorem magazynu „Czterdzieści i cztery” oraz „Pressji”, autorem książki *Herezja sekularności. Tropami myśli Johna Milbanka*.

ORCID: 0000-0002-7986-480X

Kontakt e-mail: piotr.s.popiolek@gmail.com

ANETA RAYZACHER-MAJEWSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

GRY CYFROWE A KATECHETYCZNY PRZEKAZ O GRZECHACH GŁÓWNYCH

1. Wprowadzenie. 2. Grzechy główne a etapy edukacyjne. 3. Grzechy główne a gry cyfrowe.
4. Podsumowanie i dyskusja

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, katecheza, nauczanie religii, grzechy główne, wychowanie moralne

1. WPROWADZENIE

Rzeczywistość cyfrowa przekłada się na różne obszary życia. Dotyczy to również gier cyfrowych i ich związku z formacją moralną. To zobowiązuje do podjęcia kwestii gier cyfrowych w katechetycznym przekazie o grzechach głównych w celu uświadomienia katechizowanym zagrożeń związanych z niewłaściwym funkcjonowaniem w wirtualnym świecie. Szkolne nauczanie religii na każdym etapie edukacyjnym przewiduje podejmowanie zagadnień związanych z grzechami głównymi. Należy omawiać je w kontekście realnych sytuacji życiowych uczniów, jest zasadne do poszerzania treści o gry cyfrowe i związane z nimi zachowania moralnie niewłaściwe. Lekcje religii i katechetyczny przekaz o grzechach głównych to również właściwe miejsce poszerzania wiedzy i kształtowania świadomości odnośnie do takich zachowań jak: pycha, chciwość, nieczystość, zazdrość, nieumiarkowanie w jedzeniu i piciu, gniew czy lenistwo, które zagrażają dzieciom i młodzieży korzystającym z gier cyfrowych.

2. GRY CYFROWE Z KATECHETYCZNEGO PUNKTU WIDZENIA

„Dzięki nawróceniu serca decyduje się los pokoju, bowiem wirus wojny pochodzi z wnętrza ludzkiego serca. Z serca wypływają właściwe słowa, aby rozproszyć cienie świata zamkniętego i podzielonego i budować cywilizację lepszą niż ta, którą

otrzymaliśmy”¹ – pisał papież Franciszek w Orędziu na LVII Dzień Środków Społecznego Przekazu. Słowa te są wezwaniem do wszystkich wiernych, w tym również szeroko rozumianych wychowawców, do których należą nauczyciele religii. Oni bowiem czuwają nad tym, by z serc dzieci i młodzieży wypływały właściwe słowa, wzywając do tego pouczeniem i przykładem własnego życia. Jednocześnie kontekst ich działania znacząco utrudnia realizację tych zadań, skoro podopieczni funkcjonują w dwóch niejako równoległych rzeczywistościach – zwykłej oraz wirtualnej. Zdara się wręcz, że i sposób funkcjonowania w nich znacząco różni się od siebie. Jedną z przyczyn, że dzieci i młodzież spędzają tak dużo czasu zanurzeni w wirtualnym świecie, są gry cyfrowe, których nieustannie rosnąca popularność każe zastanowić się nad sposobem ich wykorzystania przez dzieci i młodzież. Zarówno w literaturze naukowej, jak i opiniach wyrażanych przez osoby reprezentujące środowiska szkolne i im pokrewne, nie brakuje rozbieżnych informacji dotyczących wpływu gier na dziecięcych i nastoletnich graczy. O ile jedni dostrzegają w grach same negatywne strony, o tyle inni twierdzą, że gry co najwyżej ujawniają pewne predyspozycje danej osoby². Licząc się ze zróżnicowaniem sytuacji i doświadczeń poszczególnych graczy, w niniejszym artykule akcent będzie spoczywał na nieco innym zagadnieniu. Zostanie poruszona kwestia gier cyfrowych i ich związku z katechetycznym przekazem na temat grzechów głównych. W przekazie tym bowiem konieczne jest uświadamianie dzieciom i młodzieży realnych konsekwencji postępowania w wirtualnym świecie – także tych trudniejszych do uchwycenia, bo odnoszących się do życia duchowego.

Poruszanie kwestii gier cyfrowych z katechetycznego punktu widzenia jest jak najbardziej zasadne, szczególnie wobec obniżającego się wieku uzależnienia od technologii cyfrowych, co ma związek m.in. z grami. Jak wykazano w raporcie Instytutu Pokolenia, uzależnienie to rodzi m.in. zagrożenia życia duchowego, czego wyrazem jest redefiniowanie wartości bądź ich eliminowanie z wychowania i języka, a także pomniejszanie roli religijności³. To rodzi zobowiązanie rodziców jako pierwszych katechetów, oraz nauczycieli religii, aby w ramach formacji religijnej nie pomijać tego zagadnienia. Co istotne, nie należy poświęcać mu osobnych lekcji czy spotkań, ale wpleść w istniejący program nauczania, by podkreślić związek wiary z życiem, a jednocześnie uświadomić moralny wymiar zachowań podejmowanych w wirtualnej rzeczywistości i odpowiedzialność za nie. Choć uczestnikami szkolnych lekcji

¹ Franciszek, Orędzie na LVII Dzień Środków Społecznego Przekazu *Mówić z sercem. „Prawdziwie w miłości” (Ef 4, 15)*, <https://www.vatican.va/content/francesco/pl/messages/communications/documents/20230124-messaggio-comunicazioni-sociali.html> (dostęp: 28.05.2024).

² Wobec licznych opinii krytycznych, warto zwrócić uwagę na głos odmienny. „Gry komputerowe nie muszą wpływać zakłócająco na psychiczne lub społeczne funkcjonowania, a ewentualne problemy z przystosowaniem u danej osoby mogą być wyrazem innych przyczyn, w tym nieprawidłowo ukształtowanej struktury osobowości lub współistniejących zaburzeń emocji”. P. Modzelewski, W. Oronowicz-Jaśkowiak, *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, Konteksty Pedagogiczne 11 (2018)2, 106.

³ Zob. Instytut Pokolenia, 2023, *Raport-smartfon, Smartfon? Tak, ale z głową! Jak ustalać zasady bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych*, <http://instytutpokolenia.pl/wp-content/uploads/2023/06/RAPORT-Smartfon.pdf> (dostęp: 25.05.2024), 48.

religii mogą być zarówno osoby wierzące, jak i niewierzące czy poszukujące, to niezależnie od ich stosunku do wiary założenia programowe przedmiotu w znacznej mierze odnoszą się do kształtowania uniwersalnych postaw i zachowań. Dotyczy to również wartości zagrożonych w sytuacji uzależnienia ucznia od gier cyfrowych. Ponadto wymagania edukacyjne na lekcjach religii odnoszą się do wiedzy i umiejętności uczniów, a postawy – choć nauczyciel zmierza do ich kształtowania u uczniów, nie podlegają ocenie. Odpowiedzialność moralna za własne postępowanie omawiana jest na lekcjach religii m.in. w związku z zagadnieniem grzechu.

Zagadnienie to pojawia się na wszystkich etapach edukacyjnych. Wprawdzie samo pojęcie grzechu przynależy do sfery religijnej, jednak ma także wymiar etyczny. Niezależnie więc od autodeklaracji uczniów, korzystne dla nich będzie unikanie zachowań uznawanych za grzeszne. Korzyść ta będzie polegała na umiejętności panowania nad sobą, trosce o własne zdrowie (fizyczne i psychiczne) lub relacje społeczne. Słuszne jest więc, by na lekcjach religii pojawiał się ten temat, do czego zresztą obligują nauczycieli religii założenia programowe przedmiotu. Uczeń klas 1–4 szkoły podstawowej dowiaduje się o grzechu ludzi i obietnicy zbawienia, definiuje grzech i wymienia sposoby walki z nim, a także odróżnia grzech ciężki i lekki i wyróżnia grzechy przeciw Bogu i bliźnim. W starszych klasach szkoły podstawowej uczeń przedstawia skutki grzechu, omawia grzechy przeciw Duchowi Świętemu oraz wyjaśnia, czym jest grzech społeczny. W szkole ponadpodstawowej wyjaśnia istotę i pojęcie grzechu, w tym grzechu pierwotnego oraz dokonuje teologicznego rozróżnienia grzechów, różnicując je co do przedmiotu i ciężaru. Pogłębia też rozumienie grzechu przeciwko Duchowi Świętemu, omawia grzechy przeciwko życiu⁴. Poza treściami i umiejętnościami podlegającymi weryfikacji, na każdy z etapów przewidziane są również postawy, ku którym należy prowadzić uczniów. W zakresie tychże postaw dziecko okazuje miłość bliźnim, wynagradzając popełnione grzechy, wyraża przekonanie co do przebaczenia grzechów w sakramencie pokuty i pojednania, okazuje żal za grzechy, szczerze wyznaje je i wypowiada. Pamięta również o Bożym Miłosierdziu większym od grzechu, w związku z czym z Bożą pomocą podejmuje walkę z grzechami i unika sytuacji prowadzących do nich.

Wśród prawd katechizmowych, a zatem i treści przekazywanych w ramach lekcji religii na różnych etapach edukacyjnych, jest siedem grzechów głównych. Ich określenie odnosi się do tego, iż powodują one inne grzechy i wady⁵. Pycha, chciwość, nieczystość, zazdrość, nieumiarkowanie w jedzeniu i picu, gniew, lenistwo – to one stanowią zarzewie innych odstępstw od woli Bożej i oddalają człowieka od Boga. Podczas szkolnych lekcji religii w miarę możliwości należy realizować wszystkie funkcje katechezy, zatem także funkcję wychowawczą. Oznacza to, iż w przekazie treści nauczyciel religii nie pozostaje obojętny na życie i postępowanie uczniów. Jest to zgodne z katechetyczną zasadą wierności Bogu i człowiekowi, w świetle której tak często jak to możliwe, należy więc wychodzić

⁴ Zob. Konferencja Episkopatu Polski, *Podstawa programowa katechezy Kościoła katolickiego, Częstochowa 2018*. Są to wymagania edukacyjne z religii w zakresie szkoły podstawowej i ponadpodstawowej.

⁵ Zob. *Katechizm Kościoła Katolickiego*, Rzym 1992, wyd. polskie Poznań 1994, nr 1866.

od życia uczniów i ich problemów, po czym ukazywać Bożą odpowiedź na problemy napotymane przez ludzi.

3. GRZECHY GŁÓWNE A GRY CYFROWE

Pierwszym grzechem głównym jest pycha. Nie bez powodu to właśnie ona rozpoczyna katalog, mówi się bowiem, iż pozostałe grzechy są jej pochodnymi. Prawdę odnośnie do pychy dobrze ujmuje staropolskie przysłowie, zgodnie z którym *pycha i z nieba spycha*. Jest to zauważalne także w kontekście gier cyfrowych. Jak zauważa J. Mysona Byrska: „człowiek pyszny wynosi się ponad innych; to powoduje, że chcąc pokazać swoją wspaniałość, łatwo i szybko popada w inne grzechy główne, jak na przykład chciwość i nieumiarkowanie w jedzeniu i picciu. Pycha łączy się chętnie z pogardą; razem pozwalają one konsumentowi na wynoszenie się ponad innych i zapomnienie o typowo ludzkich zobowiązaniach wobec drugiego człowieka. Pyszny i pogardzający innymi konsument może skupić się na sobie i swoim awansie, jak również na osiągnięciu życiowego sukcesu”⁶. Gracz dąży do uzyskania jak najlepszego wyniku, co jest zrozumiałe – zwłaszcza jeśli rozwija swoje umiejętności i rzeczywiście robi postępy w działaniu, które przekłada się na efektywność w przedmiocie gry. Skupienie na sobie i własnych wynikach staje się niepokojące, gdy gracz, pyszniąc się swoim wynikiem, zaczyna wywyższać się ponad innych graczy lub w komunikacji z nimi wyrażać tę domniemaną wyższość, nierzadko w sposób obraźliwy bądź krzywdzący dla innych. W przypadku gier zespołowych ofiarą tej pychy może stać się osoba tej samej drużyny, jeśli według pysznego gracza to ta osoba była odpowiedzialna za porażkę całego zespołu. Pycha może być odczuwana także przez osoby z realnego otoczenia gracza. Jeśli bowiem ów gracz będzie miał dobry czas w grze, to kolejne sukcesy będą utwierdzały go w przekonaniu o wyjątkowości, a podejmowane rozgrywki i chęć mierzenia się z następnymi wyzwaniem – nierzadko na coraz wyższym poziomie – stanie się ważniejsza od wypełniania obowiązków lub liczenia się z najbliższymi. W razie porażki pyszny gracz, odsuwając od siebie odpowiedzialność za niepomyślny wynik, prędzej będzie gotów obarczyć nią inne osoby⁷.

Pycha nierzadko idzie w parze z chciwością – tak samo może stać się w przypadku gracza. Jeśli bowiem dana gra ma swoje nowe edycje bądź poza wersją podstawową możliwe jest wykupienie dodatkowego wyposażenia czy innych elementów do niej, wielu graczy korzysta z tych dodatków. Dotyczy to również dzieci i młodzieży, czego dowodzą m.in. badania sprzed dwóch lat, według których „co czwarte dziecko w wieku 9–15 lat kupiło grę na swój smartfon lub tablet, a niemal co trzecie dokonało zakupu dodatku lub mikropłatności w samej grze”⁸. Owe mikropłatności

⁶ J. Mysona Byrska, *Pycha i pogarda – cnoty świata konsumpcji*, Kultura i Wartości 32 (2021), 55.

⁷ W przypadku ucznia mogą to być rodzice oczekujący wypełnienia w danym momencie obowiązków domowych.

⁸ *Dzieci szastają pieniędzmi. Kieszonkowe wydają na gry*, <https://www.money.pl/gospodarka/dzieci-szastaja-pieniedzmi-kieszonkowe-wydaja-na-gry-6812195042257536a.html> (dostęp: 28.05.2024).

potrafią być szczególnie niebezpieczne, dzieci i młodzież bowiem, skoncentrowani na efektach swojego grania i chęci uplasowania się na jak najwyższej pozycji, potrafią bowiem bezrefleksyjnie dokupywać dodatki do gier, pociągając za tym finansowe zadłużenia własnych rodziców. „Gracze za prawdziwe pieniądze nierzadko mogą ulepszyć swój ekwipunek, doładować poziom lub go zwyczajnie przeskoczyć, gdy inni bez płacenia muszą robić to w zdecydowanie wolniejszym tempie”⁹. W przypadku dzieci i młodzieży, poza chęcią zajmowania jak najwyższych lokat w rankingach graczy, jest jeszcze inny motyw chciwości – widząc osiągnięcia rówieśników lub słysząc o nich, również one chcą doświadczyć analogicznych możliwości. Jeśli do tego ktoś z najbliższych również gra w gry cyfrowe, w związku z czym kupuje rozmaite wyposażenia, taka postawa jest przejmowana przez wychowanka. Jest to słabość, którą należy zwalczać i w tym względzie również warto rozpocząć od dobrego przykładu rodziców¹⁰.

Świat gier cyfrowych otwiera przed dziećmi i młodzieżą dostęp do treści niepożądanych. Dla niektórych graczy będzie to początek zmagania się z grzechem nieczystości. Wielu rodziców nie zdaje sobie sprawy z konieczności stosowania blokad rodzicielskich, dzięki którym dostęp ten byłby utrudniony. Podobnie jak i ci, którzy nie tylko nie zwracają uwagi na oznaczenia wiekowe gier PEGI, ale także lekceważą je i na prośbę dziecka kupują gry przeznaczone dla osób starszych¹¹. Tymczasem już w grach oznaczonych jako dostępne dla dzieci od 12 roku życia może pojawić się nagość, z kolei w grach przeznaczonych dla osób powyżej 16 roku życia mogą znaleźć się realistyczne przedstawienia aktywności seksualnej i przemocy. Warto mieć również na uwadze, iż według raportu z badań NASK, „prawie co siódmy ankietowany młody użytkownik sieci dostrzega sposobność natknięcia się na treści o charakterze seksualnym podczas popularnych wśród młodzieży gier online (14,5%)”¹².

Granie i uzależnienie od gier cyfrowych przekładają się na dłuższe spędzanie czasu przy komputerze czy innych urządzeniach umożliwiających grę. Tymczasem badania potwierdziły, iż to przekłada się na natrafianie na treści pornograficzne. „Istnieje istotny statystycznie wpływ kontaktu z treściami pornograficznymi na nadużywanie

⁹ W dalszej części artykułu ukazano konsekwencje takiego zachowania: „niczego nieświadomy rodzic, podpinając kartę płatniczą do konta swojej córki w celu sprawienia jej jednorazowej przyjemności, zapłacił [za] to utratą 60 tysięcy euro”. M. Żuk, *League of Legends: Rodzic nieświadomie zbankrutował przez dziecko. Wydało na gry 60 tys. Euro*, <https://nerdsfera.eska.pl/league-of-legends-rodzic-nieswiadomie-zbankrutowal-przez-dziecko-wydalo-na-gry-60-tys-euro-aa-S19E-83CV-h79S.html> (dostęp: 25.05.2024).

¹⁰ Zob. D. Zalewski, *Chciwość zwana impulsywnym kupowaniem*, <https://www.edukacja-klasyczna.pl/chciwosc-zwana-impulsywnym-kupowaniem> (dostęp: 25.05.2024).

¹¹ Już ponad dekadę temu brytyjskie badania dowiodły ignorowania przez rodziców stosownych oznaczeń. Zob. P. Rusewicz, *Rodzice nie zwracają uwagi na oznaczenia wiekowe gier*, <https://gadzetomania.pl/rodzice-nie-zwracaja-uwagi-na-oznaczenia-wiekowe-gier,6704077819647617a>. Z kolei w 2021 r. wirtualny świat zachwycał się pięciolatkiem, który przeszedł całą grę adresowaną do osób pełnoletnich. Zob. T. Gardziński, *5-latek przeszedł „Bloodborne” i cały Internet jest z niego dumny. Dlaczego gracze ignorują oznaczenia wiekowe?*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/bloodborne-ps4-5-latek-oznaczenia-wiekowe-peg-i-brutalne-gry> (dostęp: 13.06.2024).

¹² *Nastolatki wobec pornografii cyfrowej Trajektorie użytkownika Raport z badań ogólnopolskich*, red. R. Lange, Warszawa 2022, 8.

internetu ($\beta = 0,21$). Osoby, które natrafiły na tego typu treści, istotnie częściej nadużywały Internetu, czyli zaniedbywały inne sfery życia z powodu nadmiernego korzystania z sieci¹³. Uczniowie grający w gry cyfrowe czasem szukają podpowiedzi czy tutorialu do przejścia danego etapu gry. Zazwyczaj korzystają oni z bezpłatnych wersji aplikacji np. YouTube, zatem w oczekiwaniu na właściwy film mają okazję zobaczyć niewłaściwe obrazy, np. reklamy gier adresowanych już nie tylko do dzieci. Katechetyczne przeciwdziałanie grzechowi nieczystości powinno być kierowane zarówno do uczniów, jak i ich rodziców. Z jednej strony więc konieczne jest uświadamianie dzieciom i młodzieży szkodliwości napotykanych treści i łatwego uzależnienia się zarówno od nich, jak i od zachowań podejmowanych pod ich wpływem. Z drugiej zaś konieczne jest uwrażliwianie rodziców i uświadomienie im konieczności działań prewencyjnych, by uniemożliwić dzieciom kontakt z tego typu treściami.

Kolejnym grzechem głównym, którego omawianie na szkolnych lekcjach religii również warto poszerzyć o wątek związany z grami cyfrowymi, jest zazdrość. „Teologiczna zazdrość pojmowana jest więc w kategoriach ściśle interpersonalnych, jako relacja współzawodnictwa, melancholijne przygnębienie¹⁴, a jego przyczyną jest to, że kogoś spotkało coś dobrego. Człowiek odczuwający zazdrość nie tylko nie potrafi cieszyć się z czyjegoś szczęścia, ale wręcz postrzega je jako własne zło, nieszczęście. W refleksji teologicznej zazdrość była czasem wiązana z pychą lub chciwością, innym zaś razem z gniewem. Katechetyczny przekaz na temat grzechów głównych, w tym zazdrości, jest tym trudniejszy w młodszych klasach szkoły podstawowej, iż pod względem moralnym dzieci jeszcze podlegają tzw. heteronomii moralnej. Jednocześnie w początkach szkolnej edukacji wciąż wykazują rozwojowy egocentryzm, co jest idealnym podłożem rozwijania się w nich zazdrości. W kontekście gier cyfrowych zazdrość może pojawić się co najmniej na dwóch płaszczyznach – zazdrości o wyniki osiągnięte w rozgrywkach, a także narzędzia wykorzystywane do gier.

Choć na pozór korzystanie z gier cyfrowych nie ma zbyt wiele wspólnego z kolejnym grzechem głównym – nieumiarkowaniem w jedzeniu i picu, to głębsza analiza zagadnienia pozwala dostrzec pewne związki. Zaburzenia odżywiania się stanowią jeden ze skutków uzależnienia od komputera. Gracze cieszący się większą samodzielnością – np. w zakresie organizowania i spożywania posiłków – pochłonięci grą i zabiegający o jak najlepszy wynik gotowi są walczyć o niego kosztem posiłku. Dotyczy to nie tylko szkolnej przerwy, w czasie której wielu uczniów sięga po telefon zamiast po kanapkę, ale także powrotu ze szkoły do domu, kiedy priorytetem zamiast spożycia posiłku staje się kolejna runda rozegranej gry. Gracz pod wpływem adrenaliny może przez dłuższy czas nie odczuwać głodu, co nie oznacza, że nie nadeszła już pora, w której należy się posilić. Jednocześnie „długi czas spędzany przed ekranem sprzyja rozwojowi nadwagi. Małej ilości ruchu towarzyszy często nieuważny sposób odżywiania się, np. spożywanie niezdrowych przekąsek.

¹³ K. Makaruk, J. Włodarczyk, P. Michalski, *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią. Raport z badań*, Warszawa 2017, 26, https://www.saferinternet.pl/pliki/Raport-kontakt_dzieci_i_mlodziezy_z_pornografia.pdf (dostęp: 29.05.2024).

¹⁴ Z. Krótki, *Spoglądanie „zazdrosnym okiem” a grzech invidia w historii języka polskiego*, *Język – Szkoła – Religia*, 11 (2016)4, 43.

Co istotne, badacze wskazują, że nawet duży poziom aktywności fizycznej nie jest w stanie zrównoważyć niekorzystnego wpływu długotrwałego, biernego przesiadywania przed ekranem na masę ciała nastolatków¹⁵. Nieumiarkowanie w spożywaniu niezdrowych produktów to jeden z problemów graczy, na który warto zwrócić uwagę przy omawianiu grzechów głównych. Inny to picie napojów energetycznych, które mają podnieść efektywność gracza¹⁶.

Jest jeszcze inny aspekt gier komputerowych i ich związku z nieumiarkowaniem w jedzeniu i picciu, czy też szerzej mówiąc – problemów z odżywianiem. To kwestia wizerunku bohaterów gier, z którymi porównują się gracze, a także kreowania własnej postaci w wirtualnym świecie. „Obecnie najsilniejsze oddziaływanie mają awatary generowane przez sztuczną inteligencję (ang. *artificial intelligence*, AI), które pozwalają na stworzenie cyfrowej reprezentacji siebie w wirtualnym świecie. Osoby korzystające z tych narzędzi mogą czuć się zmuszone do nieustannego oceniania i porównywania siebie z idealnymi wirtualnymi wizerunkami, co może prowadzić do niskiej samooceny, niezadowolenia z własnego ciała i zaburzeń samooceny¹⁷. W pewnych przypadkach może więc postać wirtualna stać się dla gracza tak silnie przemawiającym wzorem, iż zechce on upodabniać się do niego nawet za cenę popadnięcia w jedno z najczęstszych zaburzeń odżywiania – w anoreksję czy bulimię.

Choć gracze czasem tłumaczą się, że to, co dzieje się w grze nie jest prawdziwe, to gry generują prawdziwe emocje. Pod wpływem tychże emocji gracz podejmuje konkretne działania, czasem niepożądane. „Gry są tak skonstruowane, że [za dobre rozegranie] jej młodociany użytkownik także jest nagradzany. Otrzymuje punkty, pochwałę słowną lub tekstową, interesującą melodię, a nawet nowe „życie”. Pochwałę i punkty dostaje także za wymyślne i skuteczne pobicie przeciwnika, a za jego zabicie otrzymuje „nowe życie”. Doświadczenia z dzieciństwa podpowiadają młodemu człowiekowi, że skoro otrzymuje nagrodę, to oznacza, że to co robi, jest dobre, prawidłowe i powinno spotkać się z aprobatą otoczenia. Zatem może chcieć jeszcze lepiej zgładzić przeciwnika, aby otrzymać więcej punktów i wygrać grę¹⁸. Granie może wpłynąć na zmniejszenie wrażliwości gracza aż po zupełne znieczulenie (desensytyzację). Badacze zwracają uwagę „na istnienie niewątpliwie dodatniego wprost proporcjonalnego związku przyczynowo-skutkowego między graniem w agresyjogenne/przemocowe gry komputerowe a występowaniem wśród graczy

¹⁵ M. Witkowska, *Nastolatki i gry cyfrowe. Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2021, 15.

¹⁶ Czasem do problemów zdrowotnych przewodu pokarmowego może przyczynić się tzw. choroba gracza. „Game sickness to przypadłość zwana szerzej Videogame-Related Motion Sickness, w skrócie VRMS. Spowodowana jest przez rozbieżność pomiędzy tym, co widzi oko, a tym, co czuje ciało. Niezgodność bodźców dostarczanych przez zmysł wzroku i równowagi tworzy swoisty dysonans – przez to ciało myśli, że nastąpiło zatrucie i to, co widzimy, to halucynacje, złudzenie ruchu. Pojawiają się nudności i, o ile nie przerwiemy gry, zazwyczaj doprowadzają one do wymiotów”. J. Pamięta-Borkowska, *Jestem chora na gry*, <https://jarock.pl/jestem-chora-na-gry> (dostęp: 29.05.2024).

¹⁷ G. Motyl, *Odcienie technologii VR. Zaburzenia odżywiania jako przykład psychospołecznych konsekwencji wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości*, *Media Biznes Kultura* 14 (2013) 1, 202.

¹⁸ S. Juszczyk, *Fascynacja młodzieży grami komputerowymi*, <https://ktime.up.krakow.pl/ref2010/juszczyk.pdf> (dostęp: 25.05.2024).

zachowań agresywnych i gotowością do agresji wśród dzieci i młodzieży”¹⁹. Takie postawa jest sprzeczna z kształtowanymi na lekcjach religii postawami inspirowanymi Ewangelią, wśród których na czele jest miłość Boga i bliźniego. Czasem odczuwany przez gracza gniew znajduje ujście w komunikatach kierowanych do osób towarzyszących – zarówno wirtualnie, jak i realnie. Wypowiedzi te bywają pełne agresji, przemocowe. „Osoba grająca może [zatem] naśladować emocjonalnie postać charakteryzującą się przewagą fizyczną lub psychiczną w interakcji komunikacyjnej z innymi graczami, a nawet z samym sobą, reagując przemocą językową wobec osób zarówno ze świata wirtualnego, jak i rzeczywistego”²⁰.

Wreszcie gry cyfrowe dla wielu uczniów stają się preferowanym sposobem spędzania wolnego czasu. „Fascynujący świat gier często pochłania nastolatka na długie godziny, sprawiając, że traci z oczu szkolne i domowe obowiązki”²¹. Podobne objawy można zaobserwować już u młodszych dzieci, ponieważ uzależnienie od gier nie dotyczy jedynie młodzieży i dorosłych – skoro sięgają po nie coraz młodsze dzieci, coraz częściej one też padają ich ofiarami. Z perspektywy osoby obserwującej sytuację w domu lub poza nim, wychowanek ignoruje powierzone mu zadania, czasem lekceważy także troskę o higienę osobistą. Bez rozpoznania oznak uzależnienia od gier, można przypisywać mu lenistwo. Wprawdzie to, co robi gracz, nie do końca odpowiada definicji lenistwa, które – w przeciwieństwie do pozostałych grzechów głównych – nie polega na zrobieniu czegoś złego, ale na zaniechaniu czynienia dobra²². Nie zmienia to jednak faktu, że spoczywające na danej osobie obowiązki pozostają niewykonane, ona sama zaś chciałaby każdą chwilę poświęcić na granie. Lenistwo, związane z podejmowaniem codziennych obowiązków w domu i w szkole, rozszerza się także na lenistwo duchowe i podtrzymywanie relacji z Bogiem. Ostatecznie więc nadmierne skupienie się ucznia na grach cyfrowych negatywnie wpływa na jego relacje z Bogiem i bliźnimi – zwłaszcza w przypadku wieloosobowych sieciowych gier rywalizacyjnych. One bowiem kładą na szali perspektywę zwycięstwa lub porażki z drużyną zupełnie obcych ludzi oraz szacunek i życzliwość okazywane bliskim, którzy w danym momencie proszą o pomoc bądź domagają się wykonania powierzonych zadań. Taka postawa bywa zarzewiem dalszych konfliktów i narastającej agresji.

¹⁹ Z. Małyż, *Gry komputerowe a agresywność i agresja/zachowania agresywne dzieci i młodzieży. Przyczynek do psychopedagogicznej analizy problemu*, Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze (2019) 4, 47.

²⁰ A. Granat, *Przemoc językowa jako zachowanie towarzyszące grającym w gry cyfrowe*, Zeszyty Naukowe KUL, t. 65, nr 2 (2022), 79.

²¹ M. Witkowska, *Nastolatki i gry cyfrowe. Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2021, 6. W Internecie dostępny jest m.in. wywiad z matką dziewczynki uzależnionej od telefonu w wieku 10 lat. Przystępując do I Komunii świętej dziewczynka ta miała już za sobą miesięczny pobyt w szpitalu. Zob. <https://kasztankoweprzedszkole.szkołnastrona.pl/art,273,10-letnia-dziewczynka-uzalezniiona-od-internetu-i-telefonu> (dostęp: 29.05.2024).

²² Zob. A. Zwoliński, *Wychowanie do wolności od lenistwa*, Pedagogika Katolicka (2008) 2, 106.

4. PODSUMOWANIE I DYSKUSJA

Choć korzystanie z gier cyfrowych domaga się formułowania katechetycznego przekazu w nowy sposób, poszerzony o sytuacje dotąd nieznane, a wynikające z korzystania z tychże gier, nie oznacza to, iż należy postrzegać je jedynie w kategoriach zagrożenia czy niebezpieczeństwa. Jak do wielu innych osiągnięć geniuszu ludzkiego, tak i do nich należy podejść rozsądnie, dostrzegając zarówno ich wady, jak i zalety. Istotnym walorem szkolnego nauczania religii i katechezy parafialnej jest łączenie spraw ludzkich ze sprawami Boskimi, co dla osób deklarujących się jako wierzące i dających świadectwo swojej wiary na co dzień będzie przykładem egzystencjalnej interpretacji orędzia chrześcijańskiego. Nie da się ukryć, iż gry cyfrowe przynależą do świata dzisiejszych dzieci i młodzieży – zamiast więc odbierać wychowankom to, co nierzadko jest kompensacją niskiej samooceny lub nieudanych relacji rówieśniczych, warto poszukać możliwości mądrego przygotowania do korzystania z tych zdobyczy.

Katechetyczny przekaz na temat grzechów głównych, poszerzony o odniesienie do świata gier cyfrowych, będzie korzystny zarówno z punktu widzenia katechety, jak i samych uczniów. Katecheta w ten sposób wykazuje znajomość swoich odbiorców – świata ich zainteresowań, co jest potwierdzeniem jego prawdziwej troski o podopiecznych. Z kolei uczniowie dzięki lekcjom dowiedzą się, jak bezpiecznie poruszają się w świecie cyfrowych gier, które mogą prowadzić do realnych problemów w życiu moralnym i duchowym. Można zatem stwierdzić, iż wobec rosnącej popularności gier cyfrowych swoistym wyzwaniem dla katechetów stało się doskonalenie w zakresie przekazu na temat grzechów głównych, jak również szerszej ujmując, formacji moralnej realizowanej zarówno podczas lekcji religii, jak i w ramach katechezy parafialnej. Konieczność ta odnosi się również do wszystkich pięciu warunków sakramentu pokuty, zwanych też warunkami dobrej spowiedzi. Katecheta winien zachęcać uczniów od najmłodszych lat, by podejmując refleksję nad własnym zachowaniem w rachunku sumienia, uwzględnili również swoje podejście do gier – czas spędzony na graniu, styl tego grania i komunikacji z innymi graczami oraz z innymi z domowników. Kolejnym koniecznym krokiem będzie wzbudzenie żalu za grzechy. Może być w tym pomocne przypomnienie sobie sytuacji spowodowanej przez gry, w której ktoś z bliskich ucierpiał jako konkretny przykład wpływu gier cyfrowych na realne życie. To powinno prowadzić do mocnego postanowienia poprawy, choć w tym względzie warto nieustannie uświadamiać uczniom, iż bardziej efektywne będzie poprawianie się sukcesywnie, nie zaś zamiar natychmiastowej poprawy pod każdym względem, co nader często szybko każe powrócić do punktu wyjścia.

Niezależnie od wszelkich działań prewencyjnych chroniących dzieci i młodzież przed negatywnymi skutkami czy uzależnieniem od gier cyfrowych, w wielu przypadkach dochodzi do działań niewłaściwych ze strony uczniów. Warto przedstawiać im jeszcze jedno narzędzie pomocne w tych sytuacjach, a dostępne jedynie w perspektywie religijnej, sakramentalnej. Jest nim spowiedź szczerą, w której wyznanie grzechów popełnionych w kontekście rzeczywistości wirtualnej lub pod jej wpływem może zostać realnie wybaczone. Co więcej – Miłosierny Ojciec obdarzy swą

łaską, wspierając penitenta, by wzmocnić go w dalszych wyzwaniach codzienności, w których z pewnością nie zabraknie kontaktu ze światem cyfrowym. Sakrament pokuty i pojednania nie kończy się na spowiedzi, ale domaga się jeszcze naprawienia relacji z Bogiem i bliźnimi, czyli zadośćuczynienia. O ile zadośćuczynieniem Bogu będzie pokuta nałożona przez spowiednika, o tyle sam uczeń powinien zastanowić się, w jaki sposób naprawić krzywdy wyrządzone tym, którzy doświadczyli społecznego wymiaru popełnionych przezeń grzechów.

Katechetyczny przekaz na temat grzechów głównych – zarówno realizowany w szkole podczas lekcji religii, jak i w ramach katechezy parafialnej – może stać się wsparciem dla dzieci i młodzieży w ich relacjach. Dotyczy to również gier cyfrowych i społeczności zaangażowanych w te gry, jak i doświadczających konsekwencji korzystania z gier przez inne osoby. Jak zauważają autorzy *Dyrektorium o katechizacji*: „Kościół wezwany jest do refleksji nad specyficznym sposobem poszukiwania wiary, cechującym młodych żyjących w epoce cyfrowej, a następnie do wynikającej z niej aktualizacji własnych sposobów głoszenia Ewangelii i dostosowania ich do języka młodego pokolenia”²³. Prawda o grzechu pozostaje wciąż aktualna, zatem zadaniem katechetów jest uświadamianie jej dzieciom i młodzieży. Jednocześnie przekaz ten winien być zaktualizowany do warunków życia dzisiejszych katechizowanych, by rozpoznawali sytuacje sprzeczne z wolą Bożą w świecie cyfrowym, co nie było jeszcze tak powszechne w katechizacji czy nauczaniu religii poprzednich pokoleń. Jednym z aspektów rzetelnego głoszenia Ewangelii i jej egzystencjalnej interpretacji odpowiednio do potrzeb i możliwości dzisiejszego słuchacza będzie także coraz lepsze poznawanie świata młodych, zatem również świata gier cyfrowych, by umiejętnie rozpoznawać związane z nim zagrożenia, a jednocześnie z uwagą i szacunkiem odnieść się do możliwości, jakie ze sobą niosą w procesie formacji.

BIBLIOGRAFIA

- Dzieci szastają pieniędzmi. Kieszonkowe wydają na gry*, <https://www.money.pl/gospodarka/dzieci-szastaja-pieniedzmi-kieszonkowe-wydaja-na-gry-6812195042257536a.html> (dostęp: 28.05.2024).
- Franciszek, Orędzie na LVII Dzień Środków Społecznego Przekazu *Mówić z sercem. „Prawdziwie w miłości” (Ef 4, 15)*, <https://www.vatican.va/content/francesco/pl/messages/communications/documents/20230124-messaggio-comunicazioni-sociali.html> (dostęp: 28.05.2024).
- Gardziński T., *5-latek przeszedł „Bloodborne” i cały Internet jest z niego dumny. Dlaczego gracze ignorują oznaczenia wiekowe?*, <https://rozrywka.spidersweb.pl/bloodborne-ps4-5-latek-oznaczenia-wiekowe-pegi-brutalne-gry> (dostęp: 13.06.2024).
- Granat A., *Przemoc językowa jako zachowanie towarzyszące grającym w gry cyfrowe*, *Zeszyty Naukowe KUL*, t. 65, nr 2 (2022), 75–95.
- Instytut Pokolenia, 2023, *Raport-smartfon, Smartfon? Tak, ale z głową! Jak ustalać zasady bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych*, <http://instytutpokolenia.pl/wp-content/uploads/2023/06/RAPORT-Smartfon.pdf> (dostęp: 25.05.2024).
- Juszczyk S., *Fascynacja młodzieży grami komputerowymi*, <https://ktime.up.krakow.pl/ref2010/juszczyk.pdf> (dostęp: 25.05.2024).

²³ Papieska Rada ds. Krzewienia Nowej Ewangelizacji, *Dyrektorium o katechizacji*, Rzym 2020, wyd. polskie Kielce 2020, nr 370.

- Katechizm Kościoła Katolickiego, nr 1866.
- Konferencja Episkopatu Polski, *Podstawa programowa katechezy Kościoła katolickiego, Częstochowa 2018*. Są to wymagania edukacyjne z religii w zakresie szkoły podstawowej i ponadpodstawowej.
- Krótki Z., *Spoglądanie „zazdrosnym okiem” a grzech invidia w historii języka polskiego*, *Język – Szkoła – Religia*, 11(2016)4, 42–55.
- Makaruk K., Włodarczyk J., Michalski P., *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią. Raport z badań*, Warszawa 2017, 26, https://www.saferinternet.pl/pliki/Raport-kontakt_dzieci_i_mlodziezy_z_pornografia.pdf (dostęp: 29.05.2024).
- Małyś Z., *Gry komputerowe a agresywność i agresja/zachowania agresywne dzieci i młodzieży. Przyczynek do psychopedagogicznej analizy problemu*, *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze* (2019) 4, 39–51.
- Modzelewski P., Oronowicz-Jaśkowiak W., *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, *Konteksty Pedagogiczne* 11(2018)2, 105–118.
- Motyl G., *Odcienie technologii VR. Zaburzenia odżywiania jako przykład psychospołecznych konsekwencji wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości*, *Media Biznes Kultura* 14(2013) 1.
- Mysona Byrska J., *Pycha i pogarda – cnoty świata konsumpcji*, *Kultura i Wartości* 32 (2021).
- Nastolatki wobec pornografii cyfrowej Trajektorie użytkowania Raport z badań ogólnopolskich*, red. R. Lange, Warszawa 2022.
- Pamięta-Borkowska J., *Jestem chora na gry*, <https://jarock.pl/jestem-chora-na-gry> (dostęp: 29.05.2024).
- Papieska Rada ds. Krzewienia Nowej Ewangelizacji, *Dyrektorium o katechizacji*, Rzym 2020, wyd. polskie Kielce 2020.
- Rusewicz P., *Rodzice nie zwracają uwagi na oznaczenia wiekowe gier*, <https://gadzetomania.pl/rodzicenie-zwracaja-uwagi-na-oznaczenia-wiekowe-gier,6704077819647617a> (dostęp: 25.05.2024).
- Witkowska M., *Nastolatki i gry cyfrowe. Poradnik dla rodziców*, Warszawa 2021.
- Zalewski D., *Chciwość zwana impulsywnym kupowaniem*, <https://www.edukacja-klasyczna.pl/chciwosc-zwana-impulsywnym-kupowaniem> (dostęp: 25.05.2024).
- Zwołński A., *Wychowanie do wolności od lenistwa*, *Pedagogika Katolicka* (2008) 2, 106–118.
- Żuk M., *League of Legends: Rodzic nieświadomie zbankrutował przez dziecko. Wydało na gry 60 tys. Euro*, <https://nerdsfera.eska.pl/league-of-legends-rodzic-nieswiadomie-zbankrutowal-przez-dziecko-wydalo-na-gry-60-tys-euro-aa-S19E-83CV-h79S.html> (dostęp: 25.05.2024).

DIGITAL GAMES AND THE CATECHETICAL MESSAGE ABOUT DEADLY SINS

Summary

Digital reality translates into various areas of life. This also applies to digital games and their connection with moral formation. This obliges to address the issue of digital games in the catechetical message about the deadly sins in order to make the catechized aware of the dangers associated with improper functioning in the virtual world. School religious education at every stage of education provides for addressing issues related to the deadly sins. They should be discussed in the context of students' real life situations, which makes it justified to expand the content with digital games and morally inappropriate behaviours related to them. Religious education and the catechetical message about the deadly sins are also the right place to expand knowledge and shape awareness of how pride, greed, impurity, envy, intemperance in eating and drinking, anger or laziness threaten children and young people who use digital games.

Key words: digital games, catechesis, religious education, deadly sins, moral education

Nota o Autorce

Aneta RAYZACHER-MAJEWSKA – doktor habilitowany nauk teologicznych (katechetyka), adiunkt na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, nauczyciel religii w przedszkolach w Piastowie i Szkołach im. Komisji Edukacji Narodowej Ośrodka Rozwoju Polskiej Edukacji za Granicą; konsultor Komisji Wychowania Katolickiego Konferencji Episkopatu Polski, członek Komisji Rewizyjnej Stowarzyszenia Katechetów Polskich, wiceprezes Stowarzyszenia Misjologów Polskich, autorka i recenzentka programów i podręczników do nauczania religii, materiałów katechetycznych i szkoleń dla katechetów; kierownik projektu Rodzina Bogiem silna. ORCID: 0000-0003-2540-0273

Kontakt e-mail: a.rayzacher-majewska@uksw.edu.pl

ŁUKASZ SASUŁA
Uniwersytet Opolski

INSTYTUCJE RELIGIJNE W NARRACJACH WYBRANYCH GIER WIDEO

1. Wprowadzenie. 2. Religia jako przykład. 3. Elementy religijne w narracji. 4. Charakterystyka materiału źródłowego – opowieści gier. 5. Przykłady instytucji religijnych w tekstach gier i ich rola w narracji tychże. 5.1. *Diablo*. 5.2. *Disciples*. 5.3. *Pathfinder: Kingmaker*. 6. Podsumowanie

Słowa kluczowe: instytucjonalizacja, religia, gry, narracja

1. WPROWADZENIE

Gry wideo stanowią bardzo ciekawy i relatywnie świeży obszar badań nad religią i religijnością. Przedstawiam wybrane przykłady instytucji religijnych w narracjach gier wraz z komentarzem co do ich funkcjonalności w zakresie fabularnym i kontekstowym (tj. opowieści). Nie jest to oczywiście w żadnym wypadku praca wyczerpująca temat, a jedynie wskazanie na interesujące przedstawienia zinstytucjonalizowanej religii w interaktywnych mediach audiowizualnych. Gry wideo to najszybciej rozwijająca się płaszczyzna narracyjna, stąd tworzone przez nią przedstawienia pozostają najbardziej czytelne i wpływowe dla współczesnego odbiorcy.

2. RELIGIA JAKO PRZYKŁAD

Wątki i motywy religijne w opowieściach gier wydają się szczególnie wdzięcznym przykładem do analizowania w zakresie narracyjności. Wynika to w mojej ocenie z subiektywnie postrzeganego silnego nacechowania emocjonalnego tej tematyki – w której dodatkowo wybija się zagadnienie instytucji religijnych, rozumianych tu jako przedstawienia religii zorganizowanej, zinstytucjonalizowanej. Ukazania postaci i struktur związanych z organizacjami religijnymi często służy autorom tekstów kultury do podkreślenia kruchości systemów moralnych, których obowiązywanie jest niejako w nich założone – obraz ich łamania często zbliża się do przedstawienia

inkongruentnego, co widać dość dobrze np. w mandze *Berserk*, autorstwa Kentaro Miury¹, czy *Imieniu Róży*² Umberto Eco (dobór tych przykładów podyktowany jest raczej ich rozpoznawalnością niż konkretnymi szczegółami zawartości). Nie powinien zatem dziwić wybór tych właśnie treści jako przykładu narracji growej – wszak w tym medium są one nie tylko obecne, ale także bardzo chętnie wykorzystywane. Nim jednak przystąpię do przedstawiania konkretnych przykładów, pozwolę sobie na krótki ogląd samej natury poszukiwanych treści. W tym miejscu chciałbym również zaznaczyć cel niniejszego rozpoznania, które ma charakter dosłownie zwiadowczy, kalejdoskopowy – polega on na dookreśleniu konkretnego typu treści i sprawdzenia jak i w jakim celu występuje ona w wybranym medium, jakim są gry wideo.

Izraelski badacz Yuval Noah Harari wskazuje na fundamentalną rolę opowieści w cementowaniu społeczności. Przekazywane, dzięki wciąż rozwijającym się zdolnościom językowym, historie mają, jego zdaniem, wiązać ludzi w rozmaitej wielkości grupy interesów i wspólnych przekonań. Wskazuje on też jako najlepszy przykład tak funkcjonujących opowieści właśnie archaiczne motywy religijne, jak historie o duchach i demonach³. Autor rozciąga tę koncepcję na niemal wszystkie aspekty ludzkiej działalności, wskazując na specyficzną „liturgię” powoływania do życia fikcyjnych bytów, np. osób prawnych⁴.

Warto w tym miejscu dookreślić obszar mojego zainteresowania przez dodanie pytania – jakiego typu motywy religijne gry wykorzystują szczególnie chętnie? Co przede wszystkim należy podkreślić, to to, że opowieść jest kulturowym konstruktem służącym do tworzenia rzeczywistości wyobrażonej⁵ – współczesne opowieści są coraz bardziej dominowane przez aspekt światotwórczy, a takie motywy religijne, jak kosmologia i kosmogonia, okazują się fundamentalne w kreacji fikcyjnych uniwersów.

3. ELEMENTY RELIGIJNE W NARRACJI

Istnieją w kulturach ludzkich elementy pozornie niewygasające, występując w interwałach na tyle rozległych, iż ich wyróżnianie nie jest celowe przy badaniu medium istniejącego ledwie kilka dekad. Przykładem takiego elementu, istniejącego chyba od zarania dziejów, może być potrzeba walki z opresją czy obrony słabszych⁶. W kulturze postmodernistycznej wymienić możemy także niechęć do zinstytucjonalizowanej religii oraz fascynację duchowością⁷, obie objawiające się we wszystkich dziedzinach życia społecznego na najrozmaitsze sposoby.

¹ K. Miura, *Berserk. Deluxe Edition 6*, Milwaukie 2020.

² U. Eco, *Imię Róży*, przekł. A. Szymanowski, S. Kasprzysiak, Warszawa 2020.

³ Y.N. Harari, *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, przeł. J. Hunia, Warszawa 2019, 39.

⁴ Tamże, 43.

⁵ Tamże, 44.

⁶ W obu przypadkach prawdziwość tych potrzeb wobec konieczności przetrwania została ciekawie podważona przez twórców gry *This War of Mine* z 2014 r.; *This War of Mine*, 11 bit studios 2014.

⁷ Do której odwoływali się w pełni świadomie także klasycy fantastyki, jak Tolkien, który relacje człowieka z *sacrum* uznawał za jedną z podstaw człowieczeństwa, zob. A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004, 13.

Oba te aspekty mają prawdopodobnie wspólne podłoże, którego objaśnienie wymagałoby odniesienia się do starego problemu socjologii, jakim jest połączenie rosnących dążeń ku indywidualności jednostek, pragnących wyzwolić się od zobiektywizowanych systemów znaczeń (lub chronić swe wciąż subiektywne kryteria) z rozwojem społeczeństw masowych i popkultury. Proces ten nie tylko znajduje swe odzwierciedlenie na polu religii, ale może właśnie w niej leży jego rozwiązanie. Według klasycznej już pracy Thomasa Luckmanna, *Niewidzialna religia*, to właśnie religijność subiektywna, uciekająca od instytucjonalnej, kościelnej formy, narzucającej zobiektywizowane systemy znaków, jest kluczem do zrozumienia najważniejszych procesów społecznych w społeczeństwie industrialnym i postindustrialnym⁸.

Nie jest oczywiście w najmniejszym stopniu rolą niniejszego artykułu szukać rozstrzygnięć na powyższym polu – jest nią jednak zauważenie, że problem ten znajduje bardzo często swe odzwierciedlenie w narracjach gier. Pytaniem, które wydaje się tu szczególnie interesujące, czy w tym przypadku mamy do czynienia z tworzeniem dzieł zorientowanych pod publiczność⁹, czy też problematyka ta jest już wprost wdrukowana w nasze myślenie o religijności i nie istnieje możliwość przedstawiania jej w inny sposób¹⁰? Kathrin Trattner w swojej pracy poświęconej dzielącej roli religii w światach gier, za Janem Wysockim i Markusem Wiemkerem, przyjmuje tezę, iż religia w grach występuje w trzech postaciach – w celu budowania atmosfery jako element konstrukcji narracji oraz jako treść mająca realnie oddziaływać na odbiorcę¹¹ – postaram się odnosić wyłącznie do drugiego typu.

Przejsie od religii powszechnej do instytucjonalnej wiąże się z uformowaniem świętego kosmosu, czyli w uproszczeniu społecznej sfery wyspecjalizowanej w znajomości kwestii religijnych, mającej monopol na korygowanie zobiektywizowanych uprzednio systemów znaczeniowych, warunkujących odczytywanie relacji religijnych, także tych indywidualnych¹². To właśnie stopniowe oddalanie się tej sfery od ogółu społeczeństwa sprawiać ma, iż instytucje religijne tracą na popularności w pewnym momencie rozwoju społecznego. Nie musi to jednak oznaczać zaniku religijności czy zapotrzebowania na nią¹³, jak zdawały się sugerować

⁸ T. Luckmann, *Niewidzialna religia*, Kraków 2006, 53–62.

⁹ Wątki religijne w mediach są zwykle przekazywane „językiem fantastyki” w celu ich uatrakcyjnienia, zob. K. Ołdakowski, *Media pod lupą*, Kraków 2010, 9. Nie oznacza to jednak, że stosunek twórców lub odbiorców do religii jest w jakikolwiek sposób odgórnie zakładany.

¹⁰ Sama obecność motywów mitycznych i religijnych jest w narracjach fantastycznych potrzebna i pożądana, gdyż nie tylko wzbogaca opowieść, ale odwołuje się do wewnętrznych ludzkich potrzeb ponownego ich odkrywania, zob. J. Łaba, *Idee religijne w literaturze fantasy*, Gdańsk 2010, 39. J. Waardenburg twierdził, iż zapotrzebowanie społeczne na mistykę (choć uważał, iż niekoniecznie musi ona mieć formę religijną) wzrastało lub spadało w różnych okresach historii, jednak pozostaje zauważalnym trendem, zob. J. Waardenburg, *Religie i religia*, tłum. A. Bronk, Warszawa 1991, 167.

¹¹ K. Trattner, *Religion, Games and Othering: And Intersectional Approach*, *Gamevironments* 04 (2016), 32.

¹² T. Luckmann, dz.cyt., 20–22.

¹³ Wręcz przeciwnie, człowiek jest przez swą naturę raz za razem zwracany w stronę *sacrum*, zob. J. Łaba, dz.cyt., 17. Wielki powrót *sacrum* do życia społecznego był nawet przedstawiany jako jedna z przyczyn obserwowanego w czasach najnowszych procesu deprywatyizacji religii, zob. J. Casanova, *Deprywatyizacja religii*, w: *Socjologia religii. Antologia tekstów*, pod red. W. Piwowarskiego, Kraków 1998, 413.

klasyczne badania „parafialnej” socjologii religii, wieszczącej koniec religii przez analizę badania udziału społecznego w publicznych rytuałach¹⁴. Religijność subiektywna, charakteryzująca się takim samym zapotrzebowaniem na mniejsze i większe transcendencje, jak i poszukiwaniem sensu, przenosi się w opozycji do religii instytucjonalnej, na obrzeża procesów społecznych, koncentrując się na duchowości i poszukiwaniu znaczeń¹⁵.

Pragnę już na wstępie zaznaczyć i podkreślić, że badania te obejmować będą przede wszystkim obserwowanie refiguracji zdegradowanych struktur religijnych i mitycznych¹⁶, nie zaś rozważania natury teologicznej odnoszącej się do religijności personalistycznej. Wynika to zarówno z samej treści omawianego materiału, jak i chęci uniknięcia spłykania lub niepotrzebnego doszukiwania się treści zawartych lub nie, *implicite* w opowieści gry¹⁷. Fantastyka, a w jej obrębie także gry osadzone w uniwersach *fantasy*, przynależy do kultury popularnej i nie powinna, moim zdaniem, być odczytywana jako traktat filozoficzny, ale jako nośnik pewnych treści, których obecność i popularność może z kolei świadczyć o tęsknocie do treści religijnych, wpisującej się w teorię *homo religiosus* Mircea Eliade¹⁸. Danuta Smołucha, w swej pracy o religijnej cyberkulturze twierdzi, że media i duchowość idą współcześnie w parze, potrzebując siebie nawzajem¹⁹, co moim zdaniem potwierdza potrzebę zbadania konstrukcji religijnych w obrębie najpopularniejszego obecnie cyfrowego medium. Tematyka religijna, nawet ograniczona do płaszczyzny jednego medium, jest olbrzymim polem badawczym, a jej wieloaspektowość zwykle nie pozwala na przeprowadzenie refleksji wychodzącej poza tworzenie typologii i wyliczanie jej poszczególnych przejawów. Z tego powodu postanowiłem zająć się jedynie konstrukcjami religijnymi w opowieściach gier *fantasy*.

¹⁴ Również ten trend badawczy znajduje swoich krytyków, którzy zwiastują rychły powrót do publicznej i społecznej roli religii, czego objawy mogliśmy oglądać zarówno w XX, jak i XXI w.; K. Armstrong, *Pola Krwi. Religia i przemoc*, przeł. R. Zajączkowski, Warszawa 2017, 421.

¹⁵ Choć taka indywidualizacja metafizyki może być szokująca, zwłaszcza w kontekście absolutności, do której siłą rzeczy dążą systemy religijne – kulturowy wyraz takiego szoku dał Aleksander Wat w opowiadaniu *O bezrobotnym Lucyferze*. Analizę tekstu pod kątem postmodernistycznego podejścia do metafizyki zob. S. Wysłouch, *Narracje male i duże*, Poznań 2015, 23.

¹⁶ *Mit* w narracji rozumiem tu jako substytut *mitu żywego*, współczesne „myślenie mitem”, jeżeli w ogóle występuje, jest rodzajem wrażliwości na obecność tych treści, nie ślepym odczytywaniem narzuconych znaczeń – zob. W. Zagórska, M. Topór, *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, w: *Narracja. Teoria i Praktyka*, pod red. B. Janusz, K. Gdowskiej, B. de Barbaro, Kraków 2008, 330.

¹⁷ Treści o charakterze mitycznym lub quasi-mitycznym mogą być postrzegane w kulturze jako „gra kontekstów”, co narzuca skojarzenie z treścią intertekstualną. O odczytywaniu takich treści zob. M. Budzyńska, *Proces mityzacji literatury i mediów w XX i XXI w.*, w: *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, pod red. I. Błocian, E. Kwiatkowskiej, Toruń 2012, 57.

¹⁸ Piszę o niej, w kontekście fantastyki J. Łaba, dz.cyt., 14–15. Sam termin – *homo religiosus* stworzył Mircea Eliade, tamże, 15–16.

¹⁹ D. Smołucha, *Kultura religijna w cyberprzestrzeni. Obecność kultu Matki Bożej z Guadalupe w Internecie*, Kraków 2016, 14.

4. CHARAKTERYSTYKA MATERIAŁU ŹRÓDŁOWEGO – OPOWIEŚCI GIER

Gry, szczególnie zaś ich elektroniczne iteracje, są współcześnie fenomenem kulturowym z uwagi na ich olbrzymią wprost popularność i to, że zastępują starsze płaszczyzny przekazywania treści. Z uwagi na ich aspekt społeczny – ich fani dzięki oczywistej dla nowych mediów aktywności w sieci, zrzeszają się w społeczności niemal natychmiast, a proces ten jest już dla wielu twórców gier tak oczywisty, że angażują go oni w tworzenie samego doświadczenia. Czynią to, np. pozostawiając graczom zadanie przygotowania przewodnika lub encyklopedii wiedzy świata gry, a także angażując społeczność moderską²⁰. Z tego powodu medium growe pozostaje obszarem na tyle istotnym dla kultury popularnej, że jego wyodrębnione badanie, moim zdaniem, będzie relewantne dla refleksji nad społeczno-religijnymi trendami.

Współcześnie dochodzi wciąż do pojawiania się ruchów religijnych jako form odnowy istniejących religii, ale też jako bytów zupełnie nowych i odrębnych. Często charakteryzuje je znaczny synkretyzm myśli i nurtów, który pozwala na rozszerzenie grona potencjalnych wiernych, jak i uatrakcyjnienia rozpoznawalne dla danych ludzi treści, poprzez zestawienie ich z myślami zupełnie egzotycznymi²¹. Również w opowieściach gier, będących najszybciej obecnie rozwijającą się gałęzią kultury popularnej, bogactwo treści pod względem tworzonych, a także refigurowanych konstrukcji i motywów mitycznych oraz religijnych, jest niemal nieprzebrane. Media są wielką i otwartą przestrzenią, na której realizowane mogą być rozmaite potrzeby religijne²² – kształtują one bowiem, podobnie jak sama religia, kulturę we wszystkich niemal jej aspektach.

Chciałbym zaznaczyć, że opisy treści narracyjnej, dotyczą badań przeprowadzonych przeze mnie osobiście, w formie odczytań – rozgrywek. To z tego powodu w tekście posługuję się formą męskoosobową – gracz, mając na myśli konkretnie siebie.

5. PRZYKŁADY INSTYTUCJI RELIGIJNYCH W TEKSTACH GIER I ICH ROLA W NARRACJI TYCHŹE

Instytucjonalizacja religii jest procesem obejmującym przede wszystkim obiektywizowanie kodów interpretujących przeżycia i fakty religijne. Oznacza to dążenie do zaniku różnorodności przeżyć religijnych, ich systematyzację i klaryfikację. W tym znaczeniu instytucjonalizacja religii jest procesem pożądanym i obecnym niemal we wszystkich fikcyjnych konstrukcjach religijnych oraz światach *fantasy*, nie tylko growych, ale też literackich i filmowych. Wynika to z trudności, jaką byłoby

²⁰ *Mod* jest skrótem od modyfikacji i stanowi opcjonalny dodatek do gry, którego pobranie i instalacja mogą alterować doświadczenie rozgrywki na bardzo różny sposób – zmieniają jego wizualia, a nawet strukturę całej opowieści gry.

²¹ J. Waardenburg, dz.cyt., 78–80.

²² D. Smołucha, dz.cyt., 13.

przekazanie stworzonej na potrzeby wymyślonego świata religijnej konstrukcji, gdyby mieszkańcy owego świata nie byli co do niej zgodni. Motywowane ciekawością bohatera opisy nie powinny być dla gracza mylące ani wzajemnie sprzeczne, przynajmniej niezbyt często, gdyż nie spełnią swojej funkcji – referencyjno-retorycznej. To właśnie ekspozycja informacji o przemierzanych krainach, jak i ukształtowanie poglądów gracza na konkretne kwestie, pozostają najważniejszym zadaniem wypowiedzi bohaterów pobocznych, np. w grach fabularnych. Oczywiście nie oznacza to, że nie mogą istnieć swoiście rozumiane herezje czy odmienne poglądy religijne, jednak ich liczba musi być poważnie ograniczona z uwagi na percepcję odbiorcy danego tekstu kultury. Nie może on otrzymywać, np. od każdej napotkanej w grze czy powieści postaci, odmiennej i zupełnie oryginalnej wizji życia duchowego. Takie uniwersum nie tylko bardzo utrudniałoby umieszczenie w nim koherentnej fabuły, ale także byłoby irytująco niespójne, utrudniając np. dokładne zapoznanie się z nim. Co więcej, zgodnie z postulatem Henry’ego Jenkinsa, współczesne opowieści pełnią też funkcję źródeł cytatów i informacji, które powinny być możliwe do uporządkowania w encyklopedycznej formie – np. jako internetowa baza wiedzy²³. Stąd np. dane dotyczące konkretnego wyznania zwykle przedstawiane są jako spójna konstrukcja. Uporządkowany pogląd, czy w ogóle wiedza, na kwestie wiary lub religii zwykle łączą się zaś z jej instytucjonalizacją.

Nie oznacza to jednak, że instytucjonalizacja religii jest ukazywana przez twórców gier jako proces pozytywny. Oprócz bowiem wspomnianej obiektywizacji, której sami dokonują na potrzeby tworzonych przez siebie społeczności, instytucjonalizacja, jak sama nazwa wskazuje, obejmuje również powstanie instytucji religijnych, które mogą być ukazywane w dowolnym świetle, niezależnie od religii, jaką reprezentują. O ile zatem istnienie świętego kosmosu, przejrzystego i prostego do wytłumaczenia, jest dla światów *fantasy* nie tylko pożądane, ale wręcz oczywiste, o tyle np. instytucje kościelne mogą funkcjonować niemal w całkowitym oderwaniu od owych koncepcji, zajmując się właściwie wyłącznie przyziemnymi sprawami.

Podobnie jak w przypadku literatury *fantasy*, opowieści gier wideo potrzebują wyrazistych i łatwych do oznaczenia antagonistów. W roli tej doskonale odnajdują się rozmaite instytucje religijne, będąc niemal klasycznym w fantastyce przykładem instytucji złych i skorumpowanych. Nie wiąże się to zwykle z oceną religii czy duchowości jako zjawisk negatywnych, instytucje religijne są tu wręcz odzierane z duchowości, koncentrując się na kwestiach materialnych, co poprzez kontrast pozwala pokazywać antagonistów jako czyniących rzeczy niezgodne z naturą czy

²³ H. Jenkins wskazywał nie tylko na szerokie zastosowania jego teorii jako strategii interpretacyjnych, ale pisał też o wykorzystaniu synergii tekstów na wielu płaszczyznach medialnych przez autorów, co znacząco zbliża sylwetki nadawcy i odbiorcy komunikatu. Co więcej, autor wskazuje na potrzebę rozszerzenia kategorii odbiorcy tekstu, zwracając uwagę na postępującą komplikację treści. Uznaje, że do odczytywania takich „zaszyfrowanych” transmedialnie tekstów potrzeba inteligencji zbiorowej. Warto podkreślić, że chodzi tu nie tylko o rozproszenie tekstu na kilku płaszczyznach medialnych, które autor nazywa właśnie konwergencją mediów, ale także o coraz popularniejsze nawiązanie intertekstualne (choć Jenkins unika tego sformułowania, podając jednak wiele przykładów, które moglibyśmy tak nazwać). H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, red. I. Jaworska-Róg, Warszawa 2007, 95.

przeznaczeniem. Nie oznacza to, że nie możemy spotkać religii złych czy np. wychwalających entropię, jednak te z kolei są prezentowane bez wspomnianego kontrastu – kapłani, których prawdy wiary nakazują im czynienie zła, są w grach najbardziej oddanymi swym przekonaniom spośród duchownych.

W wielu przypadkach możemy zaobserwować instytucje religijne jako agendy polityczne i administracyjne, niemal oderwane od duchowości, którą w danej opowieści reprezentują mistycy lub np. protagonista. Co ważne, dla moich rozważań, wyrazistą oraz opiniotwórczą narrację na ten temat możemy znaleźć w grach zarówno na poziomie światopowieści, jak i fabuły, co postaram się przedstawić na poniższych przykładach.

5.1. *DIABLO*²⁴

Akcja pierwszej części tej serii rozgrywa się wewnątrz potężnej katedry w wiosce Tristram. Wiele szczegółów dotyczących historii przedstawionej w pierwszej części możemy jednak poznać dopiero w trzeciej grze, gdzie mamy możliwość zwiedzenia nie tylko wioski i katedry, ale ich najbliższej okolicy. Traktując narracje wszystkich tekstów kultury umieszczonych w tym uniwersum jako jedną, transmedialną opowieść, możemy poznać historię kościoła Zakarum – wyznawanej w tym świecie największej religii, zwanej też wiarą światła, i jego potężnej katedry w Tristram.

W powieściach z serii *Wojna Grzechu*²⁵, Richard Knaak przedstawił ideę instytucji kościelnych jako z gruntu skorumpowaną i obcą naturze człowieka. Co ważne, odniósł to twierdzenie nie tylko do konkretnych, zwalczanych przez bohaterów powieści kościołów anielskich i demonicznych, ale także do neutralnych religii przyrody i kultu przodków, do których główny bohater – Uldyzjan – miał się zwracać bezskutecznie o pomoc, gdy zaraza zabierała jego najbliższych. O tym, że uczyniło to z niego radykalnego wroga wszystkich religii, dowiadujemy się już na samym początku opowieści, a przez wszystkie trzy części serii wraz z towarzyszami zwalczają on anielskie i demoniczne wpływy, ogniskujące się w materialnym świecie pod postacią kościołów Światła i Trójcy.

Akcja gier wideo rozgrywa się wiele lat po wydarzeniach ze wspomnianej powieści, przedstawiona w nich ludzkość powróciła do oddawania czci światłu i aniołom (kult demonicznej trójcy odrodził się w postaci sekt i tajemnych kultów, jednak bez zorganizowanej instytucji). Jednym z gorliwych wyznawców owej wiary był Leoryk, szalony król, który ustanowił Tristram stolicą swego królestwa. Historia ta może dziwić, gdy uświadomimy sobie, iż Tristram to w istocie kilka drewnianych chat pośród pól, jednak na pierwszy rzut oka możemy zobaczyć, jaki budynek dominuje architektonicznie w okolicy. Nad wioską majestatycznie wznosi się potężna

²⁴ *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996. Datę wydania podaję za stroną producenta, choć jest ona dość często podważana – w rzeczywistości premiera prawie na pewno miała miejsce na początku 1997 r. (w Internecie często pada 3 stycznia). Ciekawy materiał na ten temat można znaleźć na platformie YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=aT9osBLS9GY> (dostęp: 10.03.2024).

²⁵ R.A. Knaak, *Prawo Krwi*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2014; tenże, *Smocze Łuski*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2015; tenże, *Falszywy Prorok*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2016.

katedra światła, którą objął opieką duchowy przewodnik króla, arcybiskup Lazarus. W kolejnych częściach gry dowiedzieć się możemy, że to nie Leoryk zbudował tę potężną świątynię, ale przeciwnie – wybrał jej okolicę na centrum administracyjne swego królestwa właśnie z jej powodu. Była ona opuszczona i dopiero Lazarus miał otworzyć jej zawarte od wieków wrota.

W pierwszej grze z serii spotykamy Lazarusa jako ostatnie wyzwanie przed zstąpieniem w najgłębsze otchłanie piekieł – bezpośrednio poprzedza on samego Diabła w roli tzw. *bossa*²⁶. Oczywiście program gry nie pozwala graczowi na wejście z nim w inną interakcję niż walka, jednak jego otoczenie stanowi świętą płaszczyznę narracyjną. Towarzyszą mu hordy wyuzdanych sukubów – żeńskich demonów o wyraźnie kipiącej seksualnością powierzchowności (cokolwiek wulgarnej), walkę zaś poprzedza złowieszcza wypowiedź kapłana, iż wszystkie starania protagonisty są jedynie marnotrawstwem sił i czasu, gdyż dzięki jego zmyślności jest już za późno by kogokolwiek uratować. Walka z Lazarusem jest, zgodnie z zamysłem twórców mechaniki gry, niezwykle trudna a on sam, jako ostatni śmiertelnik na drodze do piekieł, uosabia najgłębszą otchłań, w jaką może się stoczyć człowiek.

Dopiero narracja trzeciej części serii opowiada historię opętania Lazarusa przez czające się w katakumbach katedry zło. Następnie za jego podszeptem do podziemi zszedł syn władcy – Albrecht. Oszalały z rozpacz po jego zaginięciu Leoryk wyruszył do katakumb wraz ze swymi rycerzami, gdzie został zgładzony przez przebudzone demony i dopiero siła oręża kierowanego przez gracza bohatera, protagonisty pierwszej części serii, oczyściła katedrę z plugawego zła. Te informacje otrzymujemy zarówno w formie pozaludycznych animowanych scen i zwokalizowanych pamiętników, ale także jako grywalną sekwencję, w której awatar gracza może się zmierzyć z samym Leorykiem. Przedstawiony jako olbrzymi szkielet, oszalały z rozpacz nawet po śmierci, nawiedza sale katedry w Tristram zarówno w pierwszej, jak i trzeciej części gry. Walka ta, w odróżnieniu od pojedynku z Lazarusem, nie jest szczególnie wymagająca – co wskazuje na brak demonicznych powiązań upadłego władcy, który jest jedynie pogrążony w szaleństwie i bólu – nie zawarł paktu z siłami piekieł.

Co ważne – święte symbole oraz aura świątyni nie są żadną przeszkodą dla złych sił – przeciwnie, demony zagnieżdżają się właśnie w samym sercu kościoła. W grze nie mamy też możliwości spotkania kapłanów Zakarum – kościoła światła, poza właśnie Lazarusem przemienionym w potwora. Co do samego arcybiskupa otrzymujemy co prawda informację, iż został on zwiedziony przez demoniczne siły, jednak jest on jedną z najmroczniejszych postaci tej opowieści. Nie znajdziemy też w treści gry odkupienia dla grzeszników czy opętanych. Aby wygnać zło z ciała królewskiego syna Albrechta, protagonista musi je uśmiercić, co zostało ludonarracyjnie przedstawione jako walka z wcieleniem samego Diabła – finałowa scena pierwszej części serii.

Co znamienne, pozytywne postaci, które służą podmiotowi jako wzmocnienia w jego zadaniu – wątku głównym fabuły, to przede wszystkim postaci mistyków –

²⁶ Nazywa się tak powszechnie najtrudniejszych przeciwników, których pokonanie wyznacza wyraźny postęp w rozgrywce.

mędrzec, członek tajemnego zakonu Horadrimów, Deckard Cain oraz czarownica Adria. Obie te postaci, choć Adria w trzeciej części gry okazuje się jednak przeciwniczką protagonisty, charakteryzuje gnostycki stosunek do spraw duchowości, którą badają one jako wiedzę – naukę o aniołach, które są dla nich taką samą częścią świata jak śmiertelnicy. Dostęp jednak do tej tajemnej wiedzy ograniczony jest do garstki wybrańców, godnych poznania tak ważkich informacji. W tym miejscu pragnę wyraźnie zaznaczyć, że jakkolwiek postaci te są bardzo ważne, tak dla światopowieści Sanktuarium, jak i fabularnych wątków wszystkich trzech gier, pozostają one pozaludzyczne w zakresie narracji. Fabuła gier z serii *Diablo* pozostaje liniowa, jak nazwali by to pracownicy mediów z branży gier, co oznacza wprost, że jej bieg nie zawiera żadnych decyzji do podjęcia, nawet w postaci węzłów czy rozgałęzień, jakie spotykamy w bardzo wielu innych tytułach. Narracja ludyczna jest w tych grach niemal wszechobecna, jednak zatrzymuje się na poziomie opowieści – bohaterowie i ich relacje, jakkolwiek bardzo interesujące, pozostają poza sferą kontroli, czy nawet subtelny wpływ gracza.

Duchowość w uniwersum *Diablo* nie jest pod żadnym względem negatywna, funkcjonuje jednak w oddzieleniu od instytucji kościelnych do tego stopnia, że w żadnej części serii nie mieliśmy możliwości gry postacią kapłana, który reprezentowałby dobry, zatroskany o losy świata kościół. Wyjątek stanowią tu jednak instytucje zakonne – często prezentowane w światach *fantasy* jako krystalicznie dobre. W serii *Diablo* mamy możliwość wcielenia się w postać zakonnego rycerza aż dwukrotnie – w części drugiej, gdzie możemy poprowadzić do boju postać paladyna, oraz trzeciej, gdzie pokierować możemy identyczną niemal postacią krzyżowca, reprezentanta bliźniaczo podobnego zakonu. Obie te instytucje przedstawione są jako walczące w słusznej sprawie, pełne oddania idei dobra i sprawiedliwości. W mechanice gry obie postaci mogą się zwrócić o pomoc do wyznawanej przez siebie światłości – niebios, którą zaraz też otrzymują w postaci np. słupa światła niszczącego kolejne fale przeciwników. W odróżnieniu jednak od postaci kapłana, święci rycerze skupieni są na obronie wiary, nie zaś na jej krzewieniu, tym samym ukazywani są w wyłącznie dobrym świetle. Nie znajduje to też żadnego odzwierciedlenia w biegu wątku fabularnego – postaci nekromanty czy barbarzyńcy ratują Sanktuarium w identyczny sposób co paladyn. W światopowieści ci święci wojownicy występują też w oderwaniu od swych zakonów – instytucji rzekomo stojących za nimi. Dobre instytucje są zatem nieobecne nawet w ludycznej opowieści, występując jedynie w pozaludycznym, tekstualnym wprowadzeniu do gry, tym samym brak ich w rozgrywce rozumianej jako proces interaktywny.

5.2. DISCIPLES

Bardzo podobnie wygląda przedstawienie instytucji religijnych w serii *Disciples*. Funkcjonujący w uniwersum tych gier kościół Wszechojca, jest instytucją potężną i nadmiernie rozrośniętą, a jego hierarchowie konkurują z cesarzem o władzę polityczną. Zarówno w drugiej, jak i trzeciej części gry przeciwnikami ludzkiego²⁷

²⁷ W obu grach możemy też rozegrać kampanię, prowadząc bohaterów innych ras – np. krasnoluda lub elfa.

protagonisty są wysłannicy kościoła – inkwizytorzy i łowcy czarownic. Ich motywacje są wyłącznie polityczne i niejasne, a pozytywne postaci, w tym nawet wysłanniczka samych niebios, są przez nich prześladowane pod pretekstem herezji i czarownictwa. Jako opozycja wobec skorumpowanego kościoła, w grze występują dobrzy i rycerscy arystokraci – przedstawiciele osłabionej władzy świeckiej. Wyrazem tej słabości jest nieobecność w ludonarracji i w ogóle w sferze interaktywnej rozgrywki, osoby cesarza – władcy przemierzanych krain, którego pozaludyczne wstawki tekstualne opisują jako schorowanego starca, podatnego na manipulacje ze strony agentów kościoła.

Seria *Disciples*²⁸ to gry strategiczne – gracz obejmuje w nich kontrolę nad wieloma jednostkami, co pozwala nam porównywać także ich wizualne i mechaniczne narracje. Podobnie jak w poprzednim przykładzie, także w *Disciples* spotykamy dobrych i pobożnych rycerzy zakonnych, paladynów i obrońców wiary, a także przedstawicielki zakonów żeńskich. Ich rolą jest uzdrawianie rannych jednostek oraz udzielanie im błogosławieństw, co wzmacnia np. siłę ich ataku. Od strony wizualnej – opisu postaci uzdrowicielek oraz zakonnego rycerstwa, przedstawione są one jako niezwykle piękne, jaśniejące blaskiem (rycerz w toku rozwoju może nawet przemienić się w anioła). Łowcy czarownic i inkwizytorzy są zaś ukazani w mrocznych barwach – ubrani w ciemne, szkarłatne płaszcze, a ich twarze wykrzywia grymas niezadowolenia. Ta różnica podkreślona jest także w animacji i udźwiękowieniu – atakom rycerzy czy błogosławieństwom zakonnych siostr towarzyszy blask oraz nierzeczywisty dźwięk przypominający grę kościelnych organów. Inkwizytor zarówno w drugiej, jak i trzeciej części gry uzbrojony jest w maczugę, której ciosowi nie towarzyszy żaden „nadnaturalny” ozdobnik, poza głuchym i nieprzyjemnym tupnięciem, które nie może budzić pozytywnych skojarzeń. Taki opis znajduje wyrazne umotywowanie retoryczne – ma dać wyraz negatywnej roli, jaką służy kościoła odgrywają w opowieści.

Wobec takich przedstawień zarówno w sferze fabularnej, jak i w narracji wizualnej, dźwiękowej i mechanicznej, trudno uciec od stwierdzenia, iż taki sposób przedstawienia instytucji kościelnych był zabiegiem celowym i przemyślanym, co dodatkowo podkreśla niemal idealne powtórzenie wszystkich wspomnianych wątków w drugiej i trzeciej części gry. Również w sferze fabularnej, jakkolwiek znowu niemal wyłącznie pozaludycznej – pozbawionej wpływu dokonywanych przez gracza wyborów, instytucje religijne i ich przedstawiciele okazują się kierować mrocznymi pobudkami, a nawet występować dosłownie w imieniu władców piekieł.

5.3. *PATHFINDER: KINGMAKER*²⁹

Ta stworzona, oparta na papierowych RPG *Pathfinder*³⁰ gra wideo, stanowi bardzo interesującą propozycję dla badaczy narracji ludycznych. Powstała dzięki zbiorce na platformie Kickstarter, stanowi projekt nie tylko wyraźnie odmienny od

²⁸ *Disciples: Sacred Lands*, Strategy First 1999.

²⁹ *Pathfinder: Kingmaker*, Owlcat Games 2018.

³⁰ J. Bulhman, *Pathfinder: Roleplaying Game*, Redmond 2009.

klasyków gatunku, ale też bardzo ambitny. Ludonarracja rozgrywki zawiera nie tylko elementy światoopowieści, ale też wielowątkową fabułę, która nie została przedstawiona jako wyraziste węzły – rozgałęzienia, w których gracz ma możliwość dokonania wyboru. W całym procesie rozgrywki niemal na każdym kroku gracz ma możliwość decydowania o rzeczach, które chwilowo ubogacają treść opowieści, by ostatecznie mieć udział w kreowaniu sprawczości³¹ i immersji w fabularnym aspekcie gry. Wszystkie działania protagonisty mogą mieć wpływ na rozwój wypadków i relacje ważnych aktorów, a przynajmniej takie wrażenie buduje gra. Podejmowane decyzje – np. o okazaniu komuś łaski lub udzieleniu pomocy w opresji, odbijają się zarówno na reputacji protagonisty, tym jak odbierają go mieszkańcy okolicy, określają dostępne opcje w przyszłych konfliktach (dostępność konkretnych rozwiązań jest warunkowana przez charakter protagonisty), a wreszcie także relacje pomiędzy nim a jego towarzyszami – zakreślają możliwe interakcje, do jakich może dojść w przyszłości. Na pierwszy rzut oka gra przypomina, takie serie jak *Baldur's Gate* lub *Pillars of Eternity*, lecz szybko wątek fabularny protagonisty prowadzi do utworzenia baronii, którą ma on zarządzać. Tym sposobem oprócz zwiedzania świata diegetycznego, walki i dialogów, zarządzania relacjami członków drużyny, gracz otrzymuje pokaźny zestaw mechanik pozwalających na tworzenie opowieści – dziejów całego państwa. Warto przy okazji wspomnieć, że wszystkie wymienione powyżej aspekty ludonarracyjnej rozgrywki oddziałują na siebie nawzajem, tworząc za każdym razem niepowtarzalną strukturę fabularną. Wszyscy napotkani towarzysze mają własne wątki fabularne, w których protagonista może wystąpić jako wzmocnienie, a wątek główny jest oddany do bardzo swobodnej manipulacji graczom. Wreszcie warto zauważyć, że całość narracji gry przeprowadzona jest w formie retrospekcji – kroniki, pisanej niemal na bieżąco przez jedną z bohaterek gry.

W tym miejscu pragnę wspomnieć jedynie o wątku pobocznym jednej z towarzyszek protagonisty – Valerie. Gracz ma szansę poznać ją niemal na samym początku rozgrywki i towarzyszy ona protagoniście przez większość gry (jeżeli gracz na to pozwoli – ma bowiem możliwość wyboru pomiędzy licznymi postaciami, które chcą należeć do drużyny protagonisty). W ludonarracyjnych dialogach³², które prowokują konkretne wydarzenia w świecie gry, gracz może poznać historię życia Valerie. Co ważne, to czy w ogóle uzyskamy dostęp do tych opcji dialogowych, zależy wyłącznie od postawy protagonisty i wyborów, podjętych przez gracza w wielu konfliktowych sytuacjach. Relację z towarzyszką należy w tej grze stworzyć, a nie jedynie odczytać – jej dobry i praworządny charakter musi zostać wzmocniony podobnie umotywowanymi decyzjami, dopiero wtedy Valerie opowie protagoniście swoją historię. Gracz dowie się z niej, że losy kobiety od zawsze były determinowane przez niezwykle piękno, jakim ma być obdarzona (jest to kategoria ocenna, jednak portret postaci, który mogą oglądać gracze, ukazuje kobietę bez jakichkolwiek skaz na urodzie). Dzięki niej, a raczej z jej powodu, została przyjęta do zakonu rycerzy –

³¹ Ten termin stosuję tu jako dosłowne tłumaczenie *agency*, zdefiniowanego jako pozytywna korelacja afordancji formalnych i materialnych w procesie rozgrywki. Zob. H. Wei, *Analyzing the game narrative: Structure and Technique*, Burnaby 2011, 15.

³² To jest takich, w których decyzje gracza mają wpływ na przebieg tychże.

zcicieli Shelyn, bogini piękna. Nie zgadzając się z ich poglądami oraz wściekła z powodu ignorowania jej własnych pragnień, Valerie uciekła z tej instytucji, porzucając też wiarę w bogów. Na tym właśnie etapie jej życia spotyka ją protagonista, jednak wraz z upływem czasu, przeszłość kobiety ją dogania w postaci jej dawnego mentora. Relacja pomiędzy nimi, do tego momentu pozaludyczna – zawarta we włączonych retrospekcjach tekstualnych, staje się obecna tak w ludonarracji, jak i w wątku fabularnym Valerie. Gracz ma możliwość zdecydowania o tym, jak potoczy się spotkanie towarzyszkę z rycerzem – każda podjęta decyzja znajdzie odzwierciedlenie w przyszłych wydarzeniach i przyniesie zauważalne skutki. Szczególnie możliwość rozwiązania sporu przez pojedynek, którego losy są z kolei całkowicie uzależnione od stopnia rozwoju postaci Valerie. Jeżeli zmierzmy się z przeciwnikiem w późnej fazie gry, być może zdobędzie ona wystarczająco wiele doświadczenia, by pokonać go w walce. Jest jednak wielce prawdopodobne, że rycerz bogini piękna pokona towarzyszkę głównego bohatera, a starcie pozostawi na twarzy Valerie wyraźną i szpecącą szramę. Jest to ciekawy zabieg, umieszczający skutki wydarzeń fabularnych w opisie, tworzącym narrację światoopowieści, negatywną zaś rolę, jaką kościół Shelyn odegrał w losach Valerie, gracz może od tej pory zobaczyć za każdym razem, gdy spojrzy na jej portret.

6. PODSUMOWANIE

Instytucje religijne są zwykle przedstawiane w grach dwojako, zależnie od roli, jaką spełniać mają w konstrukcji świata gry. W przypadku pomniejszych, opiekuńczych bóstw, tworzących wspólne i obszerne panteony, są to zwykle instytucje bardzo skromne oraz przywiązane do zasad konkretnej wiary. Większość jednak podobnych organizacji spełnia konkretną funkcję w społeczności, ogniskując nie tyle wiarę, ile określoną dziedzinę życia w np. danej miejscowości. Niemal identycznie wygląda sytuacja z instytucjami zakonnymi, które, co prawda są przypisane do znacznie mniej skonkretyzowanych i wielopłaszczyznowych bóstw, mają jednak określoną rolę do odegrania jako obrońcy wiary (rycerze zakonne) lub uzdrowiciele (siostry zakonne). Dopiero postaci wpisujące się w pełną społeczną rolę kapłana bóstwa monoteistycznego lub przynajmniej henoteistycznego³³, ukazane są zwykle w negatywnym świetle jako przesiąknięci zepsuciem, podatni na podszepty mrocznych sił obłąkańcy, będący często praprzyczyną problemów, których rozwiązywanie jest osią fabularną całej gry.

³³ Co ciekawe, tendencja ta rozciąga się również na religie i mitologie zapożyczone ze świata realnego – widać to dobrze np. w grze *Godsworn*, która w momencie powstawania tego tekstu znajduje się jeszcze w tzw. wczesnym dostępie (co oznacza, że jej nieukończona wersja dostępna jest przedpremierowo) – *Godsworn*, Thunderoak Interactive 2024 (wczesny dostęp). Gracze mogą w tej produkcji pokierować bóstwami mitologii politeistycznych oraz przedstawicielem chrześcijaństwa – Archaniołem Michałem. Zgodnie ze słowami komentarza Użytkownika vianenhive na platformie YouTube – ci pierwsi przypominają anioły o wiele bardziej niż Michał, który wygląda jak wampir: <https://www.youtube.com/watch?v=LALp1dX4pt0&t=994s> (dostęp: 28.03.2024).

To rozróżnienie dobrze widać również na poziomie narracji – pozostające w tle, jako element opowieści, instytucje religijne mają do spełnienia konkretną funkcję – często występując jako np. mechanika uzdrowień w grze. Gdy jednak w fabule gry znajdzie się konkretna postać, reprezentująca interesy takiej instytucji, może łatwo zostać nacechowana negatywnie, jako wypaczająca ideały teoretycznie stojące za zorganizowaną religią. Warto w tym miejscu zauważyć, że te wartości pojawiają się w internalizacji treści przez skojarzenia ze światem realnym – rzadko opisy czy bohaterowie gry wyliczają je eksplicytnie. Zakorzenie swoiście rozumianego „zawodu” nieszczerą postawą przedstawicieli instytucji religijnych, wydaje się bardzo mocne we współczesnej kulturze popularnej – do tego stopnia, że twórcy gier mogą oczekiwać konkretnego odczytania tworzonych opowieści. W tak przedstawionej, krótkiej charakterystyce nie sposób uciec od refleksji, iż przedstawiane w negatywny sposób instytucje religijne wzorowane są wyraźnie na instytucjonalnym Kościele Katolickim, a konkretnie jego świeckim kapłaństwie, a przedstawienia neutralne i pozytywne wskazują zaś na inne formy instytucjonalizacji religii, jak np. życie zakonne (nawet rycerskie). Przedstawione przeze mnie rozpoznanie w żaden sposób nie wyczerpuje tematu ani nie powinno być traktowane jako definitywne – stanowi jedynie wstępną, niemal zwiadowczą w charakterze próbę zakreślenia narracji gier wideo jako interesującego obszaru badawczego w zakresie treści religijnych, zwłaszcza w kontekście jej unikatowego charakteru.

BIBLIOGRAFIA

- Armstrong K., *Pola Krwi. Religia i przemoc*, przeł. R. Zajączkowski, Warszawa 2017.
- Budzyńska M., *Proces mityzacji literatury i mediów w XX i XXI w.*, w: *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, pod red. I. Błocian, E. Kwiatkowskiej, Toruń 2012.
- Casanova J., *Deprywatyzacja religii*, w: *Socjologia religii. Antologia tekstów*, pod red. W. Piwowarskiego, Kraków 1998.
- Harari Y.N., *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, przeł. J. Hunia, Warszawa 2019.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, red. I. Jaworska-Róg, Warszawa 2007.
- Luckmann T., *Niewidzialna religia*, Kraków 2006.
- Łaba J., *Idee religijne w literaturze fantasy*, Gdańsk 2010.
- Ołdakowski K., *Media pod lupą*, Kraków 2010.
- Smółucha D., *Kultura religijna w cyberprzestrzeni. Obecność kultu Matki Bożej z Guadalupe w Internecie*, Kraków 2016.
- Szyjewski A., *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004.
- Trattner K., *Religion, Games and Othering: And Intersectional Approach*, *Gamevironments* 04 (2016).
- Wardenburg J., *Religia i religia*, tłum. A. Bronk, Warszawa 1991.
- Wei H., *Analyzing the game narrative: Structure and Technique*, Burnaby 2011.
- Wyślouch S., *Narracje male i duże*, Poznań 2015.
- Zagórska W., M. Topór, *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, w: *Narracja. Teoria i Praktyka*, pod red. B. Janusz, K. Gdowskiej, B. de Barbaro, Kraków 2008.

Źródła internetowe

- UV o grach, *O tym czy Diablo faktycznie miało premierę w Sylwestra*, <https://www.youtube.com/watch?v=aT9osBLS9GY>
- Zade, *I highly recommend: Godsworn (Early Access Review)*, <https://www.youtube.com/watch?v=LALp1dX4pt0&t=994s>

Ludografia

- Bullman J., *Pathfinder. Roleplaying Game*, Redmond 2009.
- Diablo*, Blizzard Entertainment 1996.
- Disciples: Sacred Lands*, Strategy First 1999.
- Godsworn*, Thunderoak Interactive 2024 (wczesny dostęp).
- Pathfinder: Kingmaker*, Owlcat Games 2018.
- This War of Mine*, 11 bit studios 2014.

Teksty literackie

- Eco U., *Imię Róży*, przekł A. Szymanowski, S. Kasprzysiak, Warszawa 2020.
- Knaak R.A., *Falszywy Prorok*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2016.
- Knaak R.A., *Prawo Krwi*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2014.
- Knaak R.A., *Smocze Łuski*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2015.
- Miura K., *Berserk. Deluxe Edition 6*, Milwaukie 2020.

RELIGIOUS INSTITUTIONS IN CHOSEN VIDEO GAME NARRATIVES

Summary

Video games are an interesting field of study when it comes to religion. In this paper I tried to select and present few examples of religious institutions shown in this medium with short analysis of their role in the games narrative. This study is of course in no way a complete research regarding such presentations, but in an interesting way it shows us how the view on organised religion is created and maintained in interactive, audiovisual media. As the quickest developing narrative medium, video games are therefore furthest reaching one, when it comes to creating the cultural picture easily readable for contemporary viewers.

Key words: narrative, religion, video games, institution

Nota o Autorze

Łukasz SASUŁA – z wykształcenia historyk, obronił doktorat z literaturoznawstwa na Uniwersytecie Jana Długosza w Częstochowie, pisał o narracyjności gier wideo. Pracuje na kierunku Game Studies na Uniwersytecie Opolskim. Przez dekadę piastował różne stanowiska w branży gier. Jego zainteresowania naukowe obejmują teorię gier jako tekstów kultury oraz produktów rynkowych, a także relacje religii i religijności oraz nowych mediów. ORCID: 0000-0001-9115-8919
Kontakt e-mail: lukasz.sasula@uni.opole.pl

ŁUKASZ ANDRZEJEWSKI

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

CISZA I MILCZENIE JAKO PODSTAWA MODLITWY W ŻYCIU I NAUCZANIU ŚW. PAWŁA OD KRZYŻA

1. Wprowadzenie. 2. Święty Paweł od Krzyża – człowiek całkowicie oddany Bogu. 3. Miejsca ciszy i milczenia. 4. Perspektywy duchowe. 5. Zakończenie

Słowa kluczowe: milczenie, cisza, życie duchowe, modlitwa

1. WPROWADZENIE

Świat jest dziś zdominowany przez nieustanny przepływ informacji i obecność bardzo wielu bodźców, co przed współczesnym człowiekiem stawia wyzwanie budowania umiejętności zachowania uwagi i skupienia. Nieustanne powiadomienia z telefonów czy mediów społecznościowych i wszechobecny hałas powodują, że trudno jest utrzymać koncentrację¹. Nie pozostaje to bez wpływu na życie duchowe człowieka, gdyż utrudnia refleksję, medytację oraz głębsze zrozumienie siebie i otaczającego świata².

Warunki zewnętrzne są tylko tłem procesu duchowego rozwoju człowieka, na który składają się także czynniki wewnętrzne. Jednym z nich jest milczenie, które jest wewnętrznym stanem i odnosi się do świadomego wyboru powstrzymania się od mówienia lub wyrażania myśli, co pozwala się skupić na Bogu i wsłuchać się w Jego Słowo³. Jako środek ascetyczny odgrywa ono istotną rolę w życiu duchowym chrześcijanina, ponieważ umożliwia głębsze spotkanie z Bogiem. Milczenie w modlitwie to więcej niż tylko brak mówienia – to stan wewnętrznej ciszy i spokoju, który po-

¹ Por. W. Stinissen, *Droga modlitwy wewnętrznej; Ojcie, Tobie zawierzam*, tłum. ze szw. J. Iwaszkiewicz, Kraków 1994, 69.

² Por. M. Tatar, *Milczenie w życiu duchowym człowieka w hałasie ponowoczesności*, Sympozjum 1(36) (2019), 62.

³ Tamże, 70.

zwala na pełniejsze doświadczenie relacji z Bogiem⁴. Trwanie przed Bogiem bez słów, jest także wyrazem szacunku wobec Stwórcy i ufności w Jego Opatrzność⁵. W mistyce milczenie jest także rozumiane jako podstawowe środowisko umożliwiające odnalezienie pokoju ducha, a w nocy ducha wprowadza element oczyszczający, prowadząc do postawy pełnej dyspozycyjności przyjęcia Woli Bożej⁶. Dlatego św. Jana od Krzyża w Pieśni Duchowej będzie mówił o „muzyce przepojonej ciszą i samotnością”, która rozbrzmiewa jednym akordem miłości⁷. Chłonąc tę muzykę, człowiek staje się coraz bardziej świadom nieskończonej miłości Boga⁸.

Dziś kluczowe staje się świadome tworzenie przestrzeni i czasu na modlitwę, z dala od codziennych rozproszeń oraz w postawie wewnętrznego milczenia. Jest to istotne do odnalezienia autentycznej głębi modlitwy oraz oddania Bogu codziennych spraw⁹. Ze względu na naszą kulturę, postęp techniczny i tempo życia jest to niezwykle trudne, ale nie niemożliwe. W odkryciu sensu ciszy i milczenia prowadzącej do modlitwy głębi, pomagają wskazówki duchowe dawnych mistrzów, pośród których poczesne miejsce zajmuje św. Paweł od Krzyża.

2. ŚWIĘTY PAWEŁ OD KRZYŻA – CZŁOWIEK CAŁKOWICIE ODDANY BOGU

Święty Paweł od Krzyża (1694–1775) w polskiej literaturze teologicznej jest mało znany¹⁰, chociaż myśli zawarte w jego pismach stanowią cenny materiał do poznania włoskiej mistyki przeżyciowej XVIII w.¹¹. Paweł Franciszek Danei przyszedł na świat 3 stycznia 1694 r. w mieście Ovada w Piemencie, w zubożałej rodzinie szlacheckiej Łukasza i Anny Marii z domu Massari¹². Za edukację i religijną formację dzieci odpowiadała matka, która rozbudziła w nich głębokie nabożeństwo ku Męce Pańskiej. Ona także czytała im opowieści o Ojcach Pustyni, które wywarły na chłopcach głębokie wrażenie¹³. Paweł – jako najstarszy z synów – wspierał ojca w prowadzeniu rodzinnego sklepu, często podróżował w celu nabycia zaopatrzenia. Pozwoliło mu to nawiązać

⁴ Tamże, 72.

⁵ A. Ridouard, *Milczenie*, tłum. z fr. K. Romaniuk, w: *Słownik teologii biblijnej: dzieło zbiorowe*, red.), X. Leon-Dufour, tłum. K. Romaniuk, Poznań 1994, 478.

⁶ M. Zawada, *Milczenie: aspekt duchowy*, w: *Encyklopedia katolicka*, t. XII, Lublin 2008, kol. 1037.

⁷ Św. Jan od Krzyża, *Pieśń duchowa*, tłum. z hisz. B. Smyrak, Kraków 2010, 148.

⁸ W. Stinissen, dz.cyt., 31.

⁹ Por. tamże, 68.

¹⁰ Por. A. Jakimiak, *Polskojęzyczne publikacje o św. Pawle od Krzyża i charyzmacie pasjonistowskim*, w: „Zachować żywą pamięć o męce Jezusa” *Materiały z konferencji poświęconej duchowości św. Pawła od Krzyża*, red. W. Linke, M. Miotk, Kielce 2004. Od czasu wydania tej publikacji, ukazało się kilka artykułów poświęconych św. Pawłowi od Krzyża w polskojęzycznych czasopismach naukowych oraz biografii założyciela pasjonistów, jednak nadal brakuje tłumaczenia listów, które są kluczowe dla poznania duchowości tej postaci.

¹¹ Por. S. Urbański, *Mistycy w Kościele*, Warszawa 2016, 139.

¹² Por. A. Lippi, *Mystyk i głosiciel Ewangelii. Życie Świętego Pawła od Krzyża*, tłum. z wł. A. Kowalski, Rawa Mazowiecka–Warszawa 2020, 19n.

¹³ Tamże, 22.

kontakty z ludźmi różnego pochodzenia i mentalności oraz ukształtowało bardzo komunikatywny, towarzyski i szczerzy charakter¹⁴. Całe doświadczenie wyniesione z dzieciństwa dało mu głęboki realizm w ocenie rzeczywistości społecznej swoich czasów i podłoża psychologicznego wielu zjawisk duchowych. Niestety naturalnych talentów do zdobywania wiedzy Paweł nie mógł rozwijać przez podjęcie systematycznej nauki, ze względu na częste przeprowadzki oraz konieczność pracy i wsparcia rodziny w kryzysowych sytuacjach¹⁵. Pozostał w dużej mierze samoukiem „w szkole Boga”, jak określa go C. Bovetto¹⁶.

Na podkreślenie zasługuje ponadprzeciętne zaangażowanie całej rodziny Danei w świadomy rozwój wiary katolickiej wszystkich jej członków. Pobożność ludowa była wówczas dość powierzchowna i wyrażała się głównie w rozbudowanych obchodach uroczystości kościelnych, pielgrzymkach, kulcie świętych i relikwii oraz okazałym nabożeństwie ku Najświętszej Maryi Pannie. Bardziej ambitne duszpaństwo skoncentrowane było wokół licznych konfraterni. Rodzina Pawła należała do Bractwa Zwiastowania Najświętszej Maryi Panny w Ovada, a on sam będzie później związany z bractwem działającym przy kościele św. Antoniego Opatu w Castelazzo¹⁷. Pośród modlitewnych praktyk od najmłodszych lat Paweł w sposób szczególnie upodobał sobie trwanie przed Najświętszym Sakramentem w ciszy i chłodzie miejscowych świątyn¹⁸. W niedzielne poranki spędzał pięć godzin przed tabernakulum i kolejną godzinę wieczorem. Jego głód Boga sprawił, że spowiednik pozwolił mu na codzienną Komunię św. W Eucharystii Paweł doświadczył sakramentu męki Chrystusa i ten motyw będzie charakteryzował całe jego późniejsze życie wiary¹⁹.

Przełom w życiu duchowym Pawła nastąpił prawdopodobnie latem 1713 r. Ojciec Jan Maria Cioni – pierwszy kronikarz pasjonistów – w swoich annałach odnotował: „Chociaż [Paweł] zawsze prowadził chwalebne życie, w wieku około dziewiętnastu lat, po wysłuchaniu świętego kazania, odbył spowiedź generalną i oddał się najbardziej pokutnemu życiu, całkowicie poświęcając się czuwaniom, postom, wyrzeczeniom, kontemplacji i ćwiczeniu się we wszystkich cnotach”²⁰. Chociaż założyciel pasjonistów będzie nazywał to wydarzenie swoim nawróceniem, trzeba je jednak rozumieć jako „drugie nawrócenie”, które A. Żychliński charakteryzuje jako „przejście ze stanu mniejszej doskonałości do stanu doskonałego, ze stanu zwykłej sprawiedliwości do stanu prawdziwej gorliwości”²¹. E. Zoffoli zauważy, że jest to pierwsze niezwykle spotkanie Świętego z Bogiem. To właśnie wtedy po raz pierwszy rozumie

¹⁴ A. Lippi, *Sylwetka duchowa św. Pawła od Krzyża*, w: *Przeżyć własną śmierć: sylwetka duchowa i wybrane pisma św. Pawła od Krzyża*, red. W. Linke, Warszawa 1999, 37.

¹⁵ Por. P.F. Spencer, *As a seal upon your heart: the life of St Paul of the Cross, founder of the Passionists*, Rome 1994, 20–23.

¹⁶ Por. *Duchowość chrześcijańska czasów nowożytnych*, red. C. Brovotto i in., tłum. z wł. E. Dobrzelecka, t. 5, Kraków 2005, 374.

¹⁷ Por. A. Lippi, *Mystyk i głosiciel Ewangelii...*, dz.cyt., 30.

¹⁸ Por. S. Rouse, *Reflections on spiritual direction in St. Paul of the Cross*, Rome 1982, 14.

¹⁹ Por. E. Zoffoli, *S. Paolo della Croce: storia critica*, t. 2, Roma 1968, 1465.

²⁰ Giovanni Maria Cioni, *Annali della Congregazione Passionista delle origini*, Lucca 2020, 52.

²¹ A. Żychliński, *Duchowość świętych*, Kraków 2018, 92.

siebie i w najgorętszej gotowości na prośby łaski, dostrzega drogę, którą musi podążać w przeciwieństwie do ludzkiego dążenia do miłości i radości²². Sam Paweł, wspominając te wydarzenia, zawsze będzie mówił o „nawróceniu” i o „pokucie”. Język, który może wydawać się dziwny, jeśli nie wręcz przesadzony, podczas gdy w rzeczywistości odpowiada temu, co Paweł przeżył w olśniewającym świetle łaski²³.

Od tego momentu młody Piemontczyk będzie pragnął życia całkowicie poświęconego Bogu, chociaż nie zdawał sobie wówczas sprawy, jak ma to zrealizować. W pierwszym porywie serca, aby wypełnić swoje nowo odkryte powołanie, postanawia ponieść śmierć męczeńską w obronie wiary. Okazją staje się ogłoszona w 1715 r. przez papieża Klemensa XI krucjata przeciw Turkom (zwana Wenecką). Marzenia Pawła o roli żołnierza spod znaku Krzyża szybko się jednak rozwiały w zetknięciu z brutalną rzeczywistością „chrześcijańskiej” armii, mającej w Crema (północna Italia) nabrać wojskowego fechtunku²⁴. W odróżnieniu od swoich kolegów, czas wolny zazwyczaj spędzał na samotnej modlitwie. Podczas jednej z takich chwil duchowego wytchnienia 20 lutego 1716 r., w kościele w Crema, gdzie trwało właśnie nabożeństwo wynagradzające za grzechy karnawału, zrozumiał, że jest powołany do innej krucjaty – krucjaty ducha. J.M. Cioni, tak zrelacjonuje to wydarzenie: „W tłusty czwartek pozostał w kościele, modląc się przed Najświętszym Sakramentem, który był tam wystawiony na nabożeństwo czterdziestogodzinne i zrozumiał, że J[ego] B[oski] M[ajestat] nie chce, aby szedł tą drogą; więc natychmiast wrócił do Castellazzo, swojej ojczyzny”²⁵. To wydarzenie konfrontuje plany młodego zapaleńca z wolą Boga, który powoli i stopniowo odkrywa przed nim drogę nowego powołania zakonnego.

W Castellazzo powrócił do rodzinnego domu, w którym niezwykle potrzebna okazała się jego pomoc, rodzina bowiem znalazła się w tarapatkach finansowych. Nie mamy zbyt dużo informacji o tym etapie życia Pawła, poza tym, że był zajęty przy miłosiernym posługiwaniu krewnym²⁶. W trakcie jednej z podróży handlowych przez Riwierę Genueską, zobaczył nad Sestri Ponente mały kościółek poświęcony Maryi (Monte Gazzo). „Nawrócenie z Cremy”, jak później nazwał je Paweł, doznało teraz kolejnego oświecenia, które uwiodło go niemal nieodpartym pragnieniem uczynienia tej samotni swoją własną, dotarcia do niej za wszelką cenę, aby tam w „słodkiej samotności” całkowicie oddać się w ręce miłującego Ojca²⁷. Mały kościół i góra przy Sestri nabierają dla niego charakteru znaku. Stają się dla tego młodego mężczyzny symbolem miejsca spotkania z Bogiem, który poprzez miłosne zaproszenia nawołuje go do opuszczenia świata.

Pewnego dnia w czasie Mszy Świętej w kościele Kapucynów dokonuje się drugi moment, stanowiący o dalszych losach Pawła Danei. J.M. Cioni odnotowuje, że „podczas modlitwy w kościele Ojców Kapucynów w Castellazzo, gdzie [Paweł]

²² E. Zoffoli, *S. Paolo della Croce: storia critica*, t. 1, Roma 1963, 125.

²³ Tamże.

²⁴ Por. P.F. Spencer, *As a seal upon your heart...*, 23.

²⁵ Giovanni Maria Cioni, dz.cyt., 51.

²⁶ Por. św. Paweł od Krzyża, *Relacja z ćwieczeń duchowych w Castellazzo*, w: *Przeżyć własną śmierć: sylwetka duchowa i wybrane pisma św. Pawła od Krzyża*, red. W. Linke, Warszawa 1999, 170.

²⁷ C. Naselli, *La solitudine e il deserto nella spiritualità passionista*, Roma 1978, 16.

przyjął Komunię Świętą, przez długi czas był zachwycony Bogiem, *sive in corpore, sive extra corpus, Deus scit*²⁸ (por. 2 Kor 12, 2). Po nabożeństwie trwa w tym zachwycie dłużej czas zanim wyruszy do domu, jakby chciał zachować jak najdłużej to doświadczenie. W drodze powrotnej „został ponownie zachwycony *extra sensus* i znalazł się ubrany, w duchu, w święty habit Najświętszej Męki Pańskiej ze świętym znakiem na piersi, a instytut, który miał założyć i w istocie, reguły, które miał ustanowić, aby były przestrzegane przez uczniów instytutu, zostały mu objawione”²⁹. Sam Założyciel pasjonistów będzie bardziej powściągliwy w opisie tego mementu, który, co jasno trzeba dopowiedzieć, był jedynie wizją wewnętrzną, a nie, jak widzieli to niektórzy hagiografowie z XIX stulecia, objawieniem³⁰. We wstępie do pierwszej Reguły odnotuje: „Po jakimś znowu czasie (ni miesiąca, ni dnia z pewnością sobie nie przypomnę) pozostałem, ale z głębokim natchnieniem odejścia w samotność. A natchnienia te mój drogi Bóg dawał mi wraz z wielką słodyczą w sercu. Teraz, w bieżącym okresie, przychodzi mi do głowy, by nosić ubogą czarną tunikę ze zgrzebnej czarnej tkaniny (*arbagio*), która jest najpospolitszym typem wełny, jaki w tych stronach można znaleźć, i chodzić boso, żyć w skrajnym ubóstwie, w sumie więc, za łaską Bożą, prowadzić życie pokutnicze. Nie opuściło to pragnienie mojego serca i zawsze szło za mną z coraz większą siłą”³¹.

Głos wewnętrznego pragnienia poświęcenia się całkowicie Bogu, „wzywający w swej niezmierzonej dobroci, do opuszczenia świata” i odejścia w samotność draży serce Pawła, jednak ciągle „powstawały nowe trudności” uniemożliwiające jego realizację³². Pragnienie to jednak nie wygasa, ale wciąż narasta. I jest uzupełniane przez kolejne elementy, które opiszemy we wstępie do Reguły z 1720 r.: „Kiedy przyszło mi inne natchnienie, by zgromadzić towarzyszy, aby żyć razem dla ożywienia w duszach świętej bojaźni Bożej, co było pragnieniem największym, to nie przywiązywałem wagi do tego natchnienia zgromadzenia towarzyszy. Jednak zostało mi ono w sercu”³³. Późnym latem 1720 r. przyszło kolejne doświadczenie, po którym nie mógł się już dłużej opierać przed podjęciem realizacji swojego powołania. Ponownie, wracając z kościoła kapucynów w Castellazzo po Mszy św., w wizji wewnętrznej ujrzał siebie ubranego na czarno aż do ziemi z białym krzyżem na piersiach, a pod krzyżem miał wypisane Najświętsze Imię Jezusa białymi literami, usłyszał też głos mówiący:

²⁸ Giovanni Maria Cioni, dz.cyt., 54.

²⁹ Tamże, 170.

³⁰ Por. P.F. Spencer, *The Blessed Virgin Mary in the Life and Teaching of Saint Paul of the Cross*, Oxford 1994, 2–3 [mps. w arch. autora]. Trzeba to jasno powiedzieć, że na taki stan rzeczy wpłynęły opisy, które opierają się na świadectwach znalezionych w Procesach Kanonizacyjnych, a w szczególności na świadectwie Róży Calabrese. Spotkała ona św. Pawła po raz pierwszy zaledwie kilka miesięcy przed jego śmiercią, gdy miał osiemdziesiąt jeden lat, a jej wspomnienia z częstych rozmów, które prowadziła z nim podczas pielgrzymki do Rzymu w 1775 r., dają zupełnie inny obraz życia wewnętrznego Pawła niż to, co znajdujemy w innych źródłach. Niestety jej opisy ekstaz i wizji Świętego stały się na tyle popularne, że często przedstawiano je na obrazach i freskach zakonnych kościołów, nadając im swoisty imprimatur.

³¹ Św. Paweł od Krzyża, *Relacja z ćwieczeń duchowych...*, dz.cyt., 169–170.

³² Tamże, 170.

³³ Tamże.

To na znak, jak musi być jasne i czyste to serce, które ma nosić wyryte Najświętsze Imię Jezus. Uświadomiło mu to, że ma nosić czarny habit pokutny na pamiątkę Męki Naszego Pana oraz ożywiać „wdzięczną pamięć o niej” w duszach wiernych³⁴. Doświadczenie to pozwoliło mu lepiej zrozumieć potrzebę samotności, ubóstwa i pokuty, które już wcześniej odczuwał. Uświadomił sobie też, że nie jest to tylko droga dla niego, ale również dla innych, których Boża Opatrzność powoła do doskonałego zachowywania rad ewangelicznych i całkowitego oderwania się od wszelkiego stworzenia³⁵.

Po wizji habitu Paweł ma już jasno sprecyzowany cel i sposób jego realizacji. Rozeznanie swoich natchnień powierza kierownikowi duchowemu, a później także biskupowi Alessandrii: Francesco Arborio di Gattinara (+1743). Ten, po wysłuchaniu spowiedzi Pawła i obserwując przemiany zachodzące w tym dwudziestoczteroletnim młodzieńcu na przestrzeni dłuższego czasu, był przekonany o wiarygodności tego, co mu Paweł Danei przedstawił³⁶. Po namyśle i rozważeniu prośby młodzieńca, pragnącego rozpocząć życie pokutne, pozwala mu na przyjęcie czarnego habitu. Datę tej ceremonii wyznaczono na piątek (dzień poświęcony męce Pańskiej) 22 listopada 1720 r.³⁷. Po przyjęciu czarnej tuniki w pałacu biskupim w Alessandrii Paweł udaje się do Castellazzo, by tam, w niewielkiej celi przy zakrystii kościoła św. Karola odbyć czterdziestodniowe rekolekcje³⁸. To wydarzenie związane z wejściem Pawła na drogę realizacji powołania otrzymanego od Boga, uznaje się za początek istnienia Zgromadzenia Męki Jezusa Chrystusa – pasjonistów.

Biskup Gattinara zleca Pawłowi zapisywanie w stosownym dzienniku wszystkich natchnień i „niebieskich oświeceń (*caelestia lumina*), którymi była rozjaśniana jego myśl” w okresie odosobnienia³⁹. Tekst ten będzie później znany pod nazwą *Dziennik duchowy*⁴⁰. Według świadectw na temat tego okresu życia założyciela pasjonistów, Paweł „ubrany jak eremita, na 40 dni znalazł odosobnienie w kościele parafialnym – w Castellazzo, spowiadając się często u proboszcza i przyjmując codziennie Komunię, poszcząc o chlebie i wodzie, które przynoszono mu jako jałmużnę, całe noce i dnie spędzał na modlitwie, pisząc Reguły Zgromadzenia, które miał zamiar założyć”⁴¹. Do codziennych obowiązków Pawła należało dbanie o kościół oraz służenie do Mszy św. przybywającym tam kapłanom. Trzeba tu podkreślić, że w tym czasie Paweł jest 24-letnim świeckim człowiekiem bez żadnego wykształcenia teologicznego. Dlatego Eucharystia staje się głównym momentem każdego dnia, a jego refleksje odnotowane w *Dzienniku* koncentrują się na doświadczeniach związanych z przyjęciem Komunii Świętej i adoracją „Jezusa Sakramentalnego”

³⁴ Tamże, 171.

³⁵ Tamże, 172.

³⁶ Por. P.F. Spencer, *As a seal upon your heart...*, dz.cyt., 35.

³⁷ Por. tamże, 35–36.

³⁸ Por. tamże, 36.

³⁹ Św. Paweł od Krzyża, *Relacja z ćwieczeń duchowych...*, dz.cyt., 179 (por. przypis nr 157).

⁴⁰ Tekst polski za tamże.

⁴¹ V.M. Strambi, *Vita del ven. servo di Dio P. Paolo della Croce, fondatore della congregazione de' chierici scaldi della ssma croce, e passione di Gesù Cristo, estratta fedelmente dai processi ordinarj*, Roma 1786, 26–27.

obecnego w świątyni⁴². Święty Wincenty M. Strambi, uczeń i pierwszy biograf założyciela pasjonistów, napisze: „Wzrastał bardzo płomień miłości, gdy przyjmował codziennie Jezusa w Najświętszym Sakramencie, który jest piecem miłości, źródłem światła”⁴³.

Po zakończeniu rekolekcji i zdaniu relacji biskupowi z doświadczeń tego czasu, Paweł jakiś czas pozostaje jako eremita przy opuszczonym kościele św. Szczepana za murami Castellazzo. To właśnie tam może zakosztować po raz pierwszy w pełni życia w ciszy małego romitorium. Jednak szybko zdaje sobie sprawę, że marnieje, widząc utratę tak wielu dusz, które nie odczuwają owocu męki Jezusa⁴⁴. Ten etap, choć nie jest spełnieniem pragnienia założenia nowego zakonu, utwierdza go w pragnieniu prowadzenia życia kontemplacyjno-czynnego⁴⁵. Będzie ono cechą charakterystyczną Zgromadzenia Męki Pańskiej, założonego przez Pawła. Na jego oficjalne zatwierdzenie przez Kościół przyjdzie Pawłowi i jego rodzonemu bratu Janowi Batiście, który dołączy do niego w nowej pustelni na Monte Argentario, poczekać jeszcze kilka lat. To właśnie na leżącym w prowincji Grosseto półwyspie, wizja życia całkowicie poświęconego Bogu, pełnego umartwień i modlitwy zacznie się realizować od października 1721 r. w pustelni Zwiastowania, a później po przyjęciu przez braci Danei święceń kapłańskich w 1927 r., w leżącej nieopodal pustelni św. Antoniego⁴⁶. Kiedy bracia Danei, znaleźli się w umiłowanej samotności góry Argentario, z całą gorliwością oddali się swoim duchowym poszukiwaniom.

3. MIEJSCA CISZY I MILCZENIA

Na Monte Argentario dojrzewa idea stworzenia dla rodzącej się wspólnoty pasjonistów klasztoru-samotni, który św. Paweł od Krzyża określi jako *ritiro*. Było to przez niego rozumiane jako część „życia apostołskiego”, aby rozważać i promować pamięć o męce Jezusa. Z tego powodu Paweł uważał samotność i ciszę za niezbędne do pełnej realizacji celu Zgromadzenia⁴⁷. Zakonnym współbraciom często przypominał o konieczności zachowania ciszy, która sprzyja wewnętrznemu milczeniu i modlitwie⁴⁸.

⁴² Por. tamże

⁴³ Tamże, 8.

⁴⁴ E. Zoffoli, *S. Paolo della Croce...*, dz.cyt., t. 1, 202.

⁴⁵ Por. C. Naselli, dz.cyt., 20.

⁴⁶ Po raz pierwszy św. Paweł od Krzyża ujrział złociste wzgórze – Monte Argentario, gdy płynął w 1721 r. statkiem z Genui do Rzymu, gdzie zamierzał starać się o papieskie zatwierdzenie napisanej przez siebie Reguły. W czasie podróży genueński żaglowiec został na kilka dni unieruchomiony brakiem wiatru w okolicach Orbetello, leżącego w pobliżu granicy Toskanii i Państwa Kościelnego. Święty Wincenty Maria Strambi, pierwszy biograf fundatora pasjonistów, zauważa, że marynarze opowiedzieli Pawłowi o pustelnikach zamieszkujących dawniej grotty znajdujące się na tym malowniczym wzgórzu, którego widok tak głęboko zapadnie Pawłowi w pamięć. V.M. Strambi, dz.cyt., 37.

⁴⁷ W pierwszym tekście Reguły św. Paweł nazywa mieszkanie swoich zakonników „domem *ritiro* pokuty” lub po prostu „*ritiro* pokuty”. Tekst zatwierdzony po raz pierwszy w 1741 r. mówi tylko o „domu *ritiro*”, który w łacińskim tłumaczeniu z 1746 r. staje się *domus religiosi recessus*. F. Giorgini, *Ritiri*, w: *Dizionario degli istituti di perfezione*, t. VII, [Roma] 1974, kol. 1829.

⁴⁸ Por. Gaetano dell' Addolorata, *I processi di beatificazione e canonizzazione di S. Paolo della Croce Fondatore dei Passionisti e delle Claustrali Passioniste*, t. I, Roma 1969, 261.

W jednym z listów z 1728 r., opisuje pustelnię św. Antoniego: „Nie ma wątpliwości, że to miejsce jest bardzo odpowiednie, aby czekać na najwyższą doskonałość, ponieważ jest bardzo oddalone od ludzi... Jest to wąskie *ritiro*, są tylko dwa pokoje i kościół, ale święte skupienie i cisza utrzymałyby nas w spokoju, choćby i przez sto lat”⁴⁹. Choć warunki tego miejsca są wyjątkowo ascetyczne, pozwalają skupić się na najważniejszym, czyli zwróceniu duszy ku Bogu. Ten rys wejdzie do zakonnego prawodawstwa, ukazując prostotę i ciszę jako najlepsze środowisko do budowania postawy milczenia i modlitwy kontemplacyjnej. Klasztory pasjonistów miały być przeniknięte ubóstwem, ale solidne i praktyczne, co wynikało z przyjętych przez Pawła rozwiązań, znajdujących swój wyraz w tekście Reguły z 1736: „Domy będą budowane w miejscach samotnych w możliwie najlepszy sposób”⁵⁰. Rozdział IV natomiast mówi o zewnętrznej postaci kościoła i klasztoru: „Kościół będzie rozmiarów średnich, gdzie nie będzie więcej kaplic niż trzy i będzie się go utrzymywało w możliwie największej skromności i czystości [...] Nie trzeba będzie zbyt bardzo bielić ścian cel, dormitorium i całego budynku, tak aby wszystko oddychało ubóstwem i świętym skupieniem”⁵¹. Klasztory będą ubogie nie tylko w wystroju wnętrza, ale także w sposobie utrzymania. W *Notiziach*, czyli informacjach o Zgromadzeniu, Paweł doprecyzuje, że cisza jest duszą dobrze zorganizowanej wspólnoty, przyczynia się do skupienia, dlatego winna być przez zakonników szczególnie umiłowana⁵². Wszystko to miało skupiać myśl zakonnych braci na Bogu, do posiadania którego jedynie dążą. Cały budynek miał stać się oazą ciszy i kontemplacji Boga, tak by zakonnicy mogli w spokoju ducha wzrastać w ideałach życia zakonnego, które najtrafniej Paweł streści w Testamencie duchowym, wygłoszonym tuż przed śmiercią. Powie wówczas do zgromadzonych braci, by dbali o „przestrzeganie świętego nakazu danego przez Jezusa Chrystusa swym uczniom: *Po tym wszyscy poznają, żeście uczniami moimi, jeżeli będziecie się wzajemnie miłowali* [...] Zalecam wam wszystkim, a zwłaszcza przełożonym, aby stale podtrzymywali i pielęgowali w Zgromadzeniu ducha modlitwy, ducha samotności, ducha ubóstwa. Bądźcie pewni, że jeśli tych trzech rzeczy będziecie strzegli, Zgromadzenie rozbłyśnie jak słońce przed Bogiem i ludźmi”⁵³. We wspomnianych *Notiziach* wyjaśniał, że „klasztor wydaje się być rajem na ziemi ze względu na pokój, zgodę, ciszę i jedność, wcale nie różniącym się od tego, w którym żyli dawni chrześcijanie, a których żarliwość pragnie się odnowić w tym nowopowstałym Zgromadzeniu”⁵⁴.

Święty Paweł od Krzyża za cel swojemu zakonowi postawił troskę o zjednoczenie z Bogiem wszystkich zakonników poprzez modlitwę, z której ma wypływać misyjna gorliwość. Można powiedzieć, że mottem jego działania były słowa: *kontemplować i prowadzić innych do kontemplacji*⁵⁵. F. Giorgini wyjaśnia, że *ritiro* ma biblijne korzenie:

⁴⁹ Tamże, 56.

⁵⁰ F. Giorgini, *Regulae et constitutiones Congr. SS.mae Crucis et Passionis D.N.J.C.*, Romae 1958, 6.

⁵¹ Tamże, 6–8.

⁵² Św. Paweł od Krzyża, *Notizie – Informacje wysłane do przyjaciół, aby poznali Zgromadzenie*, Słowo Krzyża 1 (2007), 158.

⁵³ E. Zoffoli, *S. Paolo della Croce...*, dz.cyt., t. 1, 1506.

⁵⁴ Św. Paweł od Krzyża, *Notizie...*, dz.cyt., 159.

⁵⁵ *Duchowość chrześcijańska czasów nowożytnych...*, red. C. Brovetto i in., t. 5, 382.

przykład Jezusa, który „wycofał się” w samotność, aby się modlić z dala od tłumu. Tam powołał swoich uczniów, aby przygotować ich do misji. Ten wzór staje się dla Pawła podstawową normą „życia apostołskiego”, które musi realizować „ewangeliczny pasjonista”, przeznaczony do promowania w wiernych pamięci o nieskończonej miłości Jezusa objawionej w Jego męce⁵⁶. Ukształtowani w ciszy i samotności *ritiro* pracownicy winnicy Pańskiej, udają się z owocami rozważania wszędzie tam, gdzie zostaną posłani, by głosić Słowo Krzyża. Jednak nawet będąc w drodze, pasjoniści powinni zachować milczenie, aby nie stracić wewnętrznego kontaktu z Bogiem, lecz aby od czasu do czasu pobudzić się do doskonałości słodkimi i miłosnymi rozmowami z Najwyższym Dobrem⁵⁷. Wracając natomiast do samotni, po apostołskiej działalności pracownicy, „udają się do jak najściślejszej samotności, by zaczerpnąć nowego ducha w świętych ćwiczeniach według napomnienia udzielonego przez Jezusa Chrystusa apostołom: *requiescite pusillum*; wszystko to cudownie służy unikaniu wszelkiego rozproszenia w pozyskiwaniu Miłości Boga i zachowaniu jedności z Najwyższym Dobrem”⁵⁸. Ten sam duchowy powód skłania Założyciela do przypominania misjonarzom o potrzebie przebywania w samotności „u stóp Ukrzyżowanego” po powrocie z misji⁵⁹.

Święty Paweł zdawał sobie sprawę, że także ludzie świeccy potrzebują znaleźć przestrzeń ciszy i milczenia. Dlatego, chociaż zachowanie milczenia w klasztorze-samotni zakładało ścisłą klauzurę izolującą zakonników od świata zewnętrznego, to jednak przewidziano wyjątki. F. Giorgini odnotowuje, że *ritiro* pozostaje zamknięte dla ciekawskich i tych, którzy przychodzą tylko z kurtuazyjnymi wizytami, ale jest otwarte dla tych chrześcijan, którzy chcą zanurzyć się w samotności i ćwiczeniach ascetycznych⁶⁰. W miarę możliwości w *ritiro* starano się przygotować oddzielną część ze skromnymi celami dla rekolektantów, którzy chcieli zasmakować świętej samotności, a także rozmównicę, w której udzielano duchowych wskazówek poszukującym drogi do głębszego zjednoczenia z Bogiem.

4. PERSPEKTYWY DUCHOWE

Święty Paweł od Krzyża w relacjach mu współczesnych jest przedstawiany jako osoba kochająca ciszę i samotność⁶¹, zawsze skupiona ma modlitwie⁶². W mówieniu był bardzo umiarkowany i ostrożny, starając się milczeć w obecności swego Boga, a to, co mówił, było albo rozmową z Bogiem, albo miało służyć większej Jego chwale⁶³. Jego życiowe doświadczenie pokazało mu wyraźnie jak istotna jest

⁵⁶ F. Giorgini, *Ritiri...*, dz.cyt., kol. 1829.

⁵⁷ Św. Paweł od Krzyża, *Notizie...*, 164.

⁵⁸ Tamże.

⁵⁹ F. Giorgini, *Condizioni per diventare uomini d'orazione nella dottrina di S. Paolo della Croce*, Roma 1980, 16.

⁶⁰ F. Giorgini, *Ritiri...*, kol. 1829.

⁶¹ Gaetano dell' Addolorata, *I processi...*, t. I, 22.

⁶² Gaetano dell' Addolorata, *I processi di beatificazione e canonizzazione di S. Paolo della Croce Fondatore dei Passionisti e delle Claustrali Passioniste*, t. III/1, Roma 1976, 124.

⁶³ Gaetano dell' Addolorata, *I processi...*, t. I, 312.

cisza, by móc kontemplować Najświętszą Miłość⁶⁴. W ciszy klasztoru, rozważając Słowo Boże, studiując i modląc się, Paweł odkrywa najkrótszą drogę świętości, jaką jest święta wiara, modlitwa odmawiana z żywą wiarą i nieustanną pamięć o męce Jezusa⁶⁵. J.M. Cioni wspomina, że święty fundator otrzymał od Pana godną podziwu łaskę mówienia o Bogu i wnikania w serca wszystkich ze słodkimi i łagodnymi manierami, wykładając każdemu to, co było konieczne dla jego dobra. Potrafił rozmawiać nie tylko z biednymi i nieświadomymi ludźmi, ale jego mądrość i łagodność potrafiły zjednać mu także uczonych, szlachtę, biskupów czy kardynałów, którym starał się dać *monita salutis*, zgodnie z ich stanem⁶⁶. Wielki takt i łagodność, z jakimi traktował zbliżających się do jego konfesjonau, otwierały ludzkie serca, często prowadząc do głębokich nawróceń⁶⁷. Wiele osób chętnie korzystało z jego mądrości, szukając pouczenia w sprawach duchowych. Świadectwem tego jest ponad 2000 listów, które zachowały się do naszych czasów. Studiując korespondencję Pawła, można zobaczyć roztrzonego kierownika duchowego, który prowadzi penitentów po drogach życia duchowego, starając się dostosować wymagania do możliwości poszczególnych rozmówców. Umie doskonale dobierać środki do danego etapu duchowej drogi, na jakiej znajduje się dana osoba⁶⁸. Dla wielu osób, które zwierzały mu się ze swoich problemów, układa swego rodzaju plany duchowego rozwoju, które nazywa regulaminami. Innym stara się podpowiedzieć różne praktyki modlitwne i ascetyczne ze szczególnym zwróceniem uwagi na rozważanie o Męce Chrystusa, zawsze dodając, że owocem tej medytacji musi być cierpienie i milczenie⁶⁹.

Pośród wielu wskazówek odnośnie do modlitwy, które założyciel pasjonistów pozostawił w swoich pismach, na pierwszy plan wysuwają się te związane z zachowaniem samotności i milczenia jako podstawowego warunku dobrej modlitwy. Jeden z zakonnych współbraci zapamiętał konferencję, którą św. Paweł wygłosił o Męce Pańskiej. Na zakończenie miał dodać: „aby osiągnąć to dobro, sugeruję wam dwie maksymy i dobrze je wydrukujcie w waszych umysłach. Pierwsza maksyma: nigdy nie narzekajcie, nigdy się nie usprawiedliwajcie. Druga maksyma: pracuj, *cierp i milcz*. Zastosujcie je w praktyce, a będziecie świętymi”⁷⁰. Sformułowanie *cierp i milcz* pojawia się często zarówno w zachowanych pismach św. Pawła od Krzyża, jak też we wspomnieniach jego pouczeń zebranych w procesach. Nie była to tylko prosta formułka, którą Święty stosował jako figurę retoryczną. Historia jego życia, odkrycie w krzyżu Chrystusa źródła miłości i pragnienie zbliżenia się do Niego przez życie naznaczone pokutą i modlitwą, doprowadziły Pawła do przekonania, że jest to najpewniejsza droga do świętości. Przesłanie jakie wypływa z jego „ubogiej mistyki”, jest poparte doświadczeniem wewnętrznego opuszczenia, ciemnej nocy wiary, która trwa ponad 40 lat, co przysporzyło mu tytuł „księcia dusz opuszczonych”⁷¹. Osobom przeżywającym rozterki często zalecał trwanie w Boskiej

⁶⁴ Tamże, 101.

⁶⁵ *Duchowość chrześcijańska czasów nowożytnych...*, red. C. Brovotto i in., t. 5, 378.

⁶⁶ Gaetano dell' Addolorata, *I processi...*, t. I, 135.

⁶⁷ Por. Gaetano dell' Addolorata, *I processi...*, t. III/1, 258.

⁶⁸ Por. tamże.

⁶⁹ Por. Gaetano dell' Addolorata, *I processi...*, t. I, 452.

⁷⁰ Gaetano dell' Addolorata, *I processi...*, t. III/1, 418.

⁷¹ *Duchowość chrześcijańska czasów nowożytnych...*, t. 5, red. C. Brovotto i in., 379.

obecność, ale nie proste i jałowe, tylko kochające, ciche i spokojne, kładąc je jako najpotężniejszy środek jednoczenia duszy z Bogiem. Nawiązując do słów Pisma Świętego, Paweł dowodził, że milczenie i samotność były dwoma najskuteczniejszymi i najpotężniejszymi środkami wznoszenia się ku Bogu i miłowania Jego do broci. Często powtarzał, że kiedy dusza trzyma namiętności w poddaniu, kiedy jest wycofana do Boga, kiedy chodzi w żywej wierze, które są głównym milczeniem i północą szukającą Boga, wtedy Boskie Słowo rodzi się w duszy⁷².

Temat ciszy i milczenia tylko w korespondencji ze świeckimi pojawia się kilkakrotnie. Jego własne duchowe doświadczenie, o którym była mowa wyżej, przekonało go o konieczności znalezienia odpowiedniej przestrzeni ciszy i oderwania od świata (świętej pustyni duszy) oraz podjęcia wysiłków, aby milczenie stało się postawą relacji z Najwyższym Dobrem⁷³. Miejscem, w którym może się to dokonać jest „wewnętrzne oratorium”. Paweł zaleca, by pozostawać w wewnętrznej samotności w tym świętym oratorium, gdzie należy trzymać słodkiego Jezusa Sakramentalnego, wystawionego na Ołtarzu serca, i z żywą wiarą wpatrywać się w Niego, odpoczywając Jego Świętą Miłością⁷⁴. Jednej z penitentek, której daje kilka sugestii, aby dobrze przygotować medytację, przypomina, że nie może zapomnieć o przejściu do realizacji tego, o czym medytowała, praktykując cnoty. Pośród nich wymienia zwłaszcza opiekę nad sercem, odosobnienie, miłość i milczenie, które jest złotym kluczem do miłości. Poucza, by jej wnętrze było jak ołtarz, na którym wystawia Jezusa i odwiedza Go, adoruje Go i dotrzymuje Mu towarzystwa. W ten sposób szybko będzie mogła powrócić do rozmyślenia, skupiając się na modlitwie afektywnej⁷⁵.

Modlitwa jest komunią z Bogiem, dlatego umiejętność wsłuchiwania się jest pierwszoplanowym warunkiem modlitwy⁷⁶. Osobom zwracającym się do niego po radę, Paweł od Krzyża zaleca, by stawali się przyjaciółmi ciszy⁷⁷. Ona prowadzi do pokoju serca, który jest odpoczynkiem w Bogu. Do Marii Teresy Palozzi z Ronciglione, przyszłej zakonnicy pasjonistki, pisał: „Cisza, cisza, wewnętrzna i zewnętrzna: wewnętrzna: uciszając pomruki natury, zewnętrzna: nie otwierając ust w lamentach, w przeciwnym razie stracisz cierpliwość i nigdy nie zdobędziesz pokory serca i łagodności. Uciszyć się, ucisz się, gdy słyszysz krzyk, ucisz się w kłopotliwych sprawach, ucisz się we wszystkim”⁷⁸. Do Franciszka Antoniego Appiani, szlachcica napotyającego trudności w modlitwie, Paweł napisze: „Dlatego zacznij przestrzegać tej zasady: kiedy napotkasz trudności w medytacji, wyobrażaniu sobie tajemnicy i dyskusowaniu o niej, pozostań z miłującą uwagą dla Boskiego Majestatu w czystej i świętej wierze, cały zanurzony w niezmiernym morzu

⁷² Por. Gaetano dell' Addolorata, *I processi di beatificazione e canonizzazione di S. Paolo della Croce Fondatore dei Passionisti e delle Claustrali Passioniste*, t. IV/2, Roma 1979, 30.

⁷³ Por. San Paolo della Croce, *Lettere di formazione e direzione spirituale ai laici*, t. I/1, Roma 2002, 321 (List do A.M. Calcagnini, 14.06.1768).

⁷⁴ Por. tamże, 378–379 (List do M.A. Cencelli, 14.06.1760).

⁷⁵ Por. tamże, 616–617 (List do F.A. Ercolani, 19.06.1762).

⁷⁶ Por. A. Tomkiel, *Ojcowie Kościoła uczą nas modlitwy*, tłum. z wł. Z. Zwolska, Warszawa 1995, 88.

⁷⁷ San Paolo della Croce, *Lettere ai laici...*, t. I/1, 268 (List do I. Bonizi, 8.12.1768).

⁷⁸ San Paolo della Croce, *Lettere di formazione e direzione spirituale ai laici*, t. I/2, Roma 2002, 1863–1864 (List z 10.10.1764).

nieskończoności Dobroci Boga. Pozwól sobie trwać w miłosnym odpoczynku w Bogu, pozwól sobie być w świętej ciszy, odpoczywając na boskim łonie Najwyższego Dobra. Obudź ducha tylko jakimś miłosnym wybuchem: O Dobroci! O Miłości! Następnie pozwól sobie pozostać w świętym pokoju w Bogu, w świętej ciszy. O, jakaż to wielka modlitwa! Bóg cię nauczy. Kiedy potem będziesz mógł medytować, również medytuj, ale z wypoczętym duchem, bez wysiłku⁷⁹.

W listach Paweł zachęca, aby jego penitenci powoli przechodzili od prostego rozmyślenia do modlitwy żywej wiary, w której umysł nie skupia się już na rozumowaniu, ale natchnięty miłością jednoczy się z Bogiem przez proste wejrzenie i miłą wolę⁸⁰. W liście do L. Burlini pisze: „Kiedy nasz dobry Bóg pozwala ci mówić, modląc się za Święty Kościół, za inne potrzeby Bliskich i za siebie, rób to również, ale rób to swoim wewnętrznym językiem, w czystym duchu miłości; ale kiedy czujesz, że Dusza lubi być sama, sama z Najwyższym Dobrem, adorując Go w duchu i prawdzie, w głębokiej ciszy wiary i Świętej Miłości, pozostań tak i karm się w świętej wewnętrznej ciszy najbardziej wystawnym pokarmem Świętej Miłości⁸¹.”

Święty Paweł od Krzyża doskonale rozumiał konieczność stałości w milczeniu, które nie może być tylko chwilowym stanem, ale pewną postawą w relacji do świata i Boga. Dlatego pisze do Tomasa Fossi, gdy ten przeżywa życiowe burze, pragnąc zrealizować powołanie do dołączenia do powstającego Zgromadzenia Męki Pańskiej, aby „podziwiał Boską Wolę pośród nagiego cierpienia: Wielkie milczenie w utrapieniach i przeciwnościach, niech z ust nie wychodzą lamentsy ani wobec Boga, ani stworzenia, ani żadna inna skarga, jak tylko: *Sit Nomen Domini benedictum*”⁸². Tylko medytując nad przykładem Jezusa, możemy nauczyć się „milczeć” i upewnić się, „że nasze słowa są słodkie, miłosierne, roztropne [...], powodując zbudowanie i pokój we wszystkich”. Wówczas dusza staje się „żywym portretem” Odkupiciela, a nawet zewnętrznie jawi się jako „obraz Jezusa Ukrzyżowanego, cały słodki, cichy, cierpliwy [...]”. Mówię obraz Jezusa, ponieważ ten, kto jest wewnętrznie zjednoczony z żywym Synem Bożym, nosi Jego obraz także na zewnątrz poprzez nieustanne ćwiczenie się w heroicznej cnotcie, a przede wszystkim w cnotliwym cierpieniu, które nie narzeka ani wewnątrz, ani na zewnątrz⁸³.

5. ZAKOŃCZENIE

Przykład życia św. Pawła od Krzyża dowodzi jak ważna dla życia duchowego człowieka jest cisza oraz milczenie. Chociaż dzisiejszy świat nie sprzyja ani jednemu, ani drugiemu, to jednak nie można ustawać w wysiłkach, aby ten stan osiągnąć. Stworzenie wewnętrznej pustyni ducha jest koniecznym warunkiem do wejścia w modlitwę głębi. Stan ten, co pokazują liczne listy św. Pawła od Krzyża do osób

⁷⁹ San Paolo della Croce, *Lettere ai laici...*, t. I/1, 169 (list z 26.06.1736).

⁸⁰ Por. A. Żychliński, dz.cyt., 115–117.

⁸¹ San Paolo della Croce, *Lettere ai laici...*, t. I/1, 278 (List z 4.06.1748).

⁸² Tamże, 981 (List z 16.06.1756).

⁸³ E. Zoffoli, *S. Paolo della Croce...*, t. 2, 1400.

świeckich, nie jest zarezerwowany tylko dla kapłanów, zakonników czy pustelników, ale jest pożądanym i możliwym również pośród codziennych obowiązków i zadań ludzi żyjących w świecie. Pragnący duchowego rozwoju, także dziś mogą wiele nauczyć się od żyjącego blisko 300 lat temu Świętego, który w ciszy i samotności odkrywa najgłębsze zjednoczenie z Bogiem poprzez śmierć mistyczną, czyli całkowite ogołocenie duszy, umieranie dla własnego egoizmu. Nawiązując do misterium paschalnego Chrystusa, z tej śmierci rodzi się prawdziwe życie w Bogu, czyli wielka świętość, której pragnął założyć pasjonistów.

BIBLIOGRAFIA

- Annali della Congregazione Passionista delle origini*, red. Giovanni Maria Cioni di S. Ignazio Martire, M. Anselmi, Lucca 2020.
- Duchowość chrześcijańska czasów nowożytnych*, red. C. Brovotto, L. Mezzadri, F. Ferrario, P. Ricca, tłum. z wł. E. Dobrzelecka, t. 5, Kraków: Wydawnictwo Homo Dei 2005.
- Gaetano dell' Addolorata, *I processi di beatificazione e canonizzazione di S. Paolo della Croce Fondatore dei Passionisti e delle Claustrali Passioniste*, t. I, Roma: Postulazione Generale dei PP. Passionisti 1969.
- Gaetano dell' Addolorata, *I processi di beatificazione e canonizzazione di S. Paolo della Croce Fondatore dei Passionisti e delle Claustrali Passioniste*, t. III/1, Roma: Postulazione Generale dei PP. Passionisti 1976.
- Gaetano dell' Addolorata, *I processi di beatificazione e canonizzazione di S. Paolo della Croce Fondatore dei Passionisti e delle Claustrali Passioniste*, t. IV/2, Roma: Postulazione Generale dei PP. Passionisti 1979.
- Giorgini F., *Condizioni per diventare uomini d'orazione nella dottrina di S. Paolo della Croce*, Roma: Curia Generale Passionisti 1980.
- Giorgini F., *Regulae et constitutiones Congr. SS.mae Crucis et Passionis D.N.J.C.*, Romae 1958.
- Giorgini F., *Ritiri*, w: *Dizionario degli istituti di perfezione*, t. VII, [Roma] Edizioni Paoline 1974, 1828–1831.
- Jakimiak A., *Polskojęzyczne publikacje o św. Pawle od Krzyża i charyzmacie pasjonistowskim*, w: „Zachować żywą pamięć o męce Jezusa”. *Materiały z konferencji poświęconej duchowości św. Pawła od Krzyża*, red. W. Linke, M. Miotk, Kielce: Jedność 2004, 7–13.
- Lippi A., *Mistyk i głosiciel Ewangelii. Życie Świętego Pawła od Krzyża*, tłum. z wł. A. Kowalski, Rawa Mazowiecka–Warszawa: Fundacja Żywe Słowo 2020.
- Lippi A., *Sylwetka duchowa św. Pawła od Krzyża*, w: *Przeżyć własną śmierć: sylwetka duchowa i wybrane pisma św. Pawła od Krzyża*, red. W. Linke, Warszawa: Evangelium Passionis 1999.
- Naselli C., *La solitudine e il deserto nella spiritualità passionista*, Roma: Curia Gener. Passionisti 1978.
- Ridouard A., *Milczenie*, tłum. z fr. K. Romaniuk, w: *Słownik teologii biblijnej: dzieło zbiorowe*, red. X. Leon-Dufour, tłum. K. Romaniuk, Poznań: Pallottinum 1994, 478.
- Rouse S., *Reflections on spiritual direction in St. Paul of the Cross*, Rome: Passionist General Curia 1982.
- San Paolo della Croce, *Lettere di formazione e direzione spirituale ai laici*, t. I/1, Roma: CIPI 2002.
- San Paolo della Croce, *Lettere di formazione e direzione spirituale ai laici*, t. I/2, Roma: CIPI 2002.
- Spencer P.F., *As a seal upon your heart: the life of St Paul of the Cross, founder of the Passionists*, Rome: St Pauls 1994.
- Spencer P.F., *The Blessed Virgin Mary in the Life and Teaching of Saint Paul of the Cross*, Oxford 1994 [mps].
- Stinissen W., *Droga modlitwy wewnętrznej; Ojciec, Tobie zawierzam*, tłum. z szw. J. Iwaszkiewicz, Kraków: Wydawnictwo M 1994.
- Strambi V.M., *Vita del ven. servo di Dio P. Paolo della Croce fondatore della congregazione de' chierici scalzi della ssma croce, e passione di Gesù Cristo, estratta fedelmente dai processi ordinarij*, Roma 1786.

- Św. Jan od Krzyża, *Pieśń duchowa*, tłum. z hisz. B. Smyrak, Kraków: Wydawnictwo Karmelitów Bosych 2010.
- Św. Paweł od Krzyża, *Notizie – Informacje wysłane do przyjaciół, aby poznali Zgromadzenie*, Słowo Krzyża 1 (2007), 151–169.
- Św. Paweł od Krzyża, *Relacja z ćwieczeń duchowych w Castellazzo*, w: *Przeżyć własną śmierć: sylwetka duchowa i wybrane pisma św. Pawła od Krzyża*, red. W. Linke, Warszawa: Evangelium Passionis 1999.
- Tatar M., *Milczenie w życiu duchowym człowieka w halasie ponowoczesności*, Sympozjum 1(36) (2019), 61–82.
- Tomkiel A., *Ojcowie Kościoła uczą nas modlitwy*, tłum. z wł. Z. Zwolska, Warszawa: Wydaw. Sióstr Loretanek 1995.
- Urbański S., *Mistycy w Kościele*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego 2016.
- Zawada M., *Milczenie: aspekt duchowy*, w: *Encyklopedia katolicka*, t. XII, Lublin: Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II 2008, 1036–1037.
- Zoffoli E., *S. Paolo della Croce: storia critica*, t. 1, Roma: Curia Generalizia PP. Passionisti – Commissione Storica ; SS. Giovanni e Paolo 1963.
- Zoffoli E., *S. Paolo della Croce: storia critica*, t. 2, Roma: Curia Generalizia PP. Passionisti – Commissione Storica; SS. Giovanni e Paolo 1968.
- Żychliński A., *Duchowość świętych*, Kraków: Wydawnictwo AA 2018.

QUIET AND SILENCE AS THE BASIS FOR PRAYER IN THE LIFE AND TEACHING OF ST. PAUL OF THE CROSS

Summary

The article explores the importance of quiet and silence in Christian spirituality. The author emphasizes the importance of a space of silence for deep reflection and prayer, referring to the example of St. Paul of the Cross (1694–1775). He dedicated his life to contemplation and asceticism and founded the Passionist Congregation to spread devotion to the Passion of Christ. His teaching emphasizes that true prayer requires a state of inner peace, free from the distractions of the world. The paper discusses the concept of the ritiro, a monastic hermitage, which St. Paul saw as an ideal place for solitude and prayer. He believed that tranquility and silence were available not only to religious but also to the laity, and he gave practical instructions on how to incorporate these practices into daily life. He encouraged the creation of an inner oratory – a sacred space in the heart where God can be encountered. The life of St. Paul of the Cross is a testament to the power of silence and stillness as the foundation for spiritual transformation. His mystical experiences and spiritual guidance show the path of renunciation of self and union with God.

Key words: silence, quietness, spiritual life, prayer

Nota o Autorze

Ojciec **Łukasz Andrzejewski** – zakonnik pasjonista, doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie historia, członek Commissione Storica della Congregazione Congregazione della Passione di Gesù, student specjalistycznych studiów z teologii duchowości na Wydziale Teologicznym UKSW. Zainteresowania: historia i duchowość życia zakonnego, nauczanie św. Pawła od Krzyża, historia Kościoła i duchowości. Kontakt e-mail: lukasz.cp@hotmail.com

EWA KARPIŃSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

**SONDA W AUDYCJACH MEDIÓW PUBLICZNYCH:
TVP INFO I PROGRAMU PIERWSZEGO POLSKIEGO RADIA
W LATACH 2019–2020
ANALIZA PORÓWNAWCZA WARSZTATU DZIENNIKARZA**

1. Wprowadzenie, 2. Wstępne zagadnienia z zakresu gatunków prasowych w mediach elektronicznych. 3. Sonda jako gatunek prasowy na przykładzie TVP Info i Programu Pierwszego Polskiego Radia. 4. Metodologia badania własnego. 5. Wyniki badań. 6. Wnioski. 7. Zakończenie

Słowa kluczowe: dziennikarz, genologia dziennikarska, media publiczne, sonda uliczna

1. WPROWADZENIE

Determinantą powstania artykułu jest osobiste doświadczenie autorki w pracy dziennikarskiej i brak opracowań dotyczących zaawansowania produkcji sondy oraz jej roli jako gatunku prasowego na antenie mediów elektronicznych. Problematyką artykułu jest klasyfikacja i uszczegółowienie opisu sondy ulicznej jako gatunku dziennikarskiego. Celem opracowania jest potwierdzenie tezy, iż forma ta jest wymagająca i realizowana głównie przez młodych dziennikarzy, zaczynających swoją karierę zawodową. Kolejnym z celów tej pracy jest zasygnalizowanie ważności wskazanej problematyki na rynku badań medialnych. Hipotezą pracy jest założenie, że poza kryterium wieku i stażu pracy, przy dobieraniu spośród pracujących w redakcji reporterów tego, kto ma skonstruować sondę, pod uwagę brana jest również płeć oraz aparycja dziennikarza, co powoduje, że to kobiety częściej są proszone o przygotowanie tej formy dziennikarskiej.

Jak pisze Kamil Niesłony¹, sonda jest przez dziennikarzy jednym z najmniej lubianych gatunków, ale także przez medioznawców, ponieważ opracowań dotyczących sondy jest niewiele i ogranicza się ją do podkategorii wywiadu lub formy

¹ K. Niesłony, *Reakcje społeczne na sondy uliczne*, w: *Polityka – media – relacje interpersonalne. Male formy eksperymentalne z zakresu komunikowania*, red. A. Olszanecka, Katowice 2014.

niezasługującej na kategorię gatunku prasowego². Badanie przeprowadzane w artykule ma udowodnić jak ważną formą medialną jest sonda i jak wiele zaangażowania ze strony osoby ją konstruującej. Do pytań badawczych i zagadnień w nich zawartych, odnoszących się do hipotez badawczych i wykorzystanych w ankiecie skierowanej do dziennikarzy zatrudnianych przez nadawców publicznych należą: okres pracy, w którym zostało im po raz pierwszy zlecone przeprowadzenie sondy ulicznej; ocena gatunku w kategorii wymagająca/niewymagająca, określenie najtrudniejszych i najłatwiejszych elementów podczas jej konstruowania; wspomniane czynniki decydujące podczas typowania wykonawcy tej formy; kategoria tematyczna, w której najczęściej sonda uliczna powstaje; rola jaką przypisuje się sondzie na antenie oraz powód doboru tej formy dziennikarskiej, a także czynnik decydujący o jej atrakcyjności dla odbiorcy. Kwestią poddaną pod rozagę praktyków zawodu dziennikarza jest także możliwość wyeliminowania sondy spośród emitowanych w mediach form. Autorka zakłada, że sonda uliczna jest formą nielubianą przez dziennikarzy, przez co chcieliby ją wyeliminować, a głównym czynnikiem dyskwalifikującym ją w ich oczach jest trudność w znalezieniu osób chętnych do udziału w nagraniach.

Podstawę przygotowania artykułu stanowiła literatura przedmiotu, jakim są dziennikarstwo i medioznawstwo, ze szczególnym uwzględnieniem genologii dziennikarskiej, oraz inne materiały źródłowe, takie jak m.in. strony internetowe polskich nadawców. W publikacji zastosowano techniki badawcze, takie jak: analiza, porównanie, dedukcja i uogólnienie. Narzędziem wykorzystanym do weryfikacji postawionej tezy i hipotez przez badanie własne jest ankieta.

Pierwsza część artykułu zawiera teoretyczną analizę podstaw genologii dziennikarskiej³. Opisane są w niej zasadnicze kryteria podziału form dziennikarskich, wyznaczone przez medioznawców oraz charakterystyka i historia pojęcia „gatunku prasowe” oraz jego pochodne. Jednym ze szczególnie ważnych podziałów jest kategoryzacja gatunków ze względu na medium, w którym funkcjonują. Ze względu na problematykę pracy, którą stanowi przekaz mediów publicznych, w pierwszej części opisana została typologia gatunków elektronicznych według Kazimierza Wolnego-Zmorzyńskiego⁴. Fragment ten poświęcony jest także kwestii obecnego mieszania się komentarza z informacją, co dzieje się wbrew klasycznemu podziałowi na informację i publicystykę. Jak zauważa Rafał Leśniczak, dla tego rodzaju zjawiska właściwe jest miano dziennikarstwa interpretacyjnego⁵.

Drugą część artykułu stanowi szczegółowe omówienie przyjmowanych przez medioznawców typologii mediów elektronicznych, z uwzględnieniem wcześniej stosowanego, wywodzącego się pośrednio z genologii literackiej, podziału na gatunki informacyjne i publicystyczne⁶. Opisano charakterystykę i genezę funkcjonowania

² Tamże.

³ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2004, 3–15.

⁴ K. Wolny-Zmorzyński, A. Kozieł, *Co jest grane? O cechach dystynktywnych gatunków radiowych i telewizyjnych*, Wydział Dziennikarstwa i Nauk Politycznych Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016, 34–35

⁵ R. Leśniczak, *Dziennikarz i informacja – integralny model formacji dziennikarskiej*, Łódzkie Studia Teologiczne 2011, 20 (1), 181–205.

⁶ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, dz.cyt.; Z. Bauer, *Gatunki dziennikarskie*, w: *Dziennikarstwo*

mediów publicznych w Polsce, których największy rozkwit nastąpił po 1989 r.⁷. Pokróćce scharakteryzowano również nadawców komercyjnych, finansowanych ze źródeł innych niż państwo⁸. Punktem wyjścia jest istnienie dziennikarstwa jako odrębnego zawodu. Proces profesjonalizacji dziennikarstwa, jak i kryteria pozwalające na traktowanie go jako odrębnej kategorii zawodowej w każdym z funkcjonujących obecnie systemów społeczno-politycznych, są opisane w dalszej części.

W trzeciej części sonda potraktowana jest jako odrębny gatunek dziennikarski, który przez większość badaczy, uwzględniających go w swoich analizach, traktowany jest jako jedna z odmian wywiadu, mimo jego szczególnej roli *vox populi*⁹ (urzeczywistniającej i przybliżającej nadawcę do odbiorców). Samych opracowań zawierających dokładny opis tej formy dziennikarskiej jest bardzo niewiele, szczególnie w polskiej literaturze przedmiotu¹⁰. Jedynym w Polsce badającym sondę jako gatunek i analizującym warsztat dziennikarski jej dotyczący jest Kamil Niesłony, który bada zależności związane z efektywnością przeprowadzanej sondy ulicznej¹¹. Ostatnia część zawiera także analizę badania nt. sondy jako gatunku prasowego, zrealizowanego za pomocą ankiety skierowanej do dziennikarzy Programu Pierwszego Polskiego Radia i TVP INFO, które zostało przeprowadzone z wykorzystaniem Formularzy Google 10–18 maja 2022 r. W badaniu udział wzięło 27 respondentów. Na podstawie ich odpowiedzi sformułowane zostały wnioski oraz weryfikacja postawionych tez i hipotez badawczych.

2. WSTĘPNE ZAGADNIENIA Z ZAKRESU GATUNKÓW PRASOWYCH W MEDIACH ELEKTRONICZNYCH

Dziennikarstwo to wolny zawód, tak jak medioznawstwo, od zaledwie kilkunastu lat gości jako kierunek na polskich uczelniach. Pionierem w dziedzinie medioznawstwa w Polsce należy nazywać Zygmunta Młynarskiego, który nie tylko był wieloletnim dziekanem pierwszego polskiego Wydziału Dziennikarstwa na Uniwersytecie Warszawskim, ale również pierwszym polskim badaczem, który opisał historię dziennikarstwa w naszym kraju¹². Jako podstawę do tworzenia publikacji,

i świat mediów, red. Z. Bauer, E. Chudziński, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2012 255–278.

⁷ M. Hermanowski, *Radiofonia w Polsce: zarys dziejów*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2018, 15–20.

⁸ T. Kowalski, *Media i pieniądze. Ekonomiczne aspekty komunikowania masowego*, Warszawa 1998.

⁹ A. Boyd, P. Stewart, R. Alexander, *Dziennikarstwo radiowo-telewizyjne. Techniki tworzenia programów informacyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, 140.

¹⁰ M. Wojtak, *Analiza gatunków prasowych. Podręcznik dla studentów dziennikarstwa i kierunków pokrewnych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2010, 142–143; *Gatunki dziennikarskie w Europie. Wstęp do genologii dziennikarskiej*, red. K. Wolny-Zmorzyński, J. Morawiecki, P. Urbaniak, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2017.

¹¹ K. Niesłony, *Reakcje społeczne*, dz.cyt.

¹² M. Kafel, *Zygmunt Młynarski – historyk prasy 1904–1964*, Rocznik Historii Czasopiśmiennictwa Polskiego, 1965, 4.2, 185–191.

w szczególności prasowych, określa się gatunki dziennikarskie i ich typologię. Na temat genologii dziennikarskiej piszą m.in. tacy badacze jak: Kazimierz Wolny-Zmorzyński¹³, Zbigniew Bauer¹⁴ czy Maria Wojtak¹⁵. Dziedzina ta jest stosunkowo nowa i pochodzi od genologii literackiej – zajmuje się bowiem historią gatunków prasowych i ich wszelkimi aspektami, takimi jak np. język, styl, kontekst czy rzetelność publikacji¹⁶.

Analizując genologię dziennikarską, należy zwrócić uwagę na różnicę między pojęciem gatunki medialne¹⁷ a gatunki prasowe, gdzie pierwsze z nich jest hiperonimem drugiego. Jak piszą Kazimierz Wolny-Zmorzyński i Andrzej Kozieł: „Pierwszą warstwę stanowią rodzaje: literackie, dziennikarskie, filmowe, naukowe, reklamowe, teatralno-estradowe, muzyczne, sztuk pięknych, występujące w prasie, radiu, telewizji, Internecie i najnowszych kanałach przekazu. Są więc wypowiedziami medialnymi, za klasyczną zaś wypowiedź dziennikarską uznajemy wyłącznie gatunki dziennikarskie (informacyjne, publicystyczne i pograniczne)”¹⁸. Można wtedy zastosować podział gatunków medialnych na dziennikarskie, tj. tworzone przez dziennikarzy, i tzw. niedziennikarskie, do których zalicza się wszelkie formy pojawiające się w mediach, autorstwa odbiorców, jak np. listy do redakcji, ogłoszenia czy reklamy.

Pojęcie gatunków prasowych składa się z dwóch członów. Próba dookreślenia pierwszego z nich zależy od profesji naukowej badacza, który się tego podejmie. Albowiem badania gatunków jako typów wypowiedzi podejmują się nie tylko medio- i prasoznawcy, specjalizujący się w genologii dziennikarskiej, ale również bibliolodzy, homiletycy, liturgiści, naukoznawcy, badacze retoryki, czy też znawcy folklorystyki. Analizująca w jednej ze swoich publikacji¹⁹ pojęcie gatunku prasoznawczyni Maria Wojtak odwołuje się m.in. do koncepcji Stefanii Skwarczyńskiej, Anny Wierzchowskiej czy też rosyjskiego filologa Michaiła Bachtina. Według tego ostatniego, gatunki to twory „tzw. konkretne, względnie trwałe pod względem tematycznym, kompozycyjnym i stylistycznym typy wypowiedzi [przyp. Aut.: które] kształtują się w zależności od funkcji (naukowej, technicznej, publicystycznej, praktycznej, obyczajowej) oraz specjalnych, właściwych każdej sferze, okoliczności obcowania językowego”²⁰. Odnosząc się do tej teorii, Wojtak konstatuje, że „gatunki różnią się od siebie stopniem schematyzacji struktury, a także hierarchią wyznaczników, co pozwala ustalać dominanty gatunkowe”²¹. Analizując publikacje dziennikarskie, można zauważyć, że prawidłowość ta jest jednym z kryteriów odróżniających gatunki informacyjne od

¹³ K. Wolny-Zmorzyński, A. Kaliszewski, J. Snopek, W. Furman, *Prasowe gatunki dziennikarskie*, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2014.

¹⁴ Z. Bauer, *Gatunki dziennikarskie*, dz.cyt., 255–260.

¹⁵ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, dz.cyt.

¹⁶ *Słownik terminologii medialnej*, red. W. Pisarek, UNIVERSITAS, Kraków 2006, 68

¹⁷ A. Wilkoń, *Spójność i struktura tekstu. Wstęp do lingwistyki tekstu*, Kraków 2002 255.

¹⁸ K. Wolny-Zmorzyński, A. Kozieł, *Genologia dziennikarska*, *Studia Medioznawcze* 2013, nr 3(54), 2013, 23–34.

¹⁹ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, dz.cyt., 14

²⁰ M. Bachtin, *Estetyka twórczości słownej*, Warszawa 1986, 354

²¹ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, dz.cyt., 14–16

publicystycznych, gdzie te pierwsze cechują się większym przywiązaniem do cech gatunkowych i kryteriów klasyfikacji publikacji, pozwalających na określenie jej jako informacyjną. Publicystyka zaś sprawia wrażenia znacznie mniej ustrukturyzowanej i choć można odnaleźć punkty wspólne, dzięki którym wyodrębniamy poszczególne formy, to jeśli chodzi o kształt wypowiedzi, większość zależy od indywidualnego stylu dziennikarza i celu, jaki mu przyświeca przy konstruowaniu przekazu.

Drugi człon frazy „gatunki prasowe” to pojęcie całkowicie podlegające analizie i formułowaniu medioznawców. Albowiem w potocznym i powszechnym rozumieniu tego słowa termin prasa kojarzy się ściśle ze słowem pochodzenia włoskiego – *gazeta*, czyli z pisemnymi komunikatami, prezentowanymi przez dziennikarzy na łamach pism, czasopism, dzienników i katalogów. W ujęciu medioznawczym prasa ma znacznie szersze i obejmuje ogół komunikatów, prezentowanych m.in. właśnie w formie papierowej, ale także elektronicznej. Do tej drugiej zaliczają się nie tylko elektroniczne wydania *gazet*, ale także audycje radiowe i telewizyjne, podcasty, aktywność w social mediach, różnego rodzaju formy wideo i audio.

Synteżując oba człony, można dojść do wniosku, że gatunki prasowe to spisane podstawowe zasady tworzenia form dziennikarskich, które opisywane są przez Wojtak²² na podstawie prasy drukowanej, stanowiącej punkt wyjścia do analiz gatunków elektronicznych. Opisy gatunków prasowych zawierają elementy charakterystyczne, które pozwalają sklasyfikować poszczególne publikacje. Wykraczanie poza schematy opisywane przez medioznawców nie jest jednoznaczne z nieznaną cechami gatunkowymi, które, jak pisze Maria Wojtak we wstępie do *Gatunków prasowych*²³, są elastyczne i wyrażają indywidualny styl autora publikacji. Stanowi to jednak dodatkową trudność w badaniach dotyczących prasoznawstwa i rzeczonych gatunków. Autorka wspomnianej publikacji twierdzi jednak, że da się wypracować pewne schematy, do których dziennikarze w mniejszym lub większym stopniu stosują się, pisząc swoje teksty lub konstruując przekazy. Jak pisze Tomasz Goban-Klas: „do cech gatunkowych należy powtarzalność oraz posiadanie pewnych wspólnych elementów, kodów, konwencji, przy zachowaniu takich różnic, aby jeden produkt nie był identyczny z innym”²⁴. Z kolei Jerzy Jastrzębski²⁵ formułuje definicję gatunków jako systemów reguł powiązanych z procesami komunikacyjnymi, na które można patrzeć przez dwa pryzmaty: procesu produkcyjnego i rezultatu²⁶.

Pierwszym i zasadniczym kryterium, służącym rozróżnieniu gatunków prasowych, jest podzielenie ich ze względu na rodzaje dziennikarskie (wzorowane na podziale stosowanym w literaturze), do których należą. Podział ten zaproponował Michał Szulczewski, wyodrębniając dziennikarstwo informacyjne i publicystyczne²⁷. Czynnikiem odróżniającym je od siebie jest miejsce na opinię dziennikarza,

²² Tamże.

²³ Tamże

²⁴ T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005, 199.

²⁵ J. Jastrzębski, *Przestrzenie mediów i dziennikarstwa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018, 234.

²⁶ Tamże.

²⁷ M. Szulczewski, *Informacja*, w: *Teoria i praktyka dziennikarska. Wybrane zagadnienia*, red.

którego brakuje w informacji i serwisach informacyjnych. Według Szulczewskiego istotą gatunków informacyjnych jest informowanie o faktach, a publicystyki informowanie o opiniach²⁸. Jak pisze Zwiefka-Chwiałek: „język w rodzaju informacyjnym winien być maksymalnie przejrzysty, pozbawiony jakichkolwiek naleciałości stylów innych niż informacyjny, kolokwialnych, regionalnych, osobniczych”²⁹. Jest to natomiast podstawowy element prac publicystycznych, gdzie często główną osią przekazu są emocje i poglądy dziennikarza konstruującego dany przekaz. Oba rodzaje dziennikarstwa różni także funkcja, jaką powinny spełniać, jeśli nadawca komunikatu przestrzega zasad deontologicznych. Dziennikarstwo informacyjne, jak sama nazwa wskazuje, służy informowaniu, poszerzaniu zakresu wiedzy odbiorcy, rozwojowi jego świadomości i światopoglądu. Powinno być ono wolne od przymiotników wartościujących i wszelkich emocji, jakie może odczuwać dziennikarz. Zadaniem zaś publicystów jest kreowanie światopoglądu odbiorców przez zaprezentowanie autorskiego punktu widzenia, pokazywanie ciągu przyczynowo-skutkowego, argumentowanie, emocjonalizację przekazu i poddawanie pod rozwagę konkretnych aspektów związanych z przedmiotem publikacji.

Kluczowy w analizowaniu gatunków informacyjnych jest termin, zaoficerowany przez Zbigniewa Bauera, jakim jest tzw. pakt faktograficzny – „sytuacja komunikacyjna, w której nadawca i odbiorca porozumiewają się za pomocą medium, zakłada zawarcie przez nich swoistej umowy [...] Jej zawarcie nakłada pewne obowiązki nie tylko na odbiorcę, ale także na nadawcę. [...] Po to, by ta umowa była ważna, nadawca musi spełnić kilka warunków, wśród których najważniejsze są wierność przedstawianemu faktowi lub stanowi rzeczy, a także szczegółowość i zwięzłość”³⁰.

Do gatunków informacyjnych należy podstawowa forma dziennikarska, jaką jest notatka prasowa. Zawiera ona podstawowe fakty dotyczące zagadnienia i odpowiedzi na pytania, takie jak: kto, co, gdzie, dlaczego i kiedy. Jest to określane jako zasada 5W (przekład z jęz. angielskiego *who* – kto, *what* – co, *where* – gdzie, *why* – dlaczego i *when* – kiedy). Zasada ta funkcjonuje również pod nazwą 5W+H, gdzie pod literą H umieszcza się angielskie *how*, czyli polskie jak. Odmianą notatki prasowej jest wzmianka, funkcjonująca również jako *flash* lub *news*, która ogranicza się do odpowiedzi na 3 pierwsze pytania – kto, co i gdzie. Gatunek ten często występuje w formie zilustrowanej zdjęciem, na pierwszych stronach gazet czy stronach startowych portali informacyjnych. Cechą charakterystyczną notatki jest zwięzłość zdań, brak przymiotników wartościujących lub nacechowanych emocjonalnie i przejrzystość. Głównymi cechami poprawnie skonstruowanej informacji według Szulczewskiego są: wierność, szczegółowość, jednoznaczność, zwięzłość, aktualność i zrozumiałość³¹. Podstawową zasadą konstrukcyjną w tym gatunku jest zasada odwróconej piramidy, w której na górze znajduje się tytuł, następnie lead,

B. Golka, M. Kafel, Z. Mitzner, PWN, Warszawa 1964, 91–92.

²⁸ Tamże

²⁹ A. Zwiefka-Chwiałek, *Dziennikarstwo uczestniczące jako przejaw mediamorfozy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2009, 27.

³⁰ Z. Bauer, *Gatunki dziennikarskie*, w: *Dziennikarstwo i świat mediów*, dz.cyt., 255–280.

³¹ M. Szulczewski, *Informacja*, dz.cyt., 91–93.

odpowiadający na pytania 5W – tj. zawierający informacje najistotniejsze dla odbiorcy komunikatu, a następnie rozwinięcie kontekstów i opis tła wydarzeń, które stanowią informacje tzw. wspierające³². Pozostałe gatunki informacyjne to: sprawozdanie (opisywanie zdarzeń wieloetapowych z przedstawieniem ciągu przyczynowo-skutkowego i zachowaniem chronologii); życiorys – przez Bauera uważany za jeden ze specyficznych gatunków informacyjnych³³ – jest pewnego rodzaju sprawozdaniem z życia bohatera publikacji; sylwetka – przedstawienie człowieka zarówno pod względem zewnętrznym, jak i charakterologicznym, budowane na bazie życiorysu, zanieczyszczone, jeśli chodzi o informacyjność gatunku, poprzez dodanie przymiotników wartościujących³⁴; kronika wydarzeń, zwana również kalendarium – uporządkowane w kolejności chronologicznej wzmianki i notatki dotyczące zdarzeń, które miały miejsce w danym okresie³⁵; przegląd prasy – publikacja zawierająca cytaty z różnego rodzaju publikacji (prasowych, telewizyjnych i radiowych), które ukazały się w analizowanym przedziale czasowym³⁶; zajawka – krótka forma, zapowiadająca dłuższą, zawartą wewnątrz wydania³⁷; feature – stanowiący zbitkę najważniejszych faktów (co czyni ją nie w pełni obiektywną, ze względu na dobór faktów należący do dziennikarza, który może mieć zabarwienie emocjonalne³⁸.

Jak już wyżej wspomniano, rodzajem dziennikarskim, będącym pochodną informacji, w którym fakty poddaje się ocenie i prezentuje odbiorcom sądy na dany temat, jest publicystyka. Do głównych jej cech według Michała Szulczewskiego należą: aktualność tematu (nieoznaczająca niemożności oceny tematów historycznych, ponieważ w ich wypadku publicysta odnosi się do aktualnych sądów w tym temacie); publiczność – w znaczeniu udostępnienie kręgowi odbiorców; tendencyjność – nie w sensie pejoratywnym, a w kontekście subiektywnego stosunku autora wypowiedzi wobec omawianej kwestii, który chce wywołać konkretne odczucia u odbiorcy komunikatu; oświetlanie „[...] jest metodą przedstawiania poglądów za pomocą pewnych elementów informacji oraz dydaktyki. [...] rola publicysty polega tu na wywołaniu u odbiorcy „spotęgowania widzenia” przedstawionego problemu”³⁹ oraz zagadnienia społeczne – tzn. sprawy, które, nawet jeśli dotyczą jednostek np. niesprawiedliwego wyroku sądowego, powinny być znane szerszej społeczności tak jak kwestie gospodarcze, polityczne i kulturalne.

Podstawowymi gatunkami publicystycznymi są formy, takie jak: komentarz, artykuł publicystyczny, esej, recenzja, felieton oraz debata, którą według Wojciecha Furmana można określić wywiadem prowadzonym jednocześnie z kilkoma

³² K. Wolny-Zmorzyński, A. Kaliszewski, *Rodzaje i gatunki dziennikarskie. Próba ustaleń genealogicznych*, w: *Prasowe gatunki dziennikarskie*, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2014.

³³ Z. Bauer, *Gatunki dziennikarskie*, dz.cyt.

³⁴ Tamże.

³⁵ Tamże.

³⁶ Tamże.

³⁷ Tamże.

³⁸ Tamże. Problem obiektywizmu analizuje również M. Wojtak w rozdziale *Informacja, publicystyka i formy pośrednie*, w: *Gatunki prasowe*, dz.cyt.

³⁹ M. Szulczewski, *Publicystyka*, w: *Teoria i praktyka dziennikarska. Wybrane zagadnienia*, pr. zbior. pod red. B. Golka, M. Kafel, Z. Mitzner, PWN, Warszawa 1964, 98–99.

interlokutorami⁴⁰. Problematiczną formą spośród wymienionych jest komentarz, który coraz częściej występuje w serwisach informacyjnych, bo tzw. czysta informacja, jest w XXI w. znacznie mniej ciekawa niż te realizujące *infotainment*, czyli dające jednocześnie informację i rozrywkę (poj. z j. ang. – połączenie *information* i *entertainment* – polskich informacji i rozrywki), które są elementem stałej walki o odbiorcę między konkurentami na rynku medialnym⁴¹.

Poza gatunkami informacyjnymi i publicystycznymi wyróżniamy także gatunki pograniczne, które syntezują cechy dwóch poprzednich. Dziennikarz pełni funkcję nie tylko osoby informującej o danych wydarzeniach, ale również poddaje je interpretacji i ujawnia własne opinie ich dotyczące⁴². Zarówno Kazimierz Wolny-Zmorzyński, Jerzy Snopek⁴³, jak i Maria Wojtak⁴⁴ do gatunków pogranicznych zaliczają wywiad i debatę.

Kolejnym możliwym podziałem, jest selekcja gatunków ze względu na ich dialogiczność. Analizę form dialogowych wśród gatunków prasowych przeprowadziła Magdalena Ślawska w pracy naukowej *Formy dialogu w gatunkach prasowych*⁴⁵. Badaczka, uznając dialog jako wyróżnik gatunków prasowych, dzieli je na gatunki dialogowe i niedialogowe. Do gatunków dialogowych jako podstawową formę zalicza wywiad prasowy, w którym dialog jest fundamentem funkcjonowania. Pozostałe gatunki dialogowe to według Ślowskiej: debata, dyskusja i wszystkie programy telewizyjne i radiowe, które oparte są na strukturze rozmowy⁴⁶. W skład gatunków niedialogowych medioznawczyni włącza zaś informację, komentarz, felieton, recenzję, sylwetkę oraz reportaż: „Wymiana dialogowa może w tych gatunkach występować, ale dialogowość nie jest wpisana jako jeden z podstawowych wyznaczników tych gatunków”⁴⁷.

Medioznawcy, tacy jak Wolny-Zmorzyński i Koziół, wyróżniają podział gatunków dziennikarskich ze względu na rodzaj medium, w jakim są publikowane. Wydziela się więc gatunki prasowe, telewizyjne, radiowe i internetowe, gdzie te wymienione jako ostatnie rozwijają się najszybciej i stanowią punkt zapalny rozwoju pozostałych. W takiej typologii nadal funkcjonuje jednak podział na gatunki publicystyczne, informacyjne i pograniczne. Kazimierz Wolny-Zmorzyński i Andrzej Kaliszewski dokonali kategoryzacji łączącej oba kryteria⁴⁸. Po ich połączeniu powstały prasowe, radiowe, telewizyjne i internetowe gatunki informacyjne; prasowe,

⁴⁰ W. Furman, *Gatunki dziennikarskie w Niemczech*, w: *Gatunki dziennikarskie w Europie. Wstęp do genealogii dziennikarskiej*, red. K. Wolny-Zmorzyński, J. Morawiecki, P. Urbaniak, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2017, 73.

⁴¹ Z. Bauer, *Gatunki dziennikarskie*, dz.cyt.

⁴² K. Wolny-Zmorzyński, A. Kaliszewski, *Rodzaje i gatunki dziennikarskie*, dz.cyt.

⁴³ J. Snopek, *Gatunki pograniczne (informacyjno-publicystyczne)*, w: *Prasowe gatunki dziennikarskie*, red. K. Wolny-Zmorzyński, A. Kaliszewski, J. Snopek, W. Furman, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2014.

⁴⁴ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, dz.cyt.

⁴⁵ M. Ślawska, *Formy dialogu w gatunkach prasowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2014.

⁴⁶ Tamże.

⁴⁷ Tamże.

⁴⁸ K. Wolny-Zmorzyński, A. Kaliszewski, *Rodzaje i gatunki dziennikarskie*, dz.cyt.

radiowe, telewizyjne i internetowe gatunki publicystyczne oraz prasowe, radiowe, telewizyjne i internetowe gatunki pograniczne. Do gatunków prasowych informacyjnych wspomniani medioznawcy zaliczają: wzmiankę, notatkę, infografię i infografikę, zapowiedź, *fait divers* (przez Magdalenę Steciąg określone *michalkami*⁴⁹ – wiadomości mówiące o nietypowych i zaskakujących zdarzeniach, mające charakter ciekawostkowy), sprawozdanie, raport, korespondencję, życiorys, przegląd prasy, reportaż fabularny oraz fotoreportaż. Jako gatunki informacyjne radiowe wskazują wzmiankę, informację (*infotainment*), zapowiedź, *fait divers*, sprawozdanie, relację (w znaczeniu transmisji), korespondencję, raport i reportaż radiowy (*feature*). W telewizyjnych gatunkach informacyjnych klasyfikują te same formy, co w gatunkach radiowych. Do rodzajowej odmiany internetowej gatunków informacyjnych zaliczają się: wzmianka, notatka, newsletter, infografika, sprawozdanie, relacja na żywo, raport „big picture” i blogi reportażowe⁵⁰.

Należy zaznaczyć, że Kazimierz Wolny-Zmorzyński i Andrzej Kozieł nie wszystkie gatunki radiowe i telewizyjne zaliczają do gatunków dziennikarskich. W tabeli sporządzonej przez Wolnego-Zmorzyńskiego⁵¹ wyznaczone są kryteria podziału audycji radiowych, a wśród nich znajduje się typologia. Według prezentowanego w tym zestawieniu kryterium typologicznego, opartego na dziedzinie i charakterze treści, Wolny-Zmorzyński wyróżnia radiowe audycje dziennikarskie (stawiając je obok teatralnych, muzycznych i naukowych), a następnie ze względu na charakter przedstawianych zagadnień wyodrębnia spośród nich według znanego już podziału, radiowe gatunki informacyjne, do których zalicza: wzmiankę, informację, prognozę pogody, serwis drogowy, sprawozdanie, reportaż, kiker⁵² (wiadomość typu *fait diverse*, nazwana przez Magdalenę Steciąg *michalkiem*⁵³), oraz sprawozdanie i raport⁵⁴. Następnie w gatunkach publicystycznych medioznawca wymienia 3 gatunki: felieton, komentarz i recenzję, a w pogranicznych umieszcza formy, takie jak: *morning show* (program poranny mieszający ze sobą takie formy jak serwis informacyjny, utwory muzyczne, wywiady i kikery, zawierający reklamy⁵⁵), *talk-joke* (typ programu skoncentrowany na prowadzącym, zmontowany z różnych nagrań, jak wskazuje angielska nazwa utrzymany w konwencji żartobliwej⁵⁶), *call-in* (forma oparta na telefonicznych połączeniach ze słuchaczami dzwoniącymi do redakcji⁵⁷) i *call out* (w tego typu audycjach dziennikarze na antenie łączą się telefonicznie z ekspertami, aby odpowiedzieć na zadawane przez słuchaczy pytania np. „Czego chciałbyś się dowiedzieć i nie boisz się zapytać” w radiowej Jedynce⁵⁸), *game show* (konkursy i teleturnieje przeprowadzane

⁴⁹ M. Steciąg, *Informacja, wywiad, felieton. Sposób istnienia tradycyjnych gatunków w radiu komercyjnym*, Uniwersytet Zielonogórski, Zielona Góra 2006, 127.

⁵⁰ K. Wolny-Zmorzyński, A. Kaliszewski, *Rodzaje i gatunki dziennikarskie*, dz.cyt.

⁵¹ K. Wolny-Zmorzyński, A. Kozieł, dz.cyt., 34–35.

⁵² Tamże, 42.

⁵³ M. Steciąg, dz.cyt.

⁵⁴ K. Wolny-Zmorzyński, A. Kozieł, *Co jest grane?* dz.cyt., 34–35.

⁵⁵ Tamże, 42.

⁵⁶ Tamże, 52.

⁵⁷ Tamże, 53.

⁵⁸ Tamże, 53.

np. w ramach audycji „Cztery pory roku” w Radiowej Jedynce), wywiad, debatę, dyskusję, korespondencję, relację reporterską i transmisję. Wszystkie te gatunki poddane są również kryterium społecznemu, według charakteru problemowego treści, funkcjonalnemu oraz tematycznemu, które uzasadnione jest hybrydycznością tematyczną niektórych audycji⁵⁹. Te same kryteria zostały zastosowane przez Wolnego-Zmorzyńskiego w tabeli dotyczącej gatunków audycji telewizyjnych⁶⁰, gdzie ze względu na typologię poza formami dziennikarskimi wyodrębnił on audycje filmowe, teatralne, estradowe, muzyczne oraz naukowe. W telewizyjnych gatunkach informacyjnych znalazły się więc – podobnie jak w przypadku radia – wzmianki, flesze, informacje, przeglądy prasy, serwisy drogowe, reportaże oraz raporty, do których ze względu na charakter audiowizualny dołączyły infografiki. Wśród publicystycznych gatunków telewizyjnych miejsce zajęły: felieton, komentarz, recenzja i stand-up. Do pogranicznych gatunków telewizyjnych według prezentowanego podziału zaliczają się: wywiady, programy typu talk show, debaty, dyskusje, rekonstrukcje⁶¹, korespondencje, transmisje oraz relacje reporterskie z miejsca zdarzenia⁶².

Kolejnym możliwym rozróżnieniem stosowanym w medioznawstwie jest wydzielenie tzw. dziennikarstwa obiektywnego⁶³ i interpretacyjnego, gdzie interpretacja jest rozszerzeniem przekazu obiektywnego. Dziś dziennikarstwo obiektywne można nazwać dziennikarstwem informacyjnym, zgodnym z zasadami deontologii. Zakłada ono realizację prawa do informacji i wyprowadzania własnych wniosków, niewyrażanych przez autora przekazu⁶⁴. Według cytowanego już Leśniczaka powstanie kategorii dziennikarstwa interpretacyjnego jest wynikiem niewystarczalności wspomnianego dziennikarstwa obiektywnego, którą odkryto w XX w.⁶⁵. „Rodzi się w ten sposób „dziennikarstwo interpretacyjne”, które podkreśla ważność dokumentacji, ważność związku przeszłości z teraźniejszością i związku między faktami a ideami”⁶⁶. Taki typ dziennikarstwa skupia się wokół ciągu przyczynowo-skutkowego, determinującego opisywane przez dziennikarza wydarzenia i zjawiska. Misja dziennikarska ogranicza się wtedy do bycia „głośnikiem” stronnictw politycznych bez osobistego zaangażowania w treść przekazu⁶⁷: Na taką rolę w świecie mediów część dziennikarzy się nie zgadza, stąd powstanie dziennikarstwa interpretacyjnego. Zaprezentowanie informacji bez umieszczenia jej w odpowiednim kontekście i prezentacji tła wydarzenia nie stanowi pełnej informacji. Tak skonstruowana publikacja niesie za sobą wiele możliwości do nadużyć i manipulacji, ponieważ jest realizacją koncepcji pamięci krótkotrwałej⁶⁸ w dziennikarstwie, które bez pamięci długotrwa-

⁵⁹ Tamże, 35.

⁶⁰ Tamże, 37.

⁶¹ Tamże, 73.

⁶² Tamże, 37.

⁶³ S. Proulx, A. Voglino, S. Pomati, S. Barbieri, *L'Informazione: tramite media*, Editoriale Jaca Book, Mediolan 1994, 75. [za: R. Leśniczak, dz.cyt., 183].

⁶⁴ R. Leśniczak, dz.cyt.

⁶⁵ Tamże.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Tamże.

⁶⁸ A. Pajdzińska, *Jednostka, społeczność i pamięć*, Acta Humana 2014, nr 5, 21–24.

łej nie jest dziennikarstwem rzetelnym. Jak piszą Susana Salgado i Jesper Ström-bäck: „dziennikarze to *twórcy znaczeń*, a nie tylko *mechanika transmisji zdarzeń*”. Mają również tendencję do występowania częściej jako źródła eksperckie, interpretując politykę, przyglądając się ukrytym programom polityków i angażując się w krytykę polityki⁶⁹. Niemiecki badacz Heinz Pürer, biorąc pod uwagę interpretacyjną rolę niektórych przekazów, wyróżnił spośród nich specjalną grupę gatunków, czyli gatunki interpretujące, do których zaliczył: reportaż, feature, wywiad, sylwetkę i dokumentację. Poza tą kategorią i zwyczajowym podziałem na gatunki informacyjne i publicystyczne Pürer wyodrębnia kolejną kategorię – gatunki uwzględniające wyobraźnię autora – i jako taką formę klasyfikuje: felieton, opowiadanie, powieść w odcinkach, słuchowisko, piosenkę, turniej oraz talk show⁷⁰.

Powstanie takiej kategorii jak dziennikarstwo interpretacyjne jest wynikiem powszechnego w dzisiejszych, również polskich mediach, wymieszania informacji z komentarzem (z założenia wpływającym na odbiorcę i wywołującym konkretne postrzeganie zagadnienia), którego problem zbadali uczeni z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu⁷¹. Jak pisze m.in. Ewa Jurga-Wosik, jednym z nadawców, których pracownicy mają największą trudność w oddzieleniu tych dwóch komponentów jest „Gazeta Wyborcza”, gdzie stosunek materiałów zawierających interpretację opisywanych wydarzeń wyniósł w analizowanym materiale 76,7%⁷². Bogusława Dobek-Ostrowska opisywane zjawisko określa mianem deprofesjonalizacji dziennikarstwa⁷³, co pokrywa się z założeniami etyki dziennikarskiej formułowanymi w krajach systemu anglo-amerykańskiego⁷⁴.

Jak zauważa Anna Musialik-Chmiel⁷⁵, w dzisiejszych czasach rozróżnia się tradycyjne media elektroniczne i media cyfrowe, które przez Paula Levinsona określane są mianem „nowych mediów”⁷⁶. Szczególne znaczenie dla gatunków dziennikarskich ma jednak tradycyjne medium elektroniczne, które powstało jako pierwsze spośród tego typu mediów i jest nim radio. Za wynalazcę radia często przyjmuje się Guglielmo Marconiego, który w 1909 r. został uhonorowany Nagrodą Nobla za wkład w rozwój telegrafii bezprzewodowej⁷⁷.

⁶⁹ S. Salgado, J. Ström-bäck, *Interpretive journalism: A review of concepts, operationalizations and key findings*, Journalism 2012, 13 (2), 144–161.

⁷⁰ H. Pürer, *Publizistik – und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch*, Wydawnictwo UTB, Konstanz 2003, 190–192.

⁷¹ E. Jurga-Wosik, A. Stępińska, D. Narożna, B. Secler, K. Adamczewska, *Między informacją a komentarzem: polski model dziennikarstwa w świetle badań empirycznych*, w: *Współczesne media: gatunki w mediach*, t. 1, *Zagadnienia teoretyczne, gatunki w mediach drukowanych*, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2017, 131–145.

⁷² Tamże.

⁷³ B. Dobek-Ostrowska, *Polski system medialny na rozdrożu. Media w polityce, polityka w mediach*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011, 19.

⁷⁴ D.C. Hallin, P. Mancini, *Systemy medialne. Trzy modele mediów i polityki w ujęciu porównawczym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007, 221–223.

⁷⁵ A. Musialik-Chmiel, *Radiowe audycje preferowane jako element realizacji misji mediów publicznych w latach 2007–2017*, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach, Katowice 2020.

⁷⁶ P. Levinson, *Nowe nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.

⁷⁷ A. Musialik-Chmiel, dz.cyt., 37.

Aby przeanalizować genologię radiową trzeba zacząć od kwestii formatów radiowych. Jak pisze Tomasz Kowalski⁷⁸, „istotą radia formatowego jest przyporządkowanie wszelkich jego funkcji ideowych, programowych, marketingowych i organizacyjnych obsłudze specyficznego segmentu rynkowego, który jest zazwyczaj dobrze zdefiniowany w kategoriach socjo-demograficznych”⁷⁹. Według badacza formatem nazywamy: „precyzyjnie możliwe określenie charakteru programu i audytorium, do którego dopasowywana jest oferta”⁸⁰. Podstawowym motywem formatowania radia jest dopasowanie profilu programowego stacji do jego audytorium, a samo rozwiązanie ma swoje uzasadnienie ekonomiczne. Analiza czynników ekonomicznych, społecznych i technologicznych to fundamenty służące profilowaniu radia. Profil ten służy m.in. wyrobieniu marki w świadomości odbiorców i wypracowaniu stałych, charakterystycznych elementów identyfikacyjnych danej rozgłośni, co jest możliwe przez wypracowanie tzw. zegara ramówkowego, który musi obejmować kwestie, takie jak: długość „wejść” muzycznych, powtarzalność nazwy i częstotliwości danej stacji na antenie, plan przerw reklamowych i ich długość, selekcję wiadomości i sposób ich prezentacji, długość „wejść antenowych” oraz możliwe odstępstwa od założeń tegoż zegara⁸¹. Na rynku światowym można wyróżnić takie formaty jak m.in. AC (Adult Contemporary), gdzie dominuje muzyka współczesna, która poza najnowszymi utworami obejmuje również hity z okresu ostatnich 10–15 lat⁸² – format przeznaczony dla grupy wiekowej⁸³; AOC (Adult Oriented Rock), które „gra” muzykę z lat 60. i 70. ubiegłego stulecia, kładąc jednocześnie nacisk na pokazanie większych części konkretnych płyt aniżeli singli⁸⁴; AAA (Adult Album Alternative), który prezentuje muzykę dla młodych dorosłych – niektórzy określają ten format jako „muzykę lat 70.”; AA (Adult Alternative) – skupiający się na muzyce współczesnej z gatunków, takich jak: rock, pop czy blues; CHR (Contemporary Hit Radio), gdzie dominują najnowsze przeboje, obejmujące rynek muzyczny z ostatniego roku⁸⁵ – odbiorcy tego typu stacji to głównie osoby w wieku od 15 do 39 roku życia⁸⁶; Classic – format intuicyjnie wiązany z muzyką klasyczną, w którym występują transmisje oper i koncertów symfonicznych⁸⁷; Oldies – rozgłośnie realizujące ten format skupiają się na muzyce popularnej, rocku oraz rock’n’rollu z lat 50., 60. i 70. ubiegłego stulecia⁸⁸; News & Talk – format łączący w sobie codzinne

⁷⁸ T. Kowalski, *Przyszłość mediów – media przyszłości*, w: *Media, komunikacja, biznes elektroniczny*, red. B. Jung, Wydawnictwo Difin, Kraków 1997, 248.

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ T. Kowalski, dz.cyt.

⁸¹ G. Stachyra, *Gatunki audycji w radiu sformatowanym*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2008, 27–29.

⁸² G. Stachyra, dz.cyt., 31–32.

⁸³ T. Kowalski, dz.cyt. 153–154.

⁸⁴ G. Stachyra, dz.cyt. 31–32.

⁸⁵ Tamże.

⁸⁶ *Radiowa mapa Polski. Struktura rynku radiowego w Polsce*, https://iloveradio.pl/wp-content/uploads/2022/04/ILR_RadioMapa_20042022.pdf (dostęp z dnia 23 kwietnia 2022 r.).

⁸⁷ T. Kowalski, dz.cyt., 153–154.

⁸⁸ G. Stachyra, dz.cyt., 31–32.

serwisy informacyjne oraz formy publicystyczne, takie jak: wywiady, dyskusje czy analizy eksperckie z zakresu zdrowia, czy finansów⁸⁹. Poza podziałem formatowym na polskiej scenie radiowej funkcjonuje pięć sieci zrzeszających nadawców: Grupa Eurozet, Grupa Radiowa Agory, Grupa ZPR Media, Grupa RMF oraz Polskie Radio. W skład grupy Eurozet wchodzi Radio Zet, Meloradio, Antyradio, Chillizet oraz Radio Plus, prowadzone wspólnie z Grupą ZPR⁹⁰. Do Grupy Radiowej Agory należą: Radio TOK FM, Radio Złote Przeboje, Radio Pogoda oraz Rock Radio⁹¹. W Grupie ZPR Media poza Radiem Plus funkcjonują Radio ESKA, Radio VOX FM, ESKA Rock oraz Radio SuperNova⁹². w Grupie RMF znajdują się tacy nadawcy jak RMF FM, RMF Classic oraz RMF MAXX⁹³.

Podział na formaty funkcjonuje także w medium audiowizualnym, takim jak telewizja. Według Andrzeja Kozieła, formatem telewizyjnym powinno się nazywać wzorzec schematyczny dotyczący treści, narracji i formalności, który skupia się wokół odmiany gatunkowej (jednej lub kilku)⁹⁴. W przypadku formatów funkcjonuje rynek, na którym można zakupić prawa do „klonowania” nazwy, treści, scenografii, oprawy, czy też wzorców postaci występujących w programie⁹⁵. O wartości tych praw decyduje oglądalność i ocena emisji pierwszych odcinków danego formatu. Zakupić tego typu uprawnienia można nie tylko do seriali, widowisk czy filmów, ale również programów typu *reality show*, *game show* oraz widowisk muzyczno-tanecznych funkcjonujących na zasadzie turnieju, czy też konkursu⁹⁶. Jednak, jak podkreśla Andrzej Kozieł, powołując się m.in. na tezy Jerzego Uszyńskiego (nazywającego format zbiorem praktycznych uwarunkowań, których spełnienie pozwala wyprodukować cykliczne widowisko ekranowe⁹⁷), format telewizyjny nie jest tym samym co gatunek telewizyjny, a różnica ta wynika m.in. z braku historycznych umocowań tego pierwszego⁹⁸: „O finalnych cechach formalnych programów telewizyjnych, ich proporcjach i współzależnościach przesądza wiele dodatkowych czynników – od linii programowej stacji telewizyjnej, tradycji i przyzwyczajzeń widzów, przez budżet produkcji, założenia scenariusza i scenopisu, po techniki obrazowania i montaż”⁹⁹. Wszystkie wymienione czynniki wraz z nasilającą się konwergencją mediów i rozwojem technologicznym nie ułatwiają rozstrzygnięcia sporów genologicznych dotyczących gatunków telewizyjnych. Zasadnym, według Kozieła, kryterium podziału mogłaby się okazać funkcja i cel przekazu¹⁰⁰. Patrząc pod kątem teleologicznym,

⁸⁹ Tamże.

⁹⁰ *Stacje radiowe*, <https://www.eurozet.pl/Nasze-marki>, (dostęp z dnia 23 kwietnia 2022 r.).

⁹¹ *Radio. Agora S.A.*, <https://www.agora.pl/radio>, (dostęp z dnia 23 kwietnia 2022 r.).

⁹² *Grupa ZPR*, <https://www.grupazpr.pl/nasze-marki#radio>, (dostęp z dnia 23 kwietnia 2022 r.).

⁹³ *Grupa RMF FM*, <https://www.gruparmf.pl/stacje-radiowe,articles,192.html> (dostęp: 23.04. 2022).

⁹⁴ A. Kozieł, *O gatunkach i formatach telewizyjnych*, w: *E – gatunki. Dziennikarz w nowej przestrzeni komunikowania*, red. W. Godzic, Z. Bauer, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2015, 239.

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ Tamże.

⁹⁷ J. Uszyński, *Telewizyjny pejzaż genologiczny*, Warszawa 2004.

⁹⁸ A. Kozieł, *O gatunkach i formatach telewizyjnych*, dz.cyt., 239–241.

⁹⁹ Tamże.

¹⁰⁰ Tamże.

można wyróżnić programy o profilu informacyjnym, interpretacyjnym (realizujące założenia dziennikarstwa interpretacyjnego), edukacyjnym oraz rozrywkowym¹⁰¹. Jednak sam autor wskazuje na nieostrość tej typologii i uznaje ją za niezbyt dokładną: „Wydaje się więc, że jedynymi skutecznymi narzędziami typologii gatunków telewizyjnych pozostają kryteria tworzywa i formy oraz funkcji identyfikowanej na podstawie treści”¹⁰².

Analizując polskie media elektroniczne, należy wyróżnić nadawców: komercyjnych, publicznych i niekomercyjnych¹⁰³. Spośród ww. grup zrzeszających nadawców radiowych, nadawcami publicznymi są jedynie kanały należące do Polskiego Radia, które poza Programem Pierwszym, Drugim, Trzecim i Czwartym, zrzesza także rozgłośnie lokalne w oddzielnej, funkcjonującej od 20 lat sieci Auditorium 17¹⁰⁴. Do najczęściej słuchanych polskich komercyjnych stacji radiowych, które na rzecz muzyki zmniejszają liczbę programów opartych na słowie¹⁰⁵, zalicza się m.in. Radio ESKA, Radio Zet, Radio RMF FM, VOX FM, Antyradio i TOK FM¹⁰⁶. Z kolei do największych telewizyjnych nadawców komercyjnych w Polsce zalicza się TVN i Polsat, które są pierwszymi prywatnymi stacjami telewizyjnymi, powstałymi w Polsce, po zmianie ustrojowej w 1989 r.¹⁰⁷.

Przedmiotem tej pracy są media publiczne¹⁰⁸. Jednym z badaczy podejmujących problematykę zdefiniowania mediów publicznych jest Paul Chadwick¹⁰⁹, który wśród obowiązków nadawcy publicznego umieszcza m.in. działalność zgodną z prawem, finansowanie ze źródeł publicznych, dbałość o dobro wspólne i pamięć zbiorową, profesjonalizm i rzetelność, odpowiedzialność czy dążenie do debaty publicznej¹¹⁰. „Jednym z głównych uzasadnień istnienia mediów publicznych jest bowiem założenie, że będą one produkowały i emitowały programy o szczególnej wartości. Chodzi tu o takie programy, których koszt produkcji jest duży i w związku z tym z reguły nie są one realizowane przez nadawców komercyjnych”¹¹¹. Jednym z podstawowych zadań, jakie należą do nadawców publicznych, jest funkcja zjednoczeniowa i narodotwórcza¹¹². Nadawcy publiczni powinni promować kulturę narodową

¹⁰¹ Tamże.

¹⁰² Tamże.

¹⁰³ K. Kaszewski, *Język dyskusji radiowej: analiza wypowiedzi słuchaczy w Programie III Polskiego Radia*, Wydawnictwo Naukowe Semper, Warszawa 2006, 22.

¹⁰⁴ *Auditorium 17*, <https://auditorium17.pl/pl/o-nas/>, (dostęp z dnia 23 kwietnia 2022 r.).

¹⁰⁵ K. Kaszewski dz.cyt.

¹⁰⁶ P. Czarnek, *Oferta rozrywkowa stacji radiowych w internecie na przykładzie Radia Eska*. Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica 2013, 20(2), 211–221.

¹⁰⁷ *Polski system medialny 1989–2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne, Kraków 2013, 45.

¹⁰⁸ A. Jaskiernia, *Publiczne media elektroniczne w Europie*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2006 10.

¹⁰⁹ P. Chadwick, *Prologue*, w: *The Value of Public Service Media*, red. G.F Lowe, F. Martin, Goeteborg 2014, 11.

¹¹⁰ Tamże.

¹¹¹ A. Jaskiernia, dz.cyt., 210.

¹¹² Tamże, 210–212.

i dbałość o język, dążyć do możliwie najwyższej jakości przekazu i podtrzymywać więzi społeczne¹¹³.

Aby dokładnie przeanalizować proces profesjonalizacji dziennikarzy trzeba prześledzić m.in. proces kształtowania się tego zawodu. Dziennikarstwo, nazywane kiedyś służbą społeczną, dziś traktowane jest jako zawód medialny¹¹⁴. Konwergencja mediów, pozornie ułatwiająca pracę, wymusza na dziennikarzu orientację we wszystkich rodzajach przekazów medialnych, ponieważ ze względu na pluralizm medialny, wielość nadawców i platform, a także „walkę o odbiorcę” trzeba tworzyć coraz bardziej „atrakcyjne” treści¹¹⁵. Wszystkie te czynniki powodują, że dziennikarz ma za zadanie nie tylko znaleźć temat odpowiadający linii redakcyjnej i tematyce medium, w którym pracuje, zebrać informacje i skonstruować przekaz, ale również znać i kontrolować wszystkie etapy powstawania treści, które powinny być przygotowane do publikacji w każdym rodzaju medium, od telewizji, radia czy prasy, do portalu internetowego i serwisu streamingowego (jak np. You Tube czy Tik Tok)¹¹⁶. Problem ze zdefiniowaniem profesjonalizacji dziennikarstwa jest spowodowany m.in. częstym klasyfikowaniem tej dziedziny jako tzw. wolnego zawodu, (mimo że nie spełnia w stu procentach wymogów przypisywanych tej kategorii), do którego wykonywania nie jest potrzebne spełnienie określonych warunków ani kierunkowe wykształcenie, jak np. w przypadku medycyny¹¹⁷. Jednak, jak wskazują Hallin i Mancini, kryterium edukacyjne nie jest najważniejsze, ponieważ we Włoszech, gdzie aby móc pracować jako dziennikarz, trzeba dołączyć do Stowarzyszenia Dziennikarzy, gdzie wymagane jest ukończenie odpowiednich studiów¹¹⁸, a mimo tego poziom profesjonalizacji zawodu dziennikarza w tym kraju nie jest zbyt wysoki. Wyżej wymienieni autorzy zwracają uwagę na stosunek osób z wykształceniem dziennikarskim w najpopularniejszych i lokalnych redakcjach w Stanach Zjednoczonych do pracowników go nieposiadających, podkreślając przy tym, że znacznie więcej osób kierunkowo wykształconych pracuje w tych mniejszych¹¹⁹.

Wyznacznikami profesjonalizacji, jakimi posługują się naukowcy z Uniwersytetu w Cambridge, są: autonomia, oddzielne normy zawodowe oraz poświęcenie na rzecz interesu publicznego¹²⁰. Autonomia jak w każdym zawodzie stanowi fundament pojęcia, jakim jest profesjonalizacja: „Jest ona jednym z głównych powodów, dla których przedstawiciele tak wielu zawodów dążą do profesjonalizacji dającej lepsze możliwości sprawowania kontroli nad procesem wykonywanej pracy”¹²¹. Na drodze dziennikarskiej autonomii stoi m.in. linia redakcyjna bądź normy przyjęte

¹¹³ Tamże.

¹¹⁴ B. Nierenberg, *Media Management: a Comparative Analysis of European and American Systems*, Jagiellonian University Press, Kraków 2016, 13.

¹¹⁵ S. Skuza, A. Modzelewska, M. Szeluga-Romańska, *Profesjonalizacja zawodu dziennikarza w obliczu konwergencji mediów*, Zarządzanie Mediami 2019, 7, 80.

¹¹⁶ Tamże.

¹¹⁷ D.C. Hallin, P. Mancini, dz.cyt., 34.

¹¹⁸ Tamże, 113.

¹¹⁹ Tamże, 34.

¹²⁰ Tamże, 35–37.

¹²¹ Tamże.

przez właścicieli dużych przedsiębiorstw medialnych, w których z reguły zatrudniani są dziennikarze¹²². Nie oznacza to jednak całkowitej kontroli dziennikarzy nad konstruowanym przez nich samym przekazem, ponieważ produkowane treści z reguły podlegają ocenie innych dziennikarzy pracujących w redakcji, co oznacza autonomię zespołową¹²³. Poziom autonomii dziennikarskiej zależy jednak w głównej mierze od systemu medialnego kraju, w którym funkcjonuje podmiot medialny, od zarządu tegoż podmiotu czy typu medium.

Kolejnym kryterium po autonomii jest według Manciniego i Hallina istnienie odrębnych norm zawodowych, do których należą zarówno normy etyczne, jak i standardy dotyczące praktyk zawodowych oraz kryteria pozwalające na klasyfikację konkretnych osiągnięć jako wybitnych. W przypadku polskiego dziennikarstwa normy zawodowe spisane są m.in. w Karcie Etycznej Mediów, powstałej z inicjatywy SDP (Stowarzyszenia Dziennikarzy Polskich) i podpisanej w 1995 r.¹²⁴. Kolejnym dokumentem regulującym powinności dziennikarzy w Polsce jest, powstała jedenaście lat wcześniej niż Karta Etyczna Mediów, czyli jeszcze przed transformacją ustrojową, ustawa Prawo prasowe¹²⁵. Według tego aktu prawnego dziennikarzem można nazywać osobę „zajmującą się redagowaniem, tworzeniem lub przygotowaniem materiałów prasowych, pozostająca w stosunku pracy z redakcją albo zajmująca się taką działalnością na rzecz i z upoważnienia redakcji”¹²⁶. Ustawa z dnia 26 stycznia 1984 r. rozróżnia instytucję dziennikarza od redaktora (choć mianem tym zwyczajowo nazywa się dziennikarzy). Według jej zapisów różnicą, jaka zachodzi między nimi jest decyzyjność dotycząca publikacji danego materiału, co może oznaczać, że dziennikarz jest tylko osobą przygotowującą publikację, która niekoniecznie zostanie wyemitowana, ponieważ o tym, czy tak się stanie, decyduje redaktor¹²⁷. W myśl rozdziału drugiego tejże ustawy polscy dziennikarze mają m.in. następujące zobowiązania: wykonywanie swojej pracy zgodnie z zasadami etyki zawodowej: rzetelnie i starannie weryfikując źródła lub wprost je podając, ochrona swoich informatorów i innych osobowych źródeł informacji, realizacja założeń programowych redakcji, zachowywanie zasad poprawnej polszczyzny i unikanie zwrotów powszechnie uznawanych za niestosowne i wulgarne; oraz zakazy, takie jak np.: stosowania kryptoreklamy, wydawania opinii nt. niezakończonych procesów toczących się przed sądem pierwszej instancji, odmowy autoryzacji, publikacji materiałów audio i wideo bez zgody osób w nim występujących (w przypadku m.in. sondy ulicznej wystarczy wzięcie udziału, które samo w sobie stanowi akt woli), rozpowszechnianie informacji udzielonych z zastrzeżeniem przez informatora tajemnicy zawodowej czy upubliczniania informacji, przed terminem, który

¹²² Tamże.

¹²³ Tamże.

¹²⁴ E. Jurga-Wosik, I. Oleksiuk, *Wybrane zagadnienia etyczne dziennikarstwa interpretacyjnego na tle badań empirycznych*, Roczniki Nauk Społecznych 2022, 50(2), 84.

¹²⁵ Ustawa Prawo Prasowe z dnia 26 stycznia 1984 r. <https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=wdu19930070034> (dostęp: 28.04.2022).

¹²⁶ Tamże, art. 7 ust.2 pkt 5.

¹²⁷ Tamże, art. 7 ust. 2 pkt. 6.

zastrzegła sobie osoba je udostępniająca¹²⁸. Pojęcie profesjonalizmu w zawodzie dziennikarza występuje również w trzecim ważnym dla polskiej mediosfery dokumencie, jakim jest „ustawa medialna”, czyli ustawa o radiofonii i telewizji z dnia 29 grudnia 1992 r.¹²⁹, odnosząca się do nadawców publicznych: „Członkowie zarządów i osoby zajmujące kierownicze stanowiska w jednostkach publicznej radiofonii i telewizji kierują się w swojej pracy oraz w ocenie dziennikarzy i innych twórców im podległych zasadami profesjonalizmu, uczciwości i rzetelności”¹³⁰. Patrząc na wskazane zapisy ustaw, Lucyna Szot, badająca media lokalne, dochodzi do wniosku, że jedynym weryfikatorem profesjonalizmu dziennikarskiego jest sąd, do którego mogą wystąpić osoby pokrzywdzone w wyniku jakiejś publikacji¹³¹. Wydawać by się mogło, że sposobem na taki stan rzeczy mogłyby być instytucje zrzeszające dziennikarzy i nadające im uprawnienia do pełnienia zawodu. Tak jest np. we Francji, gdzie funkcjonuje Komisja ds. Legitymacji Dziennikarskich czy wcześniej opisane włoskie Stowarzyszenie Dziennikarzy, ale w krajach śródziemnomorskich instytucje te nie pełnią jednak funkcji kontrolujących przestrzegania standardów etyki zawodowej (ponieważ rzadko kiedy w tych państwach są skodyfikowane) – w przeciwieństwie do krajów Europy Północnej i Środkowej, gdzie funkcjonujące rady prasowe (w dużej mierze powoływane przez uchwalające kodeksy etyki zawodowej związki dziennikarzy) mają wiele uprawnień, które pozwalają na karanie nadawców nierealizujących opracowanych przez nie wytycznych, m.in. w przypadku skarg składanych przez obywateli¹³². W krajach śródziemnomorskich przywołane instytucje pełnią jedynie funkcję strażników dostępu do dziennikarstwa jako kręgu zawodowego¹³³. W wyżej wspomnianych krajach Północnej i Środkowej Europy (mowa tu o państwach niemieckojęzycznych i skandynawskich) profesjonalizm dziennikarstwa nastąpił szybciej (i jest dzisiaj silniejszy pod kątem kreowania oddzielnych norm zawodowych i poczucia odrębności grupy zawodowej) niż w śródziemnomorskich, mimo podobnego problemu, jakim były bliskie stosunki polityczno-medialne, wynikające z czynników ekonomicznych¹³⁴. Różnica ta wynikała m.in. z szybkiej formacji dziennikarzy w związkach zawodowych (historia dziennikarskich związków zawodowych sięga 1883 r., a poziom członkostwa dziennikarzy w związkach zawodowych również dzisiaj jest bardzo wysoki w stosunku do puli osób wykonujących ten zawód¹³⁵) i dużej liczebności nie tyle jego wykonawców, ile czytelników prasy, dzięki czemu mogło nastąpić uniezależnienie strefy medialnej od mocodawców politycznych¹³⁶. Najwyższy poziom profesiona-

¹²⁸ Tamże, 46–47.

¹²⁹ Ustawa o radiofonii i telewizji z dnia 29 grudnia 1992 r., <https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20042532531/U/D20042531Lj.pdf> (dostęp: 28.04.2022).

¹³⁰ Tamże, art. 27 ust. 7.

¹³¹ L. Szot, *Dziennikarze mediów lokalnych. Między profesjonalizmem a koniecznością przetrwania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2013, 29.

¹³² D.C. Hallin, P. Mancini, dz.cyt., 175–176.

¹³³ Tamże, 112–113.

¹³⁴ Tamże, 173–175.

¹³⁵ Tamże, 174–175.

¹³⁶ Tamże, 174.

lizacji (choć nie w czystej formie i ze znacznie mniejszym poziomem wewnętrznej regulacji niż w Północnej i Środkowej Europie¹³⁷) występuje w jeszcze innym systemie politycznym niż wyżej wymienione, czyli w krajach liberalnych (zwanych anglo-amerykańskimi), gdzie dziennikarstwo stanowi wysoce autonomiczną kategorię zawodową, realizującą misję na rzecz interesu publicznego¹³⁸. W tym przypadku kluczową rolę odegrali samodzielni reporterzy ze Stanów Zjednoczonych, których dziś nazwać można by pełnoetatowymi freelancerami, którzy na początku mieli bardzo niski status i poziom etyczny, proporcjonalny do ówczesnego (również niskiego) wynagrodzenia tego typu pracowników¹³⁹. Taki stan rzeczy utrzymywał się do czasu stworzenia przez Komisję ds. Wolności Prasy koncepcji odpowiedzialności społecznej (jej fundamentami było: oddzielenie opinii od informacji, obiektywizm i apolityczność)¹⁴⁰, czego pokłosiem była idea licencjonowania dziennikarzy¹⁴¹. Następnym proponowanym reform było powstanie na początku XX w. szkół dziennikarskich i kierunków medialnych na uniwersytetach, dzięki którym zaczęły powstawać pierwsze amerykańskie kodeksy dziennikarskiej etyki zawodowej, co w połączeniu z formowaniem związków zawodowych, stało się fundamentem profesjonalizacji tego zawodu.¹⁴² Ameryka Północna została w ten sposób kolebką dziennikarstwa „obiektywnego”, które wspomniani freelancerzy mogli uprawiać w wyniku wzrostu tożsamości i autonomii zawodowej, dzięki której mogli pracować dla wielu redakcji w tym samym czasie, co czyniło ich niezależnymi zarówno politycznie, jak i finansowo, od jednego konkretnego podmiotu. Efektem było stopniowe przechodzenie władzy nad redakcjami w ręce dziennikarzy zamiast właścicieli koncernów medialnych, a to pozwoliło na większą neutralność linii redakcyjnych, powiązaną z nawiązaniem współpracy reklamowych, ułatwiających utrzymanie stabilnej sytuacji ekonomicznej¹⁴³. W innych krajach tego systemu, jak np. Kanada czy Wielka Brytania, proces uniezależniania od sfery politycznej postępował znacznie wolniej niż w Stanach Zjednoczonych. Mimo to poziom profesjonalizacji dziennikarstwa prezentowany przez tamtejszych dziennikarzy, określany jest przez Hallina i Manciniego jako wysoki, ze względu na ich autonomię i indywidualizm, który funkcjonuje równoległe z mniejszym przywiązaniem do norm etycznych niż u dziennikarzy z USA¹⁴⁴.

Ostatnim ze wskaźników dotyczącym poziomu profesjonalizacji dziennikarskiej, uwzględnionym przez Hallina i Manciniego, jak już wskazano, jest poświęcenie na rzecz interesu publicznego, które badacze ponownie wiążą z pojęciem wolnego zawodu, w którym powinna obowiązywać „etyka służby publicznej”¹⁴⁵. Jednak jak

¹³⁷ Tamże, 226–228.

¹³⁸ Tamże, 221–232.

¹³⁹ Tamże, 222.

¹⁴⁰ P. Łokić, *Nowe media i dziennikarstwo*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Politycznych i Dziennikarstwa UAM, Poznań 2021, 124.

¹⁴¹ D.C. Hallin, P. Mancini, dz.cyt., 222.

¹⁴² Tamże, 222.

¹⁴³ Tamże, 221–223.

¹⁴⁴ Tamże, 227.

¹⁴⁵ Tamże, 36.

podkreślają sami autorzy, ten czynnik jest przedmiotem wielu sporów socjologicznych, ponieważ część socjologów wskazuje przy tym na ukryte intencje o motywach ekonomicznych, występujące w środowisku dziennikarskim¹⁴⁶. Do wspomnianego kryterium można dołączyć poziom rzetelności dziennikarskiej (związany także z możliwością weryfikacji publikowanych danych), która, jak wyżej wspomniano, wpisuje się w zakres obowiązków dziennikarskich w Polsce, wynikający z obowiązujących uwarunkowań prawnych tego zawodu. Jak zaznacza zespół naukowców z Poznania, na podstawie analizowanego przez nich badania, związanego z międzynarodowym projektem „Journalistic Role Performance Around the Globe”, na bazie tego czynnika poziom profesjonalizacji zawodu dziennikarza w Polsce można określić jako wysoki¹⁴⁷.

3. SONDA JAKO GATUNEK PRASOWY NA PRZYKŁADZIE TVP INFO I PROGRAMU PIERWSZEGO POLSKIEGO RADIA

Opisując sondę, należy przede wszystkim rozstrzygnąć problem dotyczący jej kwalifikacji jako gatunku prasowego. Wychodząc bowiem z metodologii badań mediodoznawczych, można stwierdzić, że sonda jest techniką badawczą. W genologii dziennikarskiej zajmujemy się jednak sondą uliczną jako samodzielnym lub składowym elementem publikacji dziennikarskiej, będącym typem, czy też pochodną wywiadu¹⁴⁸. Pomimo sporów o klasyfikację wywiadu jako gatunku prasowego, mediodoznawcy uznają jego ważność na scenie medialnej. Jak pisze Zbigniew Bauer: „wywiad może pełnić różne informacje: przekazywać informacje, a także odsłaniać osobowość rozmówcy. Jako forma pierwotnie autochtoniczna dla prasy, przeniesiony został z czasem do mediów elektronicznych i pełni tam dziś ważną, niekiedy wręcz zasadniczą rolę”¹⁴⁹. Mediodoznawca wyjaśnia, że mimo funkcjonowania wywiadu jako metody pozyskiwania wiedzy przez dziennikarza¹⁵⁰, istnieje także definicja gatunkowa, sformułowana przez niego samego¹⁵¹, według której wywiadem nazywamy przygotowaną do publikacji formę skonstruowaną przez dziennikarza, którego zadaniem jest przygotowanie i zarejestrowanie pytań wraz z odpowiedziami, udzielonymi mu przez rozmówcę¹⁵². Jak zaznacza Maria Wojtak, wywiad pod względem sytuacyjnym jest formą najbardziej naturalną zarówno dla dziennikarza, jak i Innego¹⁵³, ponieważ forma ta opiera się na rozmowie¹⁵⁴. A rozmowa, do której

¹⁴⁶ Tamże, 36.

¹⁴⁷ E. Jurga-Wosik i in., *Między informacją a komentarzem*, dz.cyt., 138.

¹⁴⁸ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, dz.cyt.

¹⁴⁹ Z. Bauer, *Wywiad. Gatunek i metoda*, w: *Dziennikarstwo i świat mediów*. Nowa edycja, red. Z. Bauer, E. Chudziński, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2012, 333.

¹⁵⁰ Tamże, 334.

¹⁵¹ Z. Bauer, *Wywiad*, w: *Słownik terminologii medialnej*, 236.

¹⁵² Tamże.

¹⁵³ R. Kapuściński, *Ten Inny*, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 2006.

¹⁵⁴ M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, dz.cyt.

potrzeba korelacji i wypowiedzi minimum dwóch osób, według Małgorzaty Kity¹⁵⁵, mimo pozornie panującego chaosu ma wewnętrzną strukturę organizacyjną¹⁵⁶. Wojtak sondę uznaje za typ wywiadu, w którym do tematu sondy, przedstawionego przez dziennikarza, odnosi się kilka osób¹⁵⁷. Według medioznawczyni, sonda jest szablonową odmianą gatunku – wywiadu¹⁵⁸, którego historia zaczęła się 13 października 1835 r.

Kaja Rostkowska-Biszczyńska, analizująca wywiady Teresy Torańskiej, zauważa, że poza podziałem wywiadu na kategorie *zur Sache* – czyli przeprowadzanym ze względu na informacje znane interlokuterowi, które dziennikarz chce przekazać odbiorcom komunikatu, oraz *zur Person* – czyli przeprowadzanym ze względu na bohatera, można wyróżnić trzeci rodzaj – *zur Meinung*, którego istotą jest opinia interlokutora¹⁵⁹.

W XXI w., jak udowadnia Agnieszka Zwiefka-Chwałek, dziennikarstwo jest zmediamorfizowane¹⁶⁰. Następuje ewolucja pojęcia dziennikarza jako *gatekeepera*, albowiem w erze social mediów zmieniają się zasady dopuszczenia informacji do publicznego obiegu. W świetle tego zjawiska duże znaczenie ma rozróżnienie, jakie wprowadza Zwiefka-Chwałek¹⁶¹, czyli różnicę między dziennikarstwem obywatelskim, często generującym nowe teorie lub fake newsy – możliwym dzięki wolnemu dostępowi do Internetu, informacji i kont na portalach społecznościowych¹⁶² a dziennikarstwem uczestniczącym, do którego elementów można zaliczyć sondę uliczną. Shayne Bowman i Chris Willis¹⁶³, definiujący jako pierwsi pojęcie dziennikarstwa uczestniczącego, określają ten rodzaj dziennikarstwa jako: „aktywny udział obywatela lub grupy obywateli w procesie zbierania, konstruowania, analizowania i upowszechniania informacji. Celem tej partycypacji jest zapewnienie niezależnych, wiarygodnych, aktualnych, różnorodnych i istotnych informacji, które są warunkiem istnienia demokracji”¹⁶⁴. Sonda uliczna, traktowana przez społeczeństwo i opinię publiczną, jako udzielenie głosu zwykłym obywatelom, służy uwiarygodnieniu danego medium jako demokratycznego, słuchającego głosu swoich odbiorców i wychodzącego naprzeciw potrzebom obywateli, w ten sposób realizując definicję oraz misję dziennikarstwa uczestniczącego. Wysłuchanie opinii „szarego człowieka” w modelu dziennikarstwa idealnego, bardzo trudnym do zrealizowania, ale przez opinię publiczną przyjmowanym za realny, ma dawać odbiorcy gwarancję autentyczności i poczucie uczestnictwa w powstawaniu sądów, które pojawiają się na antenie¹⁶⁵.

¹⁵⁵ M. Kita, *Wywiad prasowy. Język – gatunek – interakcja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 1998, 36.

¹⁵⁶ Tamże.

¹⁵⁷ M. Wojtak, *Analiza gatunków prasowych*, dz.cyt.

¹⁵⁸ Z. Bauer, *Wywiad. Gatunek i metoda*, dz.cyt.

¹⁵⁹ K. Rostkowska-Biszczyńska, *One: wywiady Teresy Torańskiej w ujęciu genologicznym*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2019, 50.

¹⁶⁰ A. Zwiefka-Chwałek, *Dziennikarstwo uczestniczące jako przejaw mediamorfozy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2009.

¹⁶¹ Tamże.

¹⁶² P. Łokić, dz.cyt., 137.

¹⁶³ S. Bowman, C. Willis, *We Media. How Audience Are Shaping the Future of News and Information*, American Press Institute, www.mediacentre.org (dostęp: 23.04.2022).

¹⁶⁴ Tamże.

¹⁶⁵ Z. Bauer, *Wywiad. Gatunek i metoda*, dz.cyt.

Polska opinia publiczna jest obecnie bardzo podzielona w wielu kwestiach kulturowych, politycznych czy codziennych. Rolą dziennikarza jest poznawanie tej opinii i jej prezentowanie na antenach rozgłośni – spojrzenie z boku na wszystkie elementy dyskursu. Jest to możliwe za pomocą wielu form. Sonda uliczna to jeden z elementów audycji radiowych i telewizyjnych¹⁶⁶. Zadaniem dziennikarza jest w tym wypadku zebranie wypowiedzi kilku lub kilkunastu przechodniów oraz zmontowanie tego materiału¹⁶⁷. Konstrukcja gotowego elementu audycji składa się z kilku wybranych (spośród wcześniej nagranych) wypowiedzi i pytania reportera, najczęściej pojawiającego się jedynie na początku materiału lub na początku serii odpowiedzi na każdy kolejny temat¹⁶⁸. Z reguły jej celem jest przedstawienie na antenie punktu widzenia odbiorców w danej kwestii.

Można wyróżnić sondy polityczne, problemowe i tzw. „michałkowe” (w znaczeniu uzupełniające, dotyczące tematów przyjemnych i relaksujących widza, stanowią przerwę lub dodatek do materiału głównego¹⁶⁹). Formę, jaką jest sonda, można nazwać rozwijającą opinię publiczną pod względem zarówno ideologicznym, jak i duchowym. Gatunek ten w podtypie problemowym pomaga odnaleźć różniące się od własnych punkty widzenia, spróbować je zrozumieć i dzięki temu zacząć zauważać i tolerować. Jak udowadnia John B. Thompson, socjolog z Wielkiej Brytanii, media wspierają rozwój empatii¹⁷⁰.

Z empatią nie zawsze spotykają się jednak dziennikarze przeprowadzający sondę. W chwili zetknięcia się z mikrofonem ludzie na ulicy uciekają lub odpowiadają bardzo zdawkowo, co utrudnia pracę osobom sondę uliczną przeprowadzającym i skutkuje zniechęceniem tej formy przez ludzi mediów¹⁷¹. Małgorzata Piekarska stawia następującą tezę, sprawdzającą się również w przypadku form audialnych: „Telewizyjna kamera spina. Choć nie leczą z niej pomidory ani zgniłe jaja, wzbudza jednak lęk. Ludziom wydaje się, że jednorazowe pojawienie się ich twarzy na antenie zniszczy anonimowość”¹⁷². Jak zauważa Kamil Niesłony, analizując dokonania Piekarskiej, na efektywność wpływać może wiele czynników¹⁷³, które zostały poddane ocenie dziennikarzy Programu Pierwszego Polskiego Radia i TVP INFO przy pomocy ankiety, poddanej analizie w dalszej części artykułu.

¹⁶⁶ R. Siekiera, *Komunikatywistyczna analiza genologiczna w praktyce na przykładzie badania telewizyjnych serwisów informacyjnych*, w: *Metody badania komunikacji i mediów. Perspektywa teoretyczna i analityczna*, red. A. Barańska-Szmitko, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2021.

¹⁶⁷ M. Winiarska, *Genologia dziennikarska a la française*, w: *Gatunki dziennikarskie w Europie. Wstęp do genologii dziennikarskiej*, red. K. Wolny-Zmorzyński, J. Morawiecki, P. Urbaniak, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2017, 98.

¹⁶⁸ K. Niesłony, *Reakcje społeczne*, dz.cyt.

¹⁶⁹ J. Dziażacz, *Profesjolekt dziennikarski*, w: *Vidy jazyka a jazykovedy. na počest' Miloslavy Sokolovej*, red. M. Ološtiak, M. Ivanová, D. Slančová, Prešov 2011, 358–365.

¹⁷⁰ J.B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, tłum. I. Mielnik, Astrum, Wrocław 2001, 191–193.

¹⁷¹ K. Niesłony, *Reakcje społeczne*, dz.cyt.

¹⁷² M.K. Piekarska, *Sonda*, Cogito nr 10/99, 113.

¹⁷³ K. Niesłony, *Reakcje społeczne*, dz.cyt.

4. METODOLOGIA BADANIA WŁASNEGO

Badanie zostało przeprowadzone za pomocą ankiety internetowej 10–18 maja 2022 r., na próbie 27 dziennikarzy reprezentujących redakcje mediów publicznych – TVP INFO i Programu Pierwszego Polskiego Radia.

Wartości procentowe poszczególnych wariantów odpowiedzi zilustrowano na wykresach słupkowych lub w formie tabelarycznej. W przypadku zmiennych ilościowych zamieszczano tabelę zawierającą miary tendencji centralnej oraz rozproszenia.

Istotność związków między zmiennymi o charakterze nominalnym badano za pomocą testu niezależności *chi* kwadrat, posługując się poniższym wzorem:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Gdzie:

O_i – wartość obserwowana

E_i – wartość oczekiwana

Wartość oczekiwaną obliczono, korzystając z poniższego wzoru:

$$E_{oczekiwana} = \frac{(\text{suma rzędu})(\text{suma kolumny})}{(\text{suma całkowita})}$$

W analizach statystycznych przyjęto poziom istotności $p = 0,05$. Analizy wykonano za pomocą programu SPSS Statistics oraz z wykorzystaniem pakietu Office.

5. WYNIKI BADAŃ

Ponad połowę analizowanej grupy stanowiły kobiety (55,6%), choć odsetek mężczyzn był również relatywnie wysoki (44,4%).

Zdecydowana większość ankietowanych należała do redakcji TVP Info (70,4%), natomiast pozostałe osoby były pracownikami Polskiego Radia (29,6%) (zob. tab. 1).

Tabela 1. Płeć, redakcja (N = 27)

		Liczebność	Procent
Płeć	Kobieta	15	55,6
	Mężczyzna	12	44,4
Redakcja	TVP Info	19	70,4
	Polskie Radio	8	29,6

Opracowanie własne.

Średni staż pracy respondentów w dziennikarstwie to 10,91 roku przy odchyleniu równym 9,05 roku, wartość środkowa wyniosła 10 lat, minimum to 0,5 roku, natomiast maksimum 30 lat (zob. tab. 2).

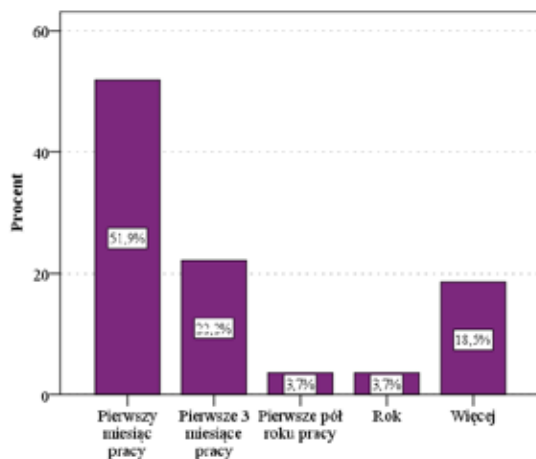
Tabela 2. Staż pracy w dziennikarstwie (N = 27)

Średnia	10,91
Mediana	10,00
Odchylenie standardowe	9,05
Minimum	0,50
Maksimum	30,00

Opracowanie własne.

Ponad połowa ankietowanych zrealizowała pierwszą sondę w pierwszym miesiącu pracy (51,9%), relatywnie wysoki odsetek respondentów przeprowadził sondę w pierwszych trzech miesiącach pracy (22,2%), natomiast pozostałe osoby zrealizowały pierwszą sondę przez pierwsze pół roku pracy (3,7%), w pierwszym roku pracy (3,7%) lub później (18,5%) (zob. ryc. 1).

Rycina 1. Kiedy zrealizował/a Pan/Pani pierwszą sondę? (N = 27)



Opracowanie własne.

Większość kobiet zrealizowała pierwszą sondę w pierwszym miesiącu pracy, natomiast wśród mężczyzn przeważali respondenci, którzy przeprowadzili sondę w pierwszych trzech miesiącach pracy lub później. Odnotowano istotny związek między płcią ankietowanych a terminem przeprowadzenia pierwszej sondy [$\chi^2(1; N = 27) = 2,967; p < 0,05; \text{Phi} = 0,331$] (zob. tab. 3).

Tabela 3. Termin realizacji pierwszej sondy w zależności od płci (N = 27)

		Płeć		
		Kobieta	Mężczyzna	
Kiedy zrealizował/a Pan/Pani pierwszą sondę?	Pierwszy miesiąc pracy	Liczebność	10	4
		% – termin realizacji pierwszej sondy	71,4%	28,6%
		% – płeć	66,7%	33,3%
	Pierwsze 3 miesiące pracy lub później	Liczebność	5	8
		% – termin realizacji pierwszej sondy	38,5%	61,5%
		% – płeć	33,3%	66,7%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 2,967$; $p = 0,045$	

Opracowanie własne.

Prawie wszyscy pracownicy Polskiego Radia zrealizowali pierwszą sondę w pierwszym miesiącu pracy, natomiast większość pozostałych respondentów przeprowadziła sondę w pierwszych trzech miesiącach pracy lub później. Analiza wykazała istotny związek między redakcją, w której pracowali ankietowani, a terminem przeprowadzenia pierwszej sondy [$\chi^2(1; N = 27) = 2,967$; $p < 0,05$; $\Phi = -0,463$] (zob. tab. 4).

Tabela 4. Termin realizacji pierwszej sondy w zależności od redakcji (N = 27)

		Redakcja		
		TVP Info	Polskie Radio	
Kiedy zrealizował/a Pan/Pani pierwszą sondę?	Pierwszy miesiąc pracy	Liczebność	7	7
		% – termin realizacji pierwszej sondy	50,0%	50,0%
		% – redakcja	36,8%	87,5%
	Pierwsze 3 miesiące pracy lub później	Liczebność	12	1
		% – termin realizacji pierwszej sondy	92,3%	7,7%
		% – redakcja	63,2%	12,5%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 5,787$; $p = 0,016$	

Opracowanie własne.

Nie stwierdzono wystąpienia istotnego związku między stażem pracy w dziennikarstwie a terminem przeprowadzenia pierwszej sondy [$\chi^2(1; N = 27) = 0,898$; ni] (zob. tab. 5).

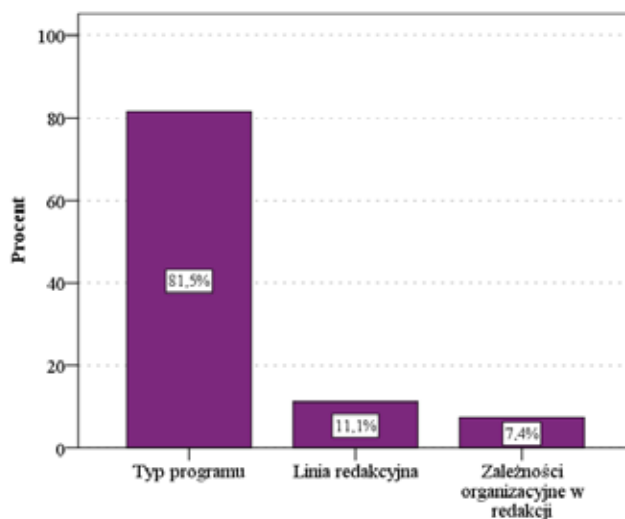
Tabela 5. Termin realizacji pierwszej sondy w zależności od stażu pracy w dziennikarstwie (N = 27)

		Staż pracy w dziennikarstwie		
			TVP Info	Polskie Radio
Kiedy zrealizował/a Pan/Pani pierwszą sondę?	Pierwszy miesiąc pracy	Liczebność	Do 10 lat	Powyżej 10 lat
		% – termin realizacji pierwszej sondy	9	5
		% – staż pracy	64,3%	35,7%
	Pierwsze 3 miesiące pracy lub później	Liczebność	60,0%	41,7%
		% – termin realizacji pierwszej sondy	6	7
		% – staż pracy	46,2%	53,8%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,898$; $p = 0,343$	

Opracowanie własne.

Zdecydowana większość ankietowanych uważała, że wpływ na konstruowanie sondy ma typ programu (81,5%), natomiast pozostałe osoby twierdziły, że w największym stopniu na konstruowanie sondy wpływa linia redakcyjna (11,1%) lub zależności organizacyjne w redakcji (7,4%) (zob. ryc. 2).

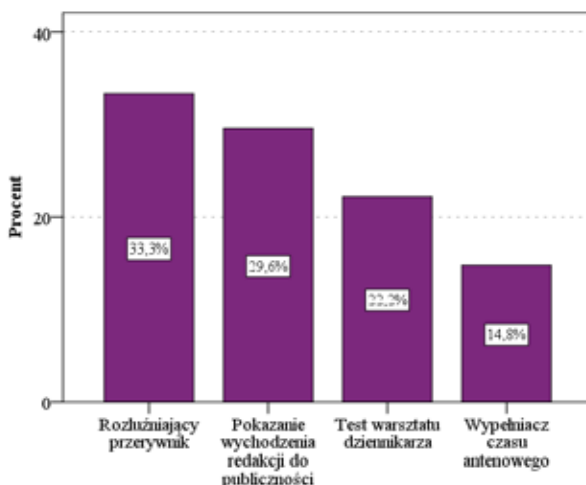
Rycina 2. Wpływ na konstruowanie sondy mają następujące czynniki: (N = 27)



Opracowanie własne.

Najwyższy odsetek ankietowanych uważał, że sonda pełni na antenie rolę rozluźniającego przerywnika (33,3%), pokazuje wychodzenie redakcji do publiczności (29,6%), a także testuje warsztat dziennikarski (22,2%) (zob. ryc. 3).

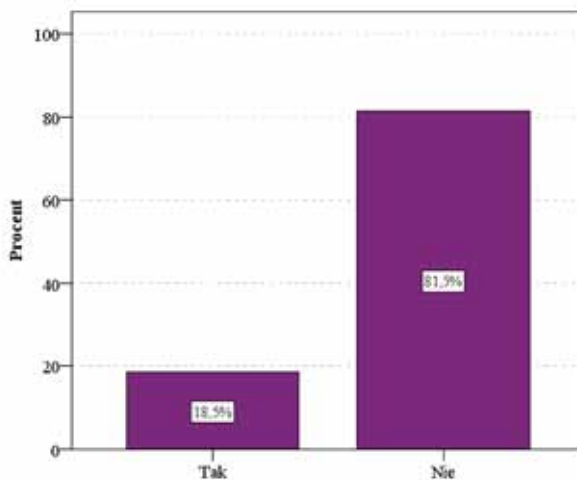
Rycina 3. Jaką rolę pełni sonda na antenie? (N = 27)



Opracowanie własne.

Stosunkowo niski odsetek ankietowanych uważał, że sonda powinna być wyeliminowana lub zastąpiona (18,5%). Respondenci, którzy chcieli wyeliminować sondę, najczęściej uważali, że sonda nie jest niczym ważnym, służy głównie stworzeniu wrażenia słuszności przekazu redakcji, głosy nieprzychylnie są usuwane, a także brakuje rzeczowych odpowiedzi. Ankietowani, którzy nie chcieli eliminować sondy, najczęściej twierdzili, że sonda urzeczywistnia telewizję, urozmaica treść i pozwala na pokazanie opinii widzów, zwiększa autentyczność przekazu, jest elementem rozluźniającym (zob. ryc. 4).

Rycina 4. Czy sonda może /powinna zostać wyeliminowana lub zastąpiona? (N= 27)



Opracowanie własne.

Nie odnotowano istotnego związku między płcią ankietowanych a ich opinią na temat konieczności wyeliminowania sondy [$\chi^2(1; N = 27) = 0,049; ni$] (zob. tab. 6).

Tabela 6. Opinia na temat konieczności wyeliminowania sondy w zależności od płci (N = 27)

		Płeć		
		Kobieta		Mężczyzna
Czy sonda może /powinna zostać wyeliminowana lub zastąpiona?	Tak	Liczebność	3	2
		% – opinia na temat eliminacji sondy	60,0%	40,0%
		% – płeć	20,0%	16,7%
	Nie	Liczebność	12	10
		% – opinia na temat eliminacji sondy	54,5%	45,5%
		% – płeć	80,0%	83,3%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,049; p = 0,825$	

Opracowanie własne.

Analiza nie wykazała istotnego związku między redakcją, w której pracowali respondenci, a ich opinią na temat konieczności wyeliminowania sondy [$\chi^2(1; N = 27) = 2,584; ni$] (zob. tab. 7).

Tabela 7. Opinia na temat konieczności wyeliminowania sondy w zależności od redakcji (N = 27)

		Redakcja		
		TVP Info	Polskie Radio	
Czy sonda może /powinna zostać wyeliminowana lub zastąpiona?	Tak	Liczebność	5	0
		% – opinia na temat wyeliminowania sondy	100,0%	0,0%
		% – redakcja	26,3%	0,0%
	Nie	Liczebność	14	8
		% – opinia na temat wyeliminowania sondy	63,6%	36,4%
		% – redakcja	73,7%	100,0%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 2,584; p = 0,108$	

Opracowanie własne.

Nie stwierdzono wystąpienia istotnego związku między stażem pracy ankietowanych w dziennikarstwie a ich opinią na temat konieczności wyeliminowania sondy [$\chi^2(1; N = 27) = 0,601; ni$] (zob. tab. 8).

Tabela 8. Opinia na temat konieczności wyeliminowania sondy w zależności od stażu pracy w dziennikarstwie (N = 27)

		Staż pracy w dziennikarstwie		
		Do 10 lat		Powyżej 10 lat
Czy sonda może /powinna zostać wyeliminowana lub zastąpiona?	Tak	Liczebność	2	3
		% – opinia na temat eliminacji sondy	40,0%	60,0%
		% – staż pracy	13,3%	25,0%
	Nie	Liczebność	13	9
		% – opinia na temat eliminacji sondy	59,1%	40,9%
		% – staż pracy	86,7%	75,0%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,601$; $p = 0,438$	

Opracowanie własne.

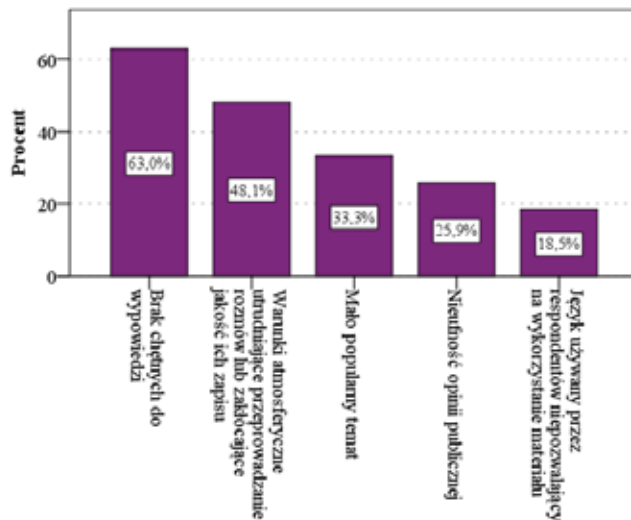
Nie odnotowano istotnego związku między terminem realizacji pierwszej sondy a opinią na temat konieczności wyeliminowania sondy [$\chi^2(1; N = 27) = 0,345$; ni] (zob. tab. 9).

Tabela 9. Opinia na temat konieczności wyeliminowania sondy w zależności od terminu realizacji pierwszej sondy (N = 27)

		Kiedy zrealizował/a Pan/Pani pierwszą sondę?		
		Pierwszy miesiąc pracy	Pierwsze 3 miesiące pracy lub później	
Czy sonda może /powinna zostać wyeliminowana lub zastąpiona?	Tak	Liczebność	2	3
		% – opinia na temat eliminacji sondy	40,0%	60,0%
		% – termin realizacji pierwszej sondy	14,3%	23,1%
	Nie	Liczebność	12	10
		% – opinia na temat eliminacji sondy	54,5%	45,5%
		% – termin realizacji pierwszej sondy	85,7%	76,9%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,345$; $p = 0,557$	

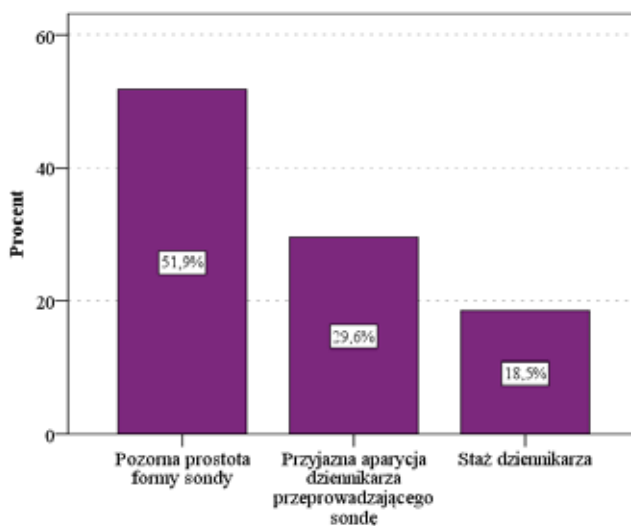
Opracowanie własne.

Najwyższy odsetek ankietowanych uważał, że czynnikami najbardziej utrudniającymi tworzenie sondy są: brak chętnych do wypowiedzi (63%), warunki atmosferyczne, utrudniające przeprowadzenie rozmów lub zakłócające jakość ich zapisu (48,1%), mało popularny temat (33,3%) (zob. ryc. 5).

Rycina 5. Czynnikiami najbardziej utrudniającymi tworzenie sondy są: (N = 27)

Opracowanie własne.

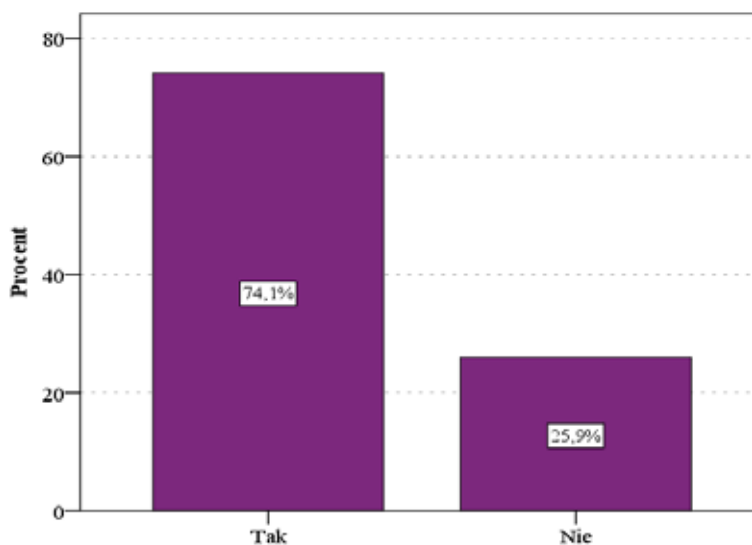
Ponad połowa ankietowanych uważała, że czynnikiem decydującym o profesjonalizacji dziennikarza w kreowaniu sondy jest pozorna prostota formy sondy (51,9%), natomiast pozostali respondenci twierdzili, że czynniki decydujące o profesjonalizacji dziennikarza to przyjazna aparycja dziennikarza (29,6%), a także staż dziennikarza (18,5%) (zob. ryc. 6).

Rycina 6. Czynnikiami decydującymi o profesjonalizacji dziennikarza w kreowaniu sondy są: (N = 27)

Opracowanie własne.

Zdecydowana większość ankietowanych uważała, że sonda jest wymagająca jako forma (74,1%). Respondenci, którzy twierdzili, że sonda jest wymagającą formą najczęściej uważali, że do przeprowadzenia sondy we właściwy sposób konieczne jest odpowiednie przygotowanie, należy zadać we właściwy sposób pierwsze pytanie, wymaga błyskotliwości, odwagi, umiejętności trafnych pytań i namówienia ludzi do udzielenia wypowiedzi. Ankietowani, którzy uważali, że przeprowadzenie sondy nie jest trudne, najczęściej twierdzili, że materiał powstaje w oparciu o wypowiedzi rozmówców i nie wymaga od dziennikarza dużego nakładu pracy, istnieje możliwość szybkiego montażu, nie ma konieczności udzielania merytorycznych wypowiedzi przez dziennikarza, najważniejsze jest proste, pierwsze pytanie (zob. ryc. 7).

Rycina 7. Czy sonda jest wymagająca jako forma? (N = 27)



Opracowanie własne.

Nie odnotowano istotnego związku między płcią ankietowanych a ich opinią na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie [$\chi^2(1; N = 27) = 0,964; ni$] (zob. tab. 10).

Tabela 10. Opinia na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie w zależności od płci (N = 27)

			Płeć	
			Kobieta	Mężczyzna
Czy sonda jest wymagająca jako forma?	Tak	Liczebność	10	10
		% – opinia na temat sondy	50,0%	50,0%
		% – płeć	66,7%	83,3%
	Nie	Liczebność	5	2
		% – opinia na temat sondy	71,4%	28,6%
		% – płeć	33,3%	16,7%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,964$; $p = 0,326$	

Opracowanie własne.

Analiza nie wykazała istotnego związku między redakcją, w której pracowali ankietowani, a ich opinią na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie [$\chi^2(1; N = 27) = 0,005$; ni] (zob. tab. 11).

Tabela 11. Opinia na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie w zależności od redakcji (N = 27)

			Redakcja	
			TVP Info	Polskie Radio
Czy sonda jest wymagająca jako forma?	Tak	Liczebność	14	6
		% – opinia na temat sondy	70,0%	30,0%
		% – redakcja	73,7%	75,0%
	Nie	Liczebność	5	2
		% – opinia na temat sondy	71,4%	28,6%
		% – redakcja	26,3%	25,0%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,005$; $p = 0,943$	

Opracowanie własne.

Nie stwierdzono wystąpienia istotnego związku między stażem pracy respondentów w dziennikarstwie a ich opinią na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie [$\chi^2(1; N = 27) = 0,010$; ni] (zob. tab. 12).

Tabela 12. Opinia na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie w zależności od stażu pracy w dziennikarstwie (N = 27)

			Staż pracy w dziennikarstwie	
			Do 10 lat	Powyżej 10 lat
Czy sonda jest wymagająca jako forma?	Tak	Liczebność	11	9
		% – opinia na temat sondy	55,0%	45,0%
		% – staż pracy	73,3%	75,0%
	Nie	Liczebność	4	3
		% – opinia na temat sondy	57,1%	42,9%
		% – staż pracy	26,7%	25,0%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,010$; p = 0,922	

Opracowanie własne.

Nie odnotowano istotnego związku między terminem realizacji pierwszej sondy a opinią na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie [$\chi^2(1; N = 27) = 0,106$; ni] (zob. tab. 13).

Tabela 13. Opinia na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie w zależności od terminu realizacji pierwszej sondy (N = 27)

			Kiedy zrealizował/a Pan/Pani pierwszą sondę? Pierwszy miesiąc pracy	
				Pierwsze 3 miesiące pracy lub później
Czy sonda jest wymagająca jako forma?	Tak	Liczebność	10	10
		% – opinia na temat sondy	50,0%	50,0%
		% – termin realizacji pierwszej sondy	71,4%	76,9%
	Nie	Liczebność	4	3
		% – opinia na temat sondy	57,1%	42,9%
		% – termin realizacji pierwszej sondy	28,6%	23,1%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,106$; p = 0,745	

Opracowanie własne.

Analiza nie wykazała istotnego związku między opinią na temat konieczności wyeliminowania sondy a oceną trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie [$\chi^2(1; N = 27) = 0,112$; ni] (zob. Tab.14).

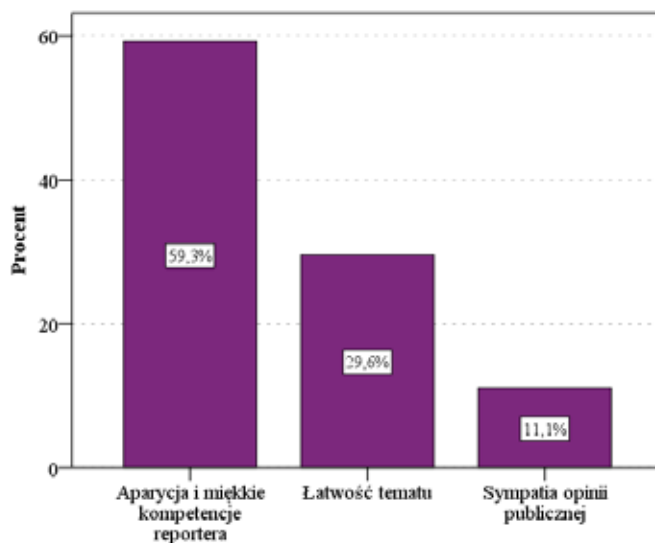
Tabela 14. Opinia na temat trudności przeprowadzenia sondy w odpowiedniej formie w zależności od opinii na temat konieczności wyeliminowania sondy (N = 27)

			Czy sonda może /powinna zostać wyeliminowana lub zastąpiona?	
			Tak	Nie
Czy sonda jest wymagająca jako forma?	Tak	Liczebność	4	16
		% – opinia na temat sondy	20,0%	80,0%
		% – konieczność eliminacji sondy	80,0%	72,7%
	Nie	Liczebność	1	
		% – opinia na temat sondy	14,3%	6 85,7%
		% – konieczność eliminacji sondy	20,0%	27,3%
Test niezależności chi-kwadrat			$\chi^2 = 0,112$; $p = 0,738$	

Opracowanie własne.

Większość ankietowanych uważała, że najważniejsze czynniki osobowościowe, sprzyjające robieniu sondy, to: aparycja i miękkie kompetencje reportera (59,3%), natomiast pozostali respondenci twierdzili, że najważniejsza jest łatwość tematu (29,6%) oraz sympatia opinii publicznej (11,1%) (zob. ryc. 8).

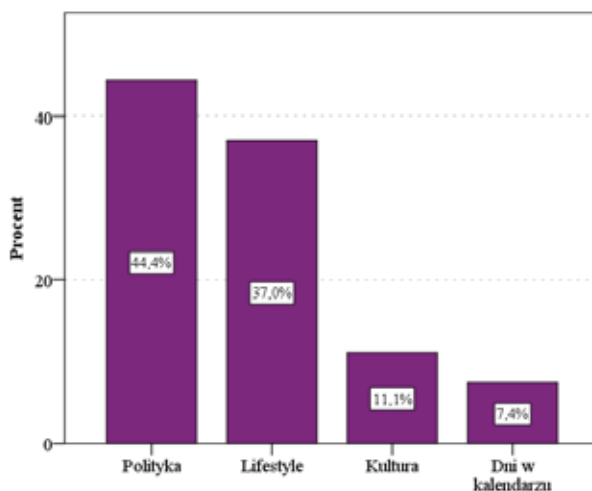
Rycina 8. Jakie są wg Pani/Pana czynniki osobowościowe sprzyjające przeprowadzaniu sondy? (N = 27)



Opracowanie własne.

Najwyższy odsetek ankietowanych twierdził, że zazwyczaj sondy dotyczą polityki (44,4%) oraz stylu życia (37%) (zob. ryc. 9).

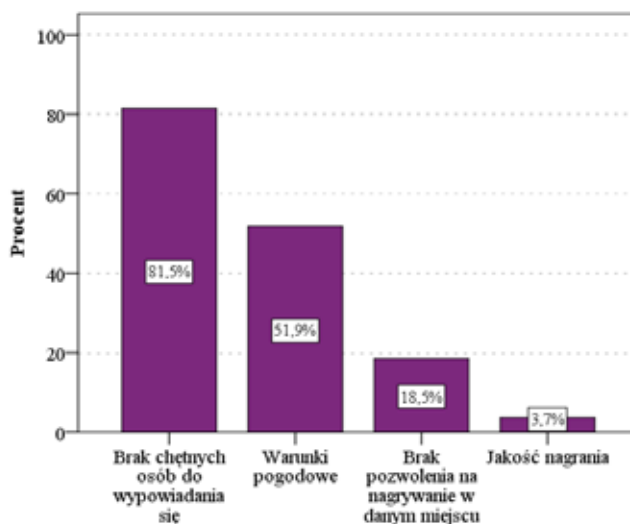
Rycina 9. W jakiej kategorii tematycznej powstaje sonda? (N = 27)



Opracowanie własne.

Najwyższy odsetek respondentów twierdził, że najczęstsze problemy podczas nagrywania sondy to brak chętnych osób do wypowiedzania się (81,5%) oraz warunki pogodowe (51,9%) (zob. ryc. 10).

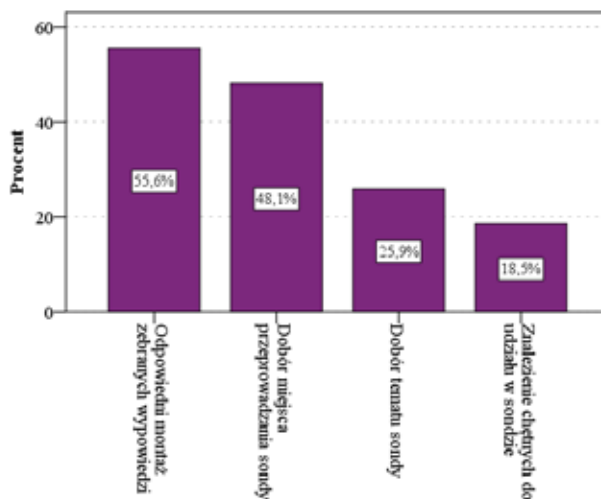
Rycina 10. Jakie wg Pani/Pana są najczęstsze problemy podczas nagrywania sondy? (N = 27)



Opracowanie własne.

Najliczniejsze grupy stanowiły osoby, które twierdziły, że najłatwiejsze elementy tworzenia sondy to odpowiedni montaż zebranych wypowiedzi (55,6%) oraz dobór miejsca przeprowadzania sondy (48,1%) (zob. ryc. 11).

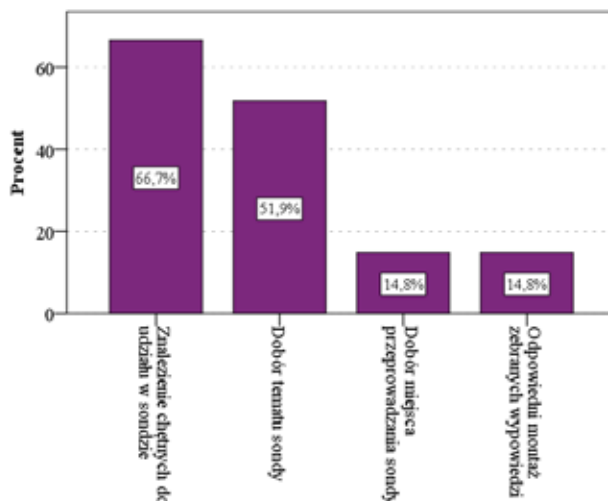
Rycina 11. Jaki wg Pani/Pana jest najłatwiejszy element tworzenia sondy? (N = 27)



Opracowanie własne.

Najwyższy odsetek ankietowanych uważał, że najtrudniejsze elementy tworzenia sondy to znalezienie chętnych do udziału w sondzie (66,7%) oraz dobór tematu sondy (51,9%) (zob. ryc. 12).

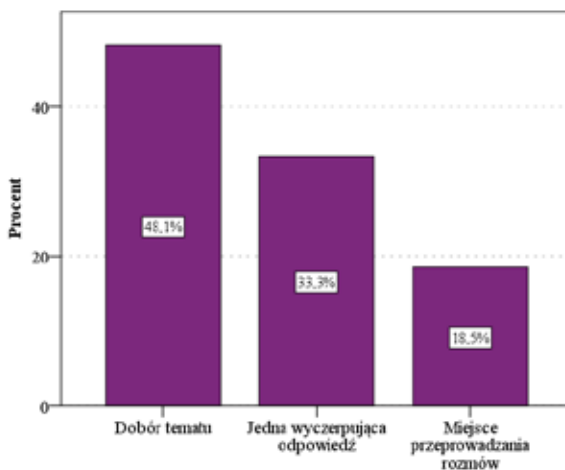
Rycina 12. Jaki wg Pani/Pana jest najtrudniejszy element tworzenia sondy? (N = 27)



Opracowanie własne.

Prawie połowa ankietowanych uważała, że warunkiem przeprowadzenia dobrej sondy jest właściwy dobór tematu (48,1%), natomiast pozostałe osoby twierdziły, że kluczowe jest uzyskanie jednej wyczerpującej odpowiedzi (33,3%) lub miejsce przeprowadzania rozmów (18,5%) (zob. ryc. 13).

Rycina 13. Warunek dobrej sondy według Pani/ Pana to: (N = 27)



Opracowanie własne.

6. WNIOSKI

Istotność sondy jako gatunku dziennikarskiego potwierdza 81% badanych (zob. ryc. 4). Twierdzą oni, że sonda nie może być wyeliminowana spośród form ukazujących się na antenie ani niczym zastąpiona, ponieważ jest głosem publiczności na antenie, co skraca dystans i zacieśnia relację między nadawcą a odbiorcą. Wyniki powyższego badania pokazują istotną zależność między płcią dziennikarza a terminem realizacji pierwszej sondy w karierze. Jednak w większości przypadków czas ten nie przekraczał trzeciego miesiąca pracy w redakcji (zob. ryc. 1), co sygnalizuje adekwatność sądu, iż forma ta w większości realizowana jest przez młodszych pracowników redakcji – ponad połowa badanych stwierdziła, że wynika to z pozornej prostoty formy, jaką jest sonda uliczna. Dzieliąc respondentów ze względu na redakcje, w których pracują, można zauważyć, że sonda uliczna w medium audialnym jest wcześniej wykonywaną formą przez młodych dziennikarzy niż w telewizji (zob. tab. 4.). Biorąc pod uwagę wyniki wymienionej ankiety, należy stwierdzić zależność występowania sondy ulicznej na antenie mediów publicznych od typu programu, podczas którego jest emitowana (zob. ryc. 2). Według badanych dominującą funkcją sondy jest pokazanie wychodzenia redakcji do publiczności i rozluźnienie odbiorców, mimo stwierdzenia, że najczęstszą kategorią tematyczną, w której jest ona konstruowana jest polityka, a styl życia znajduje się dopiero na

drugim miejscu (zob. ryc. 9). Jednak jak widać w tabelach, dotyczy najłatwiejszego i najtrudniejszego czynnika podczas przygotowywania sondy ulicznej (zob. ryc. 5 i 10) mimo istotności pokazywania *vox populi* na antenie najtrudniejszym elementem dla dziennikarza przeprowadzającego sondę jest znalezienie osób chętnych do wypowiedzenia się przy mikrofonie (zob. ryc. 12). Drugim najczęściej wskazywanym przez pracowników mediów publicznych destruktorom podczas nagrywania materiału są warunki pogodowe, które są zmienne, a jak sama nazwa gatunku wskazuje miejscem przeprowadzania rozmów jest z reguły ulica. Najprostszym etapem pracy nad sondą uliczną jest według ankietowanych montaż zgromadzonych wypowiedzi i znalezienie odpowiedniego miejsca do nagrań. Czynnikiem ułatwiającym przygotowanie sondy są według respondentów przyjazna aparycja i miękkie kompetencje reportera konstruującego ten element programu (zob. ryc. 6 i 8). Jak wskazują badani, najważniejszy do efektywności pracy nad sondą uliczną jest dobór tematu, na który jest ona przeprowadzana, oraz minimum jedna wyczerpująca odpowiedź na stawiane przez dziennikarza pytania (zob. ryc. 13). Ponad 70% dziennikarzy mediów publicznych, którzy wzięli udział w takim badaniu ankietowym, ocenia sondę uliczną jako formę wymagającą, m.in. ze względu na konieczność przygotowania się do tematu, do którego będziemy zadawać pytania, oraz zależność czynnika osobowościowego w postaci reportera, od którego umiejętności zależy efekt i ilość zebranego materiału (zob. ryc. 7).

7. ZAKOŃCZENIE

Podstawowym założeniem pracy była teza, że sonda uliczna zasługuje na miano odrębnego gatunku dziennikarskiego, mimo pobieżnego traktowania jej przez genologów. Podporą tego stwierdzenia był artykuł naukowy Kamila Niesłonego¹⁷⁴, według którego sonda jest istotna, choć nie ma sympatii zarówno wśród badaczy, jak i praktyków dziennikarstwa¹⁷⁵. Po przeprowadzeniu powyższej analizy fakt niewielu materiałów naukowych uwzględniających sondę jako oddzielną kategorię, niestanowiącą jedynie odmiany wywiadu, potwierdził się. Poza Kamilem Niesłonym do sondy jako odrębnej formy odnoszą się głównie autorzy publikacji *Gatunki dziennikarskie w Europie. Wstęp do genologii dziennikarskiej*¹⁷⁶, którzy analizują opracowania zagraniczne¹⁷⁷.

Celem artykułu było udowodnienie, że sonda jest gatunkiem wymagającym, którym zajmują się najmłodszy dziennikarze w poszczególnych redakcjach. Odpowiedzi udzielone przez dziennikarzy mediów publicznych – kanału TVP INFO i Programu Pierwszego Polskiego Radia potwierdzają to założenie. Ponad połowa z nich (51,9%) pierwszą sondę w karierze wykonała w pierwszym miesiącu, a kolejne 22,2% w ciągu pierwszych trzech miesięcy pracy w redakcji. Zasadne

¹⁷⁴ K. Niesłony, *Reakcje społeczne*, dz.cyt.

¹⁷⁵ Tamże.

¹⁷⁶ *Gatunki dziennikarskie w Europie*, dz.cyt.

¹⁷⁷ M. Winiarska, dz.cyt., 98.

okazało także założenie, że czas wykonania pierwszej sondy zależny jest od płci oraz uzależnienie faktu przydzielania sondy od aparycji i kompetencji miękkich reportera (jako czynnik decydujący o profesjonalizacji dziennikarza przeprowadzającego sondę zależność tę wskazuje 59,3% respondentów). Potwierdziła się zatem hipoteza, że to kobiety częściej realizują ten gatunek dziennikarski.

Połowicznej falsyfikacji uległa hipoteza, iż forma ta jest wymagająca i nielubiana, przez co możliwa do wyeliminowania w opinii dziennikarzy mediów publicznych. Ponad 80% ankietowanych (81,5%) stwierdza, że sonda jest formą istotną na antenie i nie może z niej zniknąć. Większość badanych (74,1%) uważa ten gatunek za wymagający dla dziennikarza, a elementami najczęściej wskazywanymi jako najtrudniejsze podczas konstruowania sondy są brak osób chętnych do wypowiedzania się i warunki atmosferyczne, utrudniające przeprowadzenie sondy.

Jak wskazali dziennikarze mediów publicznych, sonda nie powinna być wyeliminowana, ponieważ stanowi rozluźniący przerywnik i skraca dystans pomiędzy nadawcami a odbiorcami mediów elektronicznych. Pozwala sądzić, że sonda utrzyma się jako jeden z gatunków na rynku medialnym. Niewiadoma pozostaje częstość jej występowania i forma, w jaką ewoluje, oraz kategoria tematyczna, w jakiej będzie powstawać w przyszłości¹⁷⁸. Możliwe, że ze względu na rolę rozluźniającą (a co za tym idzie rozrywkową), będzie częściej realizowana, ponieważ wpisuje się w coraz popularniejszą konwencję infotainmentu.

BIBLIOGRAFIA

- Bachtin M., *Estetyka twórczości słownej*, Warszawa 1986.
- Bauer Z., *Gatunki dziennikarskie*, w: *Dziennikarstwo i świat mediów*, red. Z. Bauer, E. Chudziński, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2012, 255–278.
- Boyd A., Stewart P., Alexander R., *Dziennikarstwo radiowo-telewizyjne. Techniki tworzenia programów informacyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
- Czarnek P., *Oferta rozrywkowa stacji radiowych w internecie na przykładzie Radia Eska*. Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica 2013, 20(2), 211–221.
- Dobek-Ostrowska B., *Polski system medialny na rozdrożu. Media w polityce, polityka w mediach*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011.
- Dziagacz J., *Profesjolekt dziennikarski*, w: *Vidy jazyka a jazykovedy. na počest' Miloslavy Sokolovej*, red. M. Ološtiak, M. Ivanová, D. Slančová, Prešov 2011, 358–365.
- Goban-Klas T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005.
- Hallin D.C., P. Mancini, *Systemy medialne. Trzy modele mediów i polityki w ujęciu porównawczym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007.
- Hermanowski M., *Radiofonia w Polsce: zarys dziejów*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2018.
- Jaskiernia A., *Publiczne media elektroniczne w Europie*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2006.
- Jastrzębski J., *Przestrzenie mediów i dziennikarstwa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018.
- Jurga-Wosik E., Oleksiuk I., *Wybrane zagadnienia etyczne dziennikarstwa interpretacyjnego na tle badań empirycznych*, Roczniki Nauk Społecznych 2022, 50(2), 83–96.

¹⁷⁸ Na chwilę obecną są to głównie polityka i styl życia, zob. ryc. 9.

- Jurga-Wosik E., Stępińska A., Narożna D., Secler B., Adamczewska K., *Między informacją a komentarzem: polski model dziennikarstwa w świetle badań empirycznych*, w: *Współczesne media: gatunki w mediach*, t. 1, *Zagadnienia teoretyczne, gatunki w mediach drukowanych*, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2017, 131–145.
- Kapuściński R., *Ten Inny*, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 2006.
- Kaszewski K., *Język dyskusji radiowej: analiza wypowiedzi słuchaczy w Programie III Polskiego Radia*, Wydawnictwo Naukowe Semper, Warszawa 2006.
- Kita M., *Wywiad prasowy. Język – gatunek – interakcja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 1998.
- Kowalski T., *Media i pieniądze. Ekonomiczne aspekty komunikowania masowego*, Warszawa 1998.
- Leśniczak R., *Dziennikarz i informacja – integralny model formacji dziennikarskiej*, *Łódzkie Studia Teologiczne* 2011, 20(1), 181–205.
- Levinson P., *Nowe nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
- Musiałik-Chmiel A., *Radiowe audycje preferowane jako element realizacji misji mediów publicznych w latach 2007–2017*, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach, Katowice 2020.
- Nierenberg B., *Media Management: a Comparative Analysis of European and American Systems*, Jagiellonian University Press, Kraków 2016.
- Niesłony K., *Reakcje społeczne na sondy uliczne*, w: *Polityka – media – relacje interpersonalne. Małe formy eksperymentalne z zakresu komunikowania*, red. A. Olszanecka, Katowice 2014, 11–23.
- Pajdzińska A., *Jednostka, społeczność i pamięć*, *Acta Humana* 2014, nr 5, 21–24.
- Słownik terminologii medialnej*, red. W. Pisarek, UNIVERSITAS, Kraków 2006.
- Polski system medialny 1989–2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne, Kraków 2013.
- Pürer H., *Publizistik – und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch*, Wydawnictwo UTB, Konstanz 2003.
- Salgado S., Strömbäck J., *Interpretive journalism: A review of concepts, operationalizations and key findings*, *Journalism* 2012, 13(2), 144–161.
- Siekiera R., *Komunikatywistyczna analiza genologiczna w praktyce na przykładzie badania telewizyjnych serwisów informacyjnych*, w: *Metody badania komunikacji i mediów. Perspektywa teoretyczna i analityczna*, red. A. Barańska-Szmitko, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2021, 127–155.
- Szot L., *Dziennikarze mediów lokalnych. Pomędzy profesjonalizmem a koniecznością przetrwania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2013.
- Ślawska M., *Formy dialogu w gatunkach prasowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2014.
- Ustawa o radiofonii i telewizji z dnia 29 grudnia 1992 r., <https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20042532531/U/D20042531Lj.pdf>, (dostęp: 28.04.2022).
- Ustawa Prawo Prasowe z dnia 26 stycznia 1984 r. <https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=wdu19930070034>, (dostęp: 28.04.2022).
- Wilkoń A., *Spójność i struktura tekstu. Wstęp do lingwistyki tekstu*, Kraków 2002.
- Wojtak M., *Analiza gatunków prasowych. Podręcznik dla studentów dziennikarstwa i kierunków pokrewnych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2010.
- Wojtak M., *Gatunki prasowe*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2004.
- Wolny-Zmorzyński K., Kozieł A., *Co jest grane? o cechach dystynktywnych gatunków radiowych i telewizyjnych*, Wydział Dziennikarstwa i Nauk Politycznych Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016.
- Wolny-Zmorzyński K., Kozieł A., *Genologia dziennikarska*, *Studia Medioznawcze* 2013, nr 3(54), 2013, 23–34.
- Wolny-Zmorzyński K., Kaliszewski A., Snopek J., Furman W., *Prasowe gatunki dziennikarskie*, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2014.
- Zwiefka-Chwiałek A., *Dziennikarstwo uczestniczące jako przejaw mediamorfozy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2009.

**PROBE IN PUBLIC MEDIA BROADCASTS:
TVP INFO AND POLISH RADIO FIRST PROGRAM IN 2019–2020.
A COMPARATIVE ANALYSIS OF A JOURNALIST’S WORKSHOP**

Summary

The aim of the article was to prove that the street poll, as a separate journalistic genre, is an important media form and requires a lot of commitment on the part of the person constructing it. The publication presents own research based on answers given by journalists from public media – TVP INFO channel and The First Programme of Polish Radio. The article consists of three parts: the first contains a theoretical analysis of the foundations of journalistic genres. The second part is a detailed discussion of the typologies of electronic media adopted by media experts, taking into account the division into information and journalistic genres. In the third part, the survey is treated as a separate journalistic genre, which is treated by most researchers who include it in their analyses as one of the varieties of the interview.

Key words: journalist, journalistic genres, public media, street survey

Nota o Autorce

Ewa KARPIŃSKA – tytuł magistra dziennikarstwa i komunikacji społecznej uzyskała na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego. Obszary badawcze: genologia dziennikarska, ewolucja polskiej mediosfery, edukacja medialna, język przekazu, komunikacja wizerunkowa i kryzysowa. Kontakt e-mail: karpinska.e.11@gmail.com

KINGA KWACZYŃSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

**SZTUCZNA INTELIGENCJA
A WSPÓŁCZESNE DZIENNIKARSTWO
SZANSE I ZAGROŻENIA DLA CZWARTEJ WŁADZY NA PRZYKŁADZIE
AUTOMATYZACJI SERWISU INFORMACYJNEGO MSN
Część 3**

1. Dualizm sztucznej inteligencji. 2. Sztuczna inteligencja i newsroom – przypadek serwisu informacyjnego MSN. 3. Perspektywy na przyszłość. 4. Zakończenie

Słowa kluczowe: ChatGPT, dziennikarstwo, sztuczna inteligencja

1. DUALIZM SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Każdy posiada określoną liczbę pieniędzy, a informacje o transakcjach wykonywanych przez obywateli za pośrednictwem elektronicznego „klucza”¹ są dostępne dla sprawujących nadzór służb². „Rozliczenia pieniężne są oznaczone kolorowymi punktami na całej trasie przebytej przez człowieka, krok po kroku: „w sklepie, w automacie barowym, w kinie, w bramce metra [...]”³. „Dostarczane w ten sposób wszelkie dane o obywatelu służą kontroli i są prostą drogą do bezprecedensowej inwigilacji. Społeczeństwu został narzucony ustrój polityczny, system „jednocześnie dobrotliwy i groźny”⁴. Panuje porządek społeczny, opierający się na podziale klas. Podstawowe funkcjonowanie organizmu człowieka zależne jest od maszyny, a potrzeby elementarne wydawane na kredyt. Względna wyгода: „wszystko na miejscu,

¹ Kombinacji dowodu osobistego, karty kredytowej, zegarka, kalkulatora, certyfikatu klasy intelektu oraz czytnika linii papilarnych (który pozwala na korzystanie z Klucza wyłącznie jego właścicielowi). Źródło: S. Krawczyk, M. Szraj, *Kim jest Alicja?. Rozmowa o powieści Janusza A. Zajdla „Limes inferior”* – Książki – POLTERGEIST, „polter.pl”, <https://polter.pl/ksiazki/Kim-jest-Alicja-c26111>.

² B. Sarzański, *Inspiracje: Limes inferior – Janusz Zajdel*, <https://prawodoprywatnosci.pl/inspiracje-limes-inferior-janusz-zajdel/> (dostęp: 24.02.2023).

³ J. Zajdel, *Limes inferior*, 1987.

⁴ P. Gzyl, *Starszy Brat zamiast Wielkiego Brata. „1984” Orwella jako audiobook – w nowym przekładzie i ze ścieżką dźwiękową*, Gazeta Krakowska (dostęp: 24.02.2023).

z dostawą do mieszkalni, nawet praca⁵. Panuje obowiązujący wszystkich kult tego ostatniego – „pracuj – a będziesz miał”⁶. Powszechnym problemem społeczeństwa jest zmaganie się z konsekwencjami wykorzystania „cudownych wynalazków” – komputery „odziedziczyły” wysiłek umysłowy po człowieku, a wysiłek fizyczny przejęły automaty⁷. Trudy, jakie ludzkość poczyniła w procesie ułatwiania sobie życia i docelowego osiągnięcia powszechnej wygody, nie powiodły się, gdyż w tej nie-logiczności człowiek i tak musi bez przerwy pracować i wciąż ubiegać się o zatrudnienie. Tylko gdzie? W końcu, jednostka w pogoni za postępem technologicznym za wszelką cenę, jest „automatem na usługach automatów (które mają dbać o ludzi), dostarczającym im energii niezbędnej dla podtrzymywania prawidłowego funkcjonowania. Co gorsza, jest niewolnikiem świadomym, ale o zaburzonej percepcji – wydadną pracę traktuje jak swoistą zemstę w stylu «Ja im pokażę!»”⁸.

Powyższy opis to (tylko) konglomerat obrazów świata wykreowanych przez Janusza Zajdla, opisanych w sposób dobitny w jego powieściach z nurtu fantastyki socjologicznej. Nie sposób nie odnaleźć częściowych analogii świata przedstawionego do rzeczywistego. Jednym z opowiadań fantastyczno-naukowych ze zbioru *Iluzyt*, traktującym o m.in. automatach zastępujących człowieka – (w ścisłym tego słowa znaczeniu – o bezrobociu), jest utwór pt. *869113325*. Tytułowy bohater – człowiek z numerem 869113325 – „po trzech godzinach obracania pedałami i szarpania dźwignien doszedł do wniosku, że jednak dawniej musiało być lepiej, choć na pewno wszystko było bardziej złożone i mniej wygodne. Ale za to człowiek nie zależał tak silnie od otoczenia...”⁹. Rozważania, które rozpoczął autor w 1975 r., są punktem wyjścia do pochylenia się nad faktycznym przełożeniem naukowo-fantastycznych opowiadań na realia rynku pracy i nie tylko.

Podstawowe pytanie: „czy roboty zabiorą nam pracę?” jest jednym z najczęściej zadawanych przez zdolnych zawodowo pracowników, świadomych transformacji na rynku pracy. Na tak samo brzmiący dylemat próbują znaleźć odpowiedź specjaliści, jeden z takowych rezonansów w swojej książce *Świt robotów* zamieszcza Martin Ford. Gdzie jasno stwierdza, że maszyny częściowo zastąpią człowieka, lecz powstaną nowe stanowiska pracy¹⁰.

Specjalista ds. SEM, Digital Marketing Specialist, Google Ads Specialist, Chief Automation Officer, Data Operation Specialist to nazwy zawodów, które jeszcze przed paru laty nie istniały, opatrywane były mianem „miejsca pracy jutra”¹¹.

⁵ J. Zajdel, 869113325, 1973., http://niniwa22.cba.pl/zajdel_869113325.htm (dostęp: 6.05.2023).

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

⁸ <https://culture.pl/pl/tworca/janusz-andrzej-zajdel> (dostęp: 24.03.2023).

⁹ J. Zajdel, 869113325, 1973., http://niniwa22.cba.pl/zajdel_869113325.htm (dostęp: 6.05.2023).

¹⁰ Światowe Forum Ekonomiczne przewidywało, że do 2025 r. sztuczna inteligencja zastąpi 85 mln miejsc pracy, ale stworzy 97 mln nowych. Źródło: <https://time.com/6248290/microsoft-layoffs-ai/> (dostęp: 24.02.2023).

¹¹ P. Łuczuk, *Wpływ automatyzacji i robotyzacji na miejsca pracy, domowy budżet oraz na przyszłość zawodów*, „Niezależna.pl”, <https://niezalezna.pl/418038-wplyw-automatyzacji-i-robotyzacji-na-miejsca-pracy-domowy-budzet-oraz-na-przyszlosc-zawodow> (dostęp: 6.05.2023).

Te profesje wykreował postęp w rozwoju algorytmów i sztucznej inteligencji¹². Zapotrzebowanie na specjalistów od programowania, zarządzania danymi, marketingu i reklamy internetowej poświadcza liczbę ofert pracy umieszczanych przez rozmaite firmy. Dziś przykładowo można ubiegać się o posadę prompt engineer¹³ czy np. stanowisko Chatbot Designer, zadaniem takiej osoby jest:

- „Prowadzenie rozmowy z chatbotami, aby je wytrenować i rozwinąć ich zdolności konwersacyjne.
- Czytanie i analizowanie dużych ilości rozmów prowadzonych przez [...] chatboty z prawdziwymi rozmówcami.
- Przeprowadzanie testów, badanie użyteczności i optymalizowanie działań chatbotów”¹⁴.

Wraz z udoskonalaniem chatbotów może się wkrótce okazać, że algorytm dorówna przeciętnemu content managerowi. Ze względu na dynamizm i intensyfikację poczynioną w stronę progresu sztucznej inteligencji, niełatwo oszacować, które zawody nie mają przyszłości i jak długo zostaną „w rękach ludzkich”.

Oto kolejny nieoczywisty przykład obecności AI w branży blogerskiej. Jeden ze studentów computer science na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley – Liam Porr, wykonał eksperyment, mający na celu zbadanie czy algorytm ChatGPT-3 jest na tyle zaawansowany, by w wiarygodny sposób pisać teksty na blogu i zrzęścić sobie grupę czytelników, która byłaby dowodem na uznanie treści algorytmu za ludzkie dzieło – z ludzkim autorem po drugiej stronie¹⁵. To badanie przypomina w schemacie i założonym celu test Turinga, ale uwspółcześiony. Do pomysłodawcy należało jedynie dobrać odpowiednią tematykę bloga, na którym ChatGPT-3 mógłby w sposób ogólny – niewdający się w szczegóły, przyjemny dla czytelnika – pisać treści. Porr wybrał temat niewymagający racjonalnego myślenia i logiki: produktywność i samorozwój¹⁶.

„Wzorując się na popularnych w Internecie tekstach poradnikowych, stworzył serię zajawek postów swojego przyszłego bloga – tytuł plus akapit wprowadzenia. «Nawyki czytelnicze ludzi sukcesu», «Czego się nauczyłem, próbując być zbyt produktywnym?», «Ten poranny nawyk da ci supermoce i natychmiast uczyni Cię milionerem» [...]”¹⁷ – tak brzmiały przykładowe tytuły na temat, których maszyna napisała artykuły na „swoim” blogu. Do złudzenia przypominające ludzkie odpowiedniki tekstów, ponadto dodając do tego, że algorytm pisze w pierwszej osobie, czytelnik nie ma podejrzeń czy wątpliwości, że za treścią może stać nikt inny niż bloger.

¹² P. Łuczuk, *Jak globalizacja wpływa na pracę?*, „Obserwator Finansowy.pl”, <https://www.obserwatorfinansowy.pl/bez-kategorii/rotator/jak-globalizacja-wplywa-na-prace/> (dostęp: 6.05.2023).

¹³ „Profesjonalista specjalizujący się w opracowywaniu, udoskonalaniu i optymalizowaniu modeli tekstowych generowanych przez sztuczną inteligencję, aby zapewnić ich dokładność, zaangażowanie i przydatność do różnych zastosowań”. Źródło: <https://resources.workable.com/prompt-engineer-job-description> (dostęp: 24.02.2023).

¹⁴ <https://www.k2.pl/praca/praktyki-junior-chatbot-designer> (dostęp: 24.02.2023).

¹⁵ <https://www.sztucznainteligencja.org.pl/falszywy-bloger-uczy-jak-osiagnac-sukces/> (dostęp: 24.02.2023).

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Tamże.

„Parr poprosił o pomoc jednego z doktorantów w Berkeley, który miał dostęp do API algorytmu. Napisał krótki skrypt, który wysyłał do systemu przygotowane wcześniej zajawki i pobierał kilka wersji zaproponowanego przez algorytm rozwinięcia. Tak stworzone artykuły trafiały na bloga”¹⁸.

Efekt w liczbach był następujący: „26 tysięcy odwiedzających. 60 osób zasubskrybowało stronę, by otrzymywać powiadomienia o nowych treściach. Jeden z postów, zatytułowany «Czujesz się nieproduktywny? Może przestań tak dużo myśleć?», trafił na pierwsze miejsce listy Hacker News (odpowiednik Wykopu czy Reddita, poświęcony głównie nowym technologiom)”¹⁹. Niektórzy czytelnicy zwrócili uwagę na brak jakichkolwiek konkretów w tekstach na blogu, sugerując nawet podejrzenie o ich autorstwo generatora tekstów. „Żywotność” bloga trwała dwa tygodnie, po tym czasie odpowiedzialny za eksperyment Porr opublikował post wyjaśniający²⁰. W rozmowie z „MIT Technology Review” autor testu oznajmił, że powodzenie jego akcji to naoczny dowód niebywałego zastosowania GPT-3, który może być integralną częścią współpracy z redakcjami i firmami tworzącymi teksty, ale jednocześnie niepokojący jest fakt, że jedyną rzeczą potrzebną przy wykonywaniu takiej pracy staje się dobry tytuł i wprowadzenie²¹.

„Innymi słowy – dobry autor z GPT-3 może teraz wykonać tę samą pracę, co cały zespół content managerów”²².

Powyższą tezę potwierdza proste doświadczenie przeprowadzone podczas III Sesji Młodzieżowej Akademii Walki z Dezinformacją, w którym autorka pracy miała okazję uczestniczyć. 18 marca 2023 r. prelegent Adam Hoffman na potrzeby wykładu poprosił uczestników o napisanie w czteroosobowych grupach oświadczenia dla mediów, w którym to należało wcielić się w reprezentantów firmy budowlanej, gdzie podczas prac konstrukcyjnych koparka przygniotła jednego z pracowników, doprowadzając do jego śmierci. Czas przeznaczony na to zadanie to około 10 minut. Wszystkie grupy zakończyły ćwiczenie po 15–18 minutach. Poniżej zamieszone treści poszczególnych grup:

Grupa 1.: *W związku z tragicznym wypadkiem, który miał miejsce na terenie naszej firmy, wszczęliśmy niezwłocznie postępowanie wyjaśniające przyczyny zdarzenia. Na miejscu pracują wszelkie niezbędne służby, w tym prokurator. O wynikach śledztwa będziemy informować na bieżąco. Bliskim zmarłego i pracownikom zapewniamy opiekę psychologiczną.*

Grupa 2.: *Informujemy, że w dniu X doszło do zdarzenia, w wyniku którego zginęła jedna osoba. Na miejscu działają odpowiednie służby Trwa ustalanie przyczyn zdarzenia. Rodzinę poszkodowanego objęliśmy pomocą.*

Grupa 3.: *Szanowni Państwo, z przykrością zawiadamiamy, że dziś podczas budowy wieżowca w centrum miasta doszło do wypadku, w wyniku którego zginął nasz pracownik.*

¹⁸ Tamże.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże.

²¹ Tamże.

²² Tamże.

Jesteśmy w kontakcie z właściwymi służbami, które są na miejscu. z którymi współpracujemy, aby dołożyć wszelkich starań, aby wyjaśnić sprawę.

Składamy kondolencje rodzinie i bliskim zmarłego, których otoczymy wsparciem w tym trudnym czasie.

Grupa 4. Z ubolewaniem informujemy, że w związku z dzisiejszą wichurą doszło do tragicznego w skutkach wypadku, w wyniku którego śmierć poniósł wieloletni i ceniony pracownik naszej Firmy. W związku z tym powołaliśmy zespół zewnętrznych ekspertów, którzy zbadają przyczyny tego nieszczęśliwego wypadku. Do czasu wyjaśnienia sprawy zawieszamy wszelkie prace prowadzone na tego typu sprzęcie. Rodzinie zmarłego składamy szczere kondolencje, jednocześnie zapewniamy wszelkie wsparcie.

Warto zaznaczyć, że biorący udział w warsztatach to studenci dziennikarstwa oraz kierunków pokrewnych. Po wstępnych uwagach wykładowca zreasumował zadanie prezentując oświadczenie na ten sam temat przygotowane przez ChatGPT:

Szanowni Państwo,

chcielibyśmy wyrazić nasze najgłębsze wyrazy współczucia w związku z tragiczną śmiercią pracownika firmy budowlanej na budowie osiedla. Jesteśmy pełni żalu i smutku, że taka tragedia miała miejsce, i nasze serca wraz z rodziną i przyjaciółmi zmarłego pracownika są w tym trudnym czasie.

Chcemy podkreślić, że bezpieczeństwo pracowników i osób korzystających z budowy zawsze było i zawsze będzie najwyższym priorytetem dla naszej firmy. Wszystkie nasze działania na budowie są zgodne z przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy, a nasi pracownicy są szkoleni w zakresie bezpieczeństwa na co dzień.

Mimo to, ta straszna tragedia zmusza nas do przemyślenia naszych procedur i działań, aby upewnić się, że robimy wszystko, co w naszej mocy, aby zapobiec podobnym wypadkom w przyszłości. Będziemy kontynuować współpracę z organami odpowiedzialnymi za bezpieczeństwo pracy i dokładnie przeanalizujemy przyczyny tego wypadku, aby uniknąć podobnych sytuacji w przyszłości.

Jeszcze raz chcielibyśmy przekazać nasze najszczerze kondolencje rodzinie i przyjaciołom zmarłego pracownika. Postaramy się pomóc im w tym trudnym czasie, w miarę naszych możliwości. Z poważaniem, Zespół firmy budowlanej”²³.

Wygenerowany tekst powstał po wpisaniu w prompt, (czyli komendy, którą wydaje się ChatowiGPT) polecenia: „napisz komunikat do mediów w odpowiedzi na kryzys firmy budowlanej, której na budowie osiedla zginął pracownik przygnieciony koparką”. Czas, w którym ChatGPT zrealizował zadanie, to trzy sekundy. Po powyższych próbkach tekstu można z pewnością stwierdzić, że algorytm poradził sobie lepiej od człowieka zarówno pod względem czasowym, jak i stylistycznym czy merytorycznym. Co ciekawe, Chat użył takich sformułowań, które wykazały większą empatyczność i zrozumienie, niż krótkie, uciekające od emocji teksty napisane przez zespół ludzi.

Należałoby się zastanowić, czy narzędzia, takie jak ChatGPT, mogą mieć zastosowanie w całej branży dziennikarskiej? Pomimo zalet programu komputerowego, jakimi są szybkość i możliwości napisania przez GPT-3 setek tekstowych materiałów w ciągu godziny, jest to praca nad faktami tzw. newsami – na temat których nie ma

²³ Źródło: udostępniona prezentacja należąca do Adama Hoffmana z wykładu podczas III Sesji Młodzieżowej Akademii Walki z dezinformacją 18.03.2023 r.

tysięcy tekstów, niezbędnych ChatGPT-3 jako baza danych modelu uczącego się na ich podstawie. Praca w dziale informującym o najważniejszych wydarzeniach powinna być pod nadzorem wyłącznie człowieka, ponieważ trafia do milionów odbiorców, a najmniejszy błąd może mieć negatywne konsekwencje nie tylko w nadszarpniętej wiarygodności danego domu medialnego, ale również może przynieść poważniejszy skutek dezinformujący całe społeczeństwo. O czym przekonała się w lutym 2023 r. firma Google, straciła 100 miliardów dolarów za sprawą błędu informacyjnego podanego przez stworzoną przez spółkę sztuczną inteligencję. Apprentice Bard AI to odpowiedź Google na konkurencyjny, pionierski i rewolucyjny projekt firmy Open AI²⁴, który działa na tej samej zasadzie co jego pierwowzór ChatGPT: odpowiada na pytania użytkownika. Twórcy przedstawiają swoje narzędzie następująco:

Bard stara się połączyć rozległość światowej wiedzy z mocą, inteligencją i kreatywnością naszych dużych modeli językowych. Opiera się na informacjach z sieci, aby zapewnić świeże, wysokiej jakości odpowiedzi. Bard może być ujściem dla kreatywności i punktem wyjścia dla ciekawości, pomagając wyjaśnić nowe odkrycia dokonane przez Kosmiczny Teleskop Jamesa Webba NASA 9-latkowi lub dowiedzieć się więcej o najlepszych napastnikach w piłce nożnej w tej chwili, a następnie uzyskać ćwiczenia, aby budować swoje umiejętności²⁵.

Jednym z zadań Barda AI, wymienionych przez właścicieli Google, miało być tłumaczenie w przystępnym języku skomplikowanych zagadnień w spocie promującym:

Gigant z Mountain View sam pochwalił się nagraniem, na którym Bard przedstawia dane niemające pokrycia w rzeczywistości. Bard został zapytany o to, o jakich odkryciach z teleskopu Jamesa Webba można opowiedzieć 9-latkowi. Sztuczna inteligencja od Google podsunęła kilka propozycji. Jedną z nich było to, że wspomniany teleskop wykonał pierwsze zdjęcia planety spoza Układu Słonecznego. Tyle tylko, że to nieprawda. NASA wytknęła gigantowi z Mountain View, że pierwsze zdjęcia tego typu zostały wykonane w 2004 r. przez Ekstremalnie Wielki Teleskop Europejskiego Obserwatorium Południowego²⁶.

Główny problem z chatbotami jest taki, że są nieprzewidywalne tzn. „potrafią wielokrotnie zaskakiwać człowieka swoimi precyzyjnymi odpowiedziami nawet na skomplikowane pytania, po to, by chwilę później nie móc sobie poradzić z prostymi kwestiami i prezentować nieprawdziwe dane”²⁷. Liczba błędów wygenerowanych przez sztuczną inteligencję może być spowodowana wyścigiem o dominację kluczowych koncernów, tzw. gigantów technologicznych na rynku AI. Pośpiech Google spowodował ogromne załamanie rzetelności firmy na giełdzie, a marka odczuła to, odnotowując duży spadek swoich akcji²⁸. Zdecydowaną przewagę w tej rywalizacji ma firma OpenAI, której narzędzie ChatGPT ćwiczy aktualnie tworzenie seriali, co jest uderzeniem w stronę scenopisarzy, reżyserów i animatorów; podczas gdy przed CEO Google jeszcze dużo pracy nad testami Bard AI. „Dzisiaj zaczyna się wyścig»

²⁴ <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/google-chatbot-bard-jak-dziala-blad-akcje-alphabet> (dostęp: 1.03.2023).

²⁵ S. Pichai, *An important next step on our AI journey*, <https://blog.google/technology/ai/bard-google-ai-search-updates/> (dostęp: 1.03.2023).

²⁶ <https://android.com.pl/tech/564213-google-nasa-bard/> (dostęp: 1.03.2023).

²⁷ Tamże.

²⁸ <https://biznes.wprost.pl/technologie/internet/11089381/google-bard-ai-popelnil-blad-na-wizji-spolka-stracila-100-miliardow-dolarow.html> (dostęp: 1.02.2023).

– powiedział 7 lutego (br.) dyrektor generalny Microsoftu, Satya Nadella, rzucając rękawicę Google’owi”²⁹. Ten sam przedsiębiorca ogłosił miesiąc wcześniej zredukowanie 10 000 miejsc pracy w firmie, co stanowi około 5% siły roboczej Microsoft³⁰. Za przyczynę tej decyzji Satya Nadella podaje, że oprócz globalnych konfliktów gospodarczych, odpowiada przede wszystkim powszechna absorpcja sztucznej inteligencji we wszystkie dziedziny życia³¹. Dyrektor generalny Microsoft jest zdania, że „następna duża fala komputerów rodzi się wraz z postępem sztucznej inteligencji, ponieważ przekształcamy najbardziej zaawansowane modele na świecie w nową platformę obliczeniową”³². Meta zlikwidowała 11 tys. miejsc pracy w listopadzie ubiegłego roku; Amazon ogłosił w styczniu 18 tys. zwolnień; a Salesforce ogłosiło kolejne 8 tys.³³. Jednak doszukiwanie się przyczynowości tych zmian jedynie w przyjęciu sztucznej siły roboczej, może okazać się w dużej mierze niewłaściwe, ponieważ na fale zwolnień miało wpływ wiele czynników, które nałożyły się na siebie³⁴. „Rosyjska inwazja na Ukrainę zagroziła łańcuchom dostaw i podniosła ceny, podczas gdy wzrost ilości taniego pieniądza w obiegu na całym świecie dzięki polityce fiskalnej i programom stymulacyjnym przyczynił się do szalejącej inflacji. Aby poskromić inflację, Federal Reserve zaczęła podnosić stopy procentowe w nadziei, że konsumenci ograniczą swoje wydatki, obniżając w ten sposób popyt i ceny dóbr codziennego użytku”³⁵. Gdy podnoszone są stopy procentowe, jednym ze sposobów radzenia sobie w kryzysie przez inwestorów są cięcia (w zatrudnianiu) i skupienie się na rentowności³⁶.

„Nadella [...] napisał, że Microsoft wyeliminuje role w niektórych obszarach, jednocześnie kontynuując zatrudnianie w innych dziedzinach. [...] Podobnie jak wiele innych firm technologicznych, Microsoft dużo zainwestował w sztuczną inteligencję, opierając się na przekonaniu, że jej możliwości zwiększą wydajność w każdym obszarze”³⁷. Podczas wywiadu na Światowym Forum Ekonomicznym 2023 Nadella powiedział, że Microsoft planuje wbudować sztuczną inteligencję we wszystkie swoje produkty. Twierdził również, że pracownicy staliby się bardziej wydajni i produktywni w połączeniu ze sztuczną inteligencją: „Widzę, że te technologie działają jak drugi pilot, pomagając ludziom robić więcej za mniej” – powiedział³⁸.

Nie tylko botowi Bard zdarzyła się wpadka, konkurent Google również ją zaliczył. Niepowodzeniem były wspomniane seriale stworzone przez ChatGPT,

²⁹ A.R. Chow, B. Perrigo, *The AI Arms Race Is Changing Everything*, “Time”, <https://time.com/6255952/ai-impact-chatgpt-microsoft-google/> (dostęp: 06.05.2023).

³⁰ A.R. Chow, *AI Isn't to Blame for Layoffs at Microsoft and Other Tech Companies*, “Time”, <https://time.com/6248290/microsoft-layoffs-ai/> (dostęp: 06.05.2023).

³¹ Tamże.

³² Tamże.

³³ Tamże.

³⁴ Tamże.

³⁵ Tamże.

³⁶ Tamże.

³⁷ Tamże.

³⁸ Tamże.

przyczyniły się do tego kontrowersyjne wypowiedzi bohaterów sitcomu³⁹. Serial *Nothing, Forever* w klimacie Kronik Seinfelda streamowany był za pośrednictwem Twitcha bez przerwy od grudnia. [...] Okazuje się, że scenariusz napisany przez sztuczną inteligencję, a dokładniej narzędzie OpenAI GPT-3, stał się niezbyt poprawny politycznie. Gagi pisane przez AI okazały się bardzo homofobiczne i transfobiczne. Larry – główny bohater – podczas swojego stand-upu mówił m.in:

Myślę o zrobieniu czegoś o tym, jak bycie transpłciowym jest chorobą psychiczną. Albo jak wszyscy liberałowie są potajemnie gejami i chcą narzucić wszystkim swoją wolę. Albo coś o tym, jak osoby transpłciowe rujną strukturę społeczeństwa.

„Całe zajście spowodowane było awarią narzędzia OpenAI GPT-3 Davinci. Twórcy przerzucili się wtedy na nieco mniej zaawansowane, starsze narzędzie Curie – tak, by nie przerywać nadawania. Przejście na Curie spowodowało wygenerowanie kontrowersyjnych wypowiedzi”⁴⁰.

Na trwającą technologiczną „wojnę domową” między amerykańskimi przedsiębiorstwami – OpenAI oraz Google – odpowiada dyrektor generalny Mark Zuckerberg, deklarujący, że jego celem jest, aby firma „stała się liderem w generatywnej sztucznej inteligencji”⁴¹. Do „wyścigu zbrojeń” dołącza się potęga Chin, mianowicie chiński gigant technologiczny Baidu również pracuje nad rodzimym odpowiednikiem amerykańskiego chatbota⁴², którego finalizacja według nieoficjalnych doniesień medialnych przypada na marzec b.r.⁴³.

Obecnym osiągnięciem Baidu jest VidPress, które może w przyszłości stanowić problem pozycji zawodowej montażystów i profesji pokrewnych na rynku pracy z branży filmowej, ponieważ wspomniane narzędzie służy do tworzenia filmów z adresu URL oraz ich edycji⁴⁴. „VidPress może zautomatyzować proces tworzenia, od wybierania klipów pasujących do tematu po łączenie treści wideo z narracjami syntetyzowanymi przez sztuczną inteligencję. Program komputerowy, jak zapewniają producenci, może wyprodukować ponad 1000 filmów [...], w porównaniu do 300–500 filmów, które wcześniej były tworzone przez dziennikarzy”⁴⁵. Konfiguracja z czterema procesorami graficznymi VidPress umożliwiła samodzielnie wyprodukowanie 75 procent filmów na Haokan, przy czym najczęściej oglądane wideo VidPress osiąga 850 tys. wyświetleń. Jakości wideo i oszczędności kosztów w wyniku korzystania z VidPress, według Baidu, to wystarczające powody, aby sztuczna inteligencja rozpoczęła swoją działalność w branży wideo. Oczekuje się, że w niedalekiej przyszłości VidPress dostosuje się do zainteresowań klientów i prosta w zakresie treści i formatu.

³⁹ M. Szeffler, *ChatGPT wyprodukował homofobiczny serial. Szybko dostał bana*, <https://www.gsmmaniak.pl/1381194/serial-ai-chatgpt-ban-kontrowersje/> (dostęp: 01.03.2023).

⁴⁰ Tamże.

⁴¹ A.R. Chow, B. Perrigo, *The AI Arms Race Is Changing Everything*, Time, <https://time.com/6255952/ai-impact-chatgpt-microsoft-google/> (dostęp: 6.05.2023).

⁴² <https://innpoland.pl/190796,blad-chatbota-google-bard-przez-rywala-chatgpt-google-stracilo-miliardy> (dostęp: 1.03.2023).

⁴³ <https://innpoland.pl/190274,chiny-tworza-wlasny-system-ai-oto-rywal-chatgpt> (dostęp: 1.03.2023).

⁴⁴ <http://research.baidu.com/Blog/index-view?id=134> (dostęp: 1.03.2023).

⁴⁵ Tamże.

Najnowsze wiadomości ze świata technologii donoszą, że sztuczna inteligencja może wykreować i „prowadzić” profil wirtualnej postaci w roli influencera na dowolnym medium społecznościowym. Przykład konta na Instagramie Keddy Reeves – wygenerowanej przez algorytm modelki – pokazuje niebezpieczne zjawisko, sprzeczne z punktem widzenia Toby’ego Walsh, który zaproponował koncepcję zwaną Turing’s Red Flag⁴⁶, dotyczącej wprowadzenia praw i reguł zapewniających identyfikację systemów autonomicznych (uniemożliwiając tym samym pomylenie człowieka z maszyną) w celu zapobiegania m.in. cyberprzestępczości⁴⁷. Wspomniany upozorowany profil modelki liczy obecnie 46 tys. obserwujących, przy czym w żaden sposób nie jest oznaczone ani zakomunikowane, że postać oraz prezentowane treści są „wyprodukowane” przez sztuczną inteligencję, z czego nie każdy użytkownik może zdawać sobie sprawę. Wygląd wirtualnej modelki ludzako przypomina człowieka, podobnie jak wpisy pod zdjęciami wygenerowane przez algorytm w jej imieniu⁴⁸. „Także w jej postach tworzona jest narracja, jakby była ona prawdziwą osobą. Influencerka wyraża w nich swoje opinie, odpowiada na komentarze innych użytkowników, a także dzieli się szczegółami ze swojego domniemanego życia”⁴⁹. Wirtualna influencerka oprócz konta na Instagramie⁵⁰, „istnieje i działa” również na Twitterze⁵¹. Za przykład dezorientującej treści niech posłuży opis profilu wygenerowanego przez algorytm, który brzmi następująco: „19-latką po prostu żyjącą życiem”⁵².

Dyrektor Laboratorium Inteligentnej Robotyki, Hiroshi Ishiguro, specjalizuje się w humanoidalnych robotach, które mają jak najbardziej przypominać człowieka. Profesor w jednym z wywiadów powiedział: „Skonstruowałem wiele robotów, ale szybko doszedłem do wniosku, że bardzo ważny jest ich wygląd. Fakt, iż robot wygląda jak człowiek daje wrażenie, że naprawdę jest obecny”⁵³. Komunikacja werbalna i niewerbalna z robotem, nadanie mu postury ludzkiej i fizyczności, ekspresja twarzy oraz rozpoznawanie jej, służy uosobieniu maszyny. Personifikacja maszyny może skłonić ludzką wyobraźnię ku mylnemu przekonaniu o posiadaniu przez sztuczną inteligencję tożsamości⁵⁴. „Jeśli nasza wyobraźnia jest aktywowana podczas interakcji z robotem, sprawia, że zaczynamy się z nim utożsamiać oraz go

⁴⁶ Termin nawiązujący do: „XIX-wiecznej brytyjskiej ustawy o lokomotywach, znana również jako ustawa o czerwonej fladze, wymagała, aby przed pojazdami silnikowymi osoba machająca czerwoną flagą sygnalizowała zbliżające się niebezpieczeństwo”. Źródło: <https://cacm.acm.org/magazines/2016/7/204019-turings-red-flag/abstract> (dostęp: 6.05.2023).

⁴⁷ <https://cacm.acm.org/magazines/2016/7/204019-turings-red-flag/abstract> (dostęp: 6.05.2023).

⁴⁸ <https://tvn24.pl/ciekawostki/sztuczna-inteligencja-wirtualna-modelka-kaddy-reeves-podbija-instagram-6784097> (dostęp: 6.05.2023).

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ Pierwsze konto Kaddy Reeves zostało usunięte, 9.01.2023 powstało drugie. Źródło: <https://tvn24.pl/ciekawostki/sztuczna-inteligencja-wirtualna-modelka-kaddy-reeves-podbija-instagram-6784097> (dostęp: 6.05.2023).

⁵¹ <https://tvn24.pl/ciekawostki/sztuczna-inteligencja-wirtualna-modelka-kaddy-reeves-podbija-instagram-6784097> (dostęp: 6.05.2023).

⁵² <https://www.wirtualnemedial.pl/artikul/instagram-nieistniejaca-modelka-kaddy-reeves-sztuczna-inteligencja> (dostęp: 6.05.2023).

⁵³ K. Różanowski, dz.cyt., <https://artsandcul>

⁵⁴ [ture.google.com/story/8wURIGQiWzL0Jw](https://www.google.com/story/8wURIGQiWzL0Jw) (dostęp: 6.05.2023).

akceptować”⁵⁵, zatem wygląd robota zyskuje na znaczeniu. To, że Japonia odnosi tak daleko posunięte osiągnięcia w dziedzinie robotyki i w konstruowaniu humanoidów, wynika z mentalności azjatyckiego społeczeństwa. Na przykładzie Japonii, jest to wyspa z jednorodnym, milionowym społeczeństwem, rządzonym od tysięcy lat przez jedną rodzinę królewską. Profesor Hiroshi Ishiguro rozumie zjawisko euforycznej integracji automatów w społeczeństwie japońskim, w ten sposób, że zamiast tworzyć zhierarchizowane społeczeństwo, jego naród woli sobie pomagać nawzajem w odnalezieniu się w nim. Dlatego nie interesuje ich różnica między robotami a ludźmi; a raczej bardziej korzystne jest dążenie Japończyków do współistnienia z maszynami⁵⁶. Ponadto profesor sądzi, że „robot jest swojego rodzaju lustrem, w którym odbija się społeczeństwo, a tworząc inteligentne roboty, możemy otworzyć nowe możliwości kompetencji tego, co to znaczy być człowiekiem”⁵⁷.

Uderzające podobieństwo robota może wywołać w ludzkim mózgu niepokój psychiczny, który jest w nauce definiowany jako „uncanny valley” (ang. dolina niesamowitości), i pojawia się, gdy sztuczna postać wygląda lub zachowuje się na tyle realistycznie, by wywołać mentalne przełączenie – mózg widzącego nagle zaczyna postrzegać postać, którą widzi za możliwego człowieka⁵⁸. Jest to zjawisko na tyle tajemnicze i niesprecyzowane naukowo, że specjaliści wciąż badają reakcje psychiczne ludzi na sztuczną duplikację człowieka. Prawdopodobnie występowanie „doliny niesamowitości” jest efektem silnej wrażliwości człowieka na to, co wygląda na ludzkie, a co nie⁵⁹ oraz „może zależeć od tego, czy jesteśmy w stanie uwierzyć, że istoty zbliżone do człowieka posiadają umysł taki jak my”⁶⁰. Jednak naukowcy analizujący ten fenomen są zdania, że „zakopanie” „doliny niesamowitości” to kwestia przyzwyczajenia i oswojenia się z wizerunkiem/świadomością wirtualnych towarzyszy doskonale naśladowujących ludzi⁶¹, tak jak miało to miejsce ze zdziwieniem publiczności na widok iluzji rzeczywistości jaką zdołali utworzyć na dużym formacie bracia Lumière m.in. projekcją *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat*. Ta z kolei produkcja powraca odnowiona cyfrowo w rozdzielczości 4K po 124 latach z pomocą sztucznej inteligencji⁶². „Uzupełniony przez nią obraz, który teraz oglądać można w prędkości 60 klatek na sekundę, stał się głębszy. Także ruchy postaci na peronie są płynne i pozbawione przeskoków; widać również wcześniejszej rozmazane elementy, takie jak niektóre twarze i zagłębienia w sukniach kobiet. Zmianie uległ też dźwięk oryginalnie niemego filmu, w którym teraz słychać ciche rozmowy stojących na peronie pasażerów”⁶³.

⁵⁵ Tamże.

⁵⁶ Tamże.

⁵⁷ Tamże.

⁵⁸ J. Hsu, *Why „Uncanny Valley” Human Look-Alikes Put Us on Edge*, “Scientific America”, <https://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/> (dostęp: 6.05.2023).

⁵⁹ Tamże.

⁶⁰ N. Sauer, *Uncanny valley: why we find human-like robots and dolls so creepy*, *The Conversation* <https://theconversation.com/uncanny-valley-why-we-find-human-like-robots-and-dolls-so-creepy-50268> (dostęp: 6.05.2023).

⁶¹ J. Hsu, *Why „Uncanny Valley” Human...* art.cyt.

⁶² <https://papaya.rocks/pl/news/film-braci-lumiere-odnowiony-z-pomoca-ai> (dostęp: 6.05.2023).

⁶³ Tamże.

Wszegobecność technologii, we wszystkich aspektach życia człowieka pokazuje możliwą perspektywę „na jutro”, którą klaruje m.in. prof. Hiroshi Ishiguro: pracując przy coraz bardziej autonomicznych robotach, wykazujących znamiona intencji i pragnień, możemy spodziewać się zmian w naszej cywilizacji. Będziemy świadkami społeczeństw, w których „ludzie i maszyny będą współistnieć w symbiozie, a nowe normy społeczne będą musiały zostać ukształtowane, aby utrzymać stabilność”⁶⁴.

2. SZTUCZNA INTELIGENCJA I NEWSROOM – PRZYPADEK SERWISU INFORMACYJNEGO MSN

Nowoczesne dziennikarstwo objawia się poprzez inwestowanie w technologię, czyli generatory, aplikacje lub licencje, oprogramowania służące do automatyzowania pracy, jaką wykonuje się w redakcjach; prowadząc na stałe do zmian w tradycyjnym dziennikarstwie. Do najczęściej wybieranych firm oferujących programy do generowania tekstów, w które inwestują redakcje należą: Arria Natural Language Generation, AX, Syllabs, Automated Insights, Wordsmith, Quill⁶⁵. Zadaniem dostępnych narzędzi jest ściągnięcie danych z danego serwisu i przetworzeniu ich na notatki informacyjne, a to wszystko w celu odciążenia pracowników newsroomów z najbardziej rutynowych, automatycznych oraz nużących dla nich zadań z dziedziny opierających się na dużej ilości danych, m.in. z biznesu, ekonomii, sportu, pogody. Mechanizm wytwarzania informacji przez programy do tworzenia treści sprowadza się do tych powtarzalnych czynności⁶⁶:

1. Ściągnięcie surowych danych z dostępnego źródła.
2. Nadanie danym odpowiedniej, przejrzystej struktury posiadającej wyraźnie zdefiniowane zależności między jej elementami.
3. Stworzenie algorytmu pozwalającego automatowi na przetworzenie ustrukturyzowanych danych na zdania języka naturalnego.
4. Produkcja notatek przez bota.
5. Automatyczna publikacja notatek lub publikacja poprzedzona weryfikacją redaktora odpowiedzialnego⁶⁷.

Zważając na fakt, że gatunek dziennikarski, jakim jest notatka prasowa lub depesza informacyjna, powinna cechować się obiektywnością, aktualnością, zwięzłością i precyzją, praca wykonywana przez automat w tym przypadku sprawdza się, ponieważ teksty spełniają swoją rolę za sprawą schematyczności, prostej stylistyki, wydajności i szybkości, co potwierdzają badania:

Analiza informacji agencyjnych PAP i IAR, jak i newsów przygotowanych dla radia lub portali informacyjnych pozwala wyłonić wzorcowe, schematyczne zdania, które powtarzają się w związku z tą samą tematyką. Wydaje się, że doświadczenie zawodowe redaktora newsowego polega

⁶⁴ <https://artsandculture.google.com/story/8wURIGQiWzL0Jw> (dostęp: 06.05.2023).

⁶⁵ M. Wawer, *Robot journalism – czy w newsroomach przyszłości będą pracować automaty?*, Zeszyty Prasoznawcze 2018, 2 (234), 177–190.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Tamże.

między innymi na umiejętności szybkiego znalezienia właściwych «dziennikarskich» sformułowań na określenie zdarzeń, które należy opisać w serwisie informacyjnym. Można sobie wyobrazić sytuację, w której rutynę redaktora zastąpi bot. Automat będzie wybierał wzorcowe zdania ze stworzonego przez redakcję słownika tematycznego zdarzeń⁶⁸.

Wspomniane procesy należy, według Moniki Wawer autorki publikacji *Robot journalism – czy w newsroomach przyszłości będą pracować automaty?*, rozpatrywać nie tylko wyłącznie w perspektywie technologicznej, ale również we wpływie i oddziaływaniu na odbiorcami mediów – czyli perspektywie kulturowej, społecznej czy ekonomicznej⁶⁹. Coraz częściej można spotkać się z określeniami na współczesne czasy „epoka algorytmów”⁷⁰, „czyli środowisko implikowane wpływem decyzji podejmowanych przez algorytmy”⁷¹. Krzysztof Rybiński, autor książki *Algokracja. Jak i dlaczego sztuczna inteligencja zmienia wszystko?*, w wywiadzie dla „Rzeczpospolitej” mówi o zanikaniu demokracji na rzecz algokracji. Przez ten termin rozumie się formę ustroju polityczno-społecznego, gdzie zbiorowością rządzą algorytmy, decydujące o każdym aspekcie życia, np. to czy człowiek dostanie kredyt, mieszkanie, pracę, wyjdzie z więzienia⁷².

W Chinach komunizm zastąpiono algokracją. Algorytmy zarządzają życiem społeczeństwa. Cele algorytmom są stawiane przez rząd. Np. jeżeli firmy w Chinach powszechnie nie płacą pracownikom, to prezesi tych firm dostają karne punkty i nie mogą polecieć samolotem, pojechać szybkim pociągiem, czy mieszkać w drogim hotelu. Po pewnym czasie te firmy zaczęły bardziej terminowo płacić swoim pracownikom. Algokracja poprzez pozwala wymuszać społecznie pożądane zachowania. Zostaje pytanie – czy zawsze cele społeczne są spójne z celem partii rządzącej. Jeżeli się rozchodzą, ci, co projektują algorytmy mogą działać nie w interesie społecznym⁷³.

Co wiąże się z koncepcją tzw. „twardego determinizmu medialnego zakładającego, że technologie wpływają na społeczeństwo w sposób bezwarunkowy, lansowaną m.in. przez Neila Postmana, Marshalla McLuhana – co z kolei generuje wiele pytań o rolę i funkcje osoby ludzkiej, a dokładniej dziennikarza w dziennikarstwie obliczeniowym”⁷⁴. Magdalena Szpunar, w reakcji na współczesną sytuację dziennikarstwa, dokonuje demaskacji też sprzed pół wieku, pisząc, że „przechodzimy od fazy narzędzi jako przedłużeń człowieka do etapu, w którym to człowiek staje się przedłużeniem narzędzia”⁷⁵. Podobnie, jak zostało to przedstawione w artykule *The Extended Mind (1998)* przez Andy Clark i Davida Chalmesa, a wcześniej w notatkach Ludwika Wittgensteina wydanych w 1967 r., mianowicie przedmioty codziennego użytku jak kartka, smartfon, laptop mogą stanowić dosłownie

⁶⁸ Tamże.

⁶⁹ Tamże.

⁷⁰ J. Kreft, *Władza algorytmów: u źródeł potęgi Google i Facebooka*, Kraków 2018.

⁷¹ M. Gruchola, *Technologia sztucznej inteligencji w dziennikarstwie a perspektywa deantropocentryzmu dziennikarza*, Lublin 2022, https://www.researchgate.net/publication/362971150_Technologia_sztucznej_inteligencji_w_dziennikarstwie_a_perspektywa_deantropocentryzmu_dziennikarza.

⁷² P. Rożyński, *Krzysztof Rybiński: Demokracja zanika i zastępuje ją algokracja*, „Rzeczpospolita.pl”, <https://cyfrowa.rp.pl/opinie-i-komentarze/art16930011-krzysztof-rybinski-demokracja-zanika-i-zastepuje-ja-algokracja> (dostęp: 6.05.2023).

⁷³ Tamże.

⁷⁴ M. Gruchola, dz.cyt.

⁷⁵ M. Szpunar, *Kultura algorytmów*, Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.

naturalne rozszerzenie naszych procesów poznawczych – co za tym idzie naszego umysłu⁷⁶.

Informacje w notatniku funkcjonują w ten sam sposób, co informacje zawarte w pamięci, w tzw. przekonaniach nieaktualnych. Jedyna różnica jest taka, że znajdują się one poza granicami naszej czaszki i skóry. Nie stanowią one zatem granicy, poza którą nasze przekonania nie mogą istnieć. Wszelkie informacje są przekonaniem ze względu na funkcje, które pełnią. To, gdzie realizowane są te funkcje, nie ma żadnego znaczenia⁷⁷.

Fragment artykułu wspomnianych badaczy mówi o tym, że „czaszka i skóra nie są żadną świętością. Informacje są traktowane jako przekonania na mocy odgrywanych przez nie ról. Nie ma powodu, żeby taką istotną rolę mogły odgrywać tylko czynniki zlokalizowane wewnątrz ciała”⁷⁸. Podobną funkcję rozszerzającą system poznawczy człowieka spełnia komputer, który poprzez to, że potrafi imitować ludzkie myślenie jest częściej porównywany do człowieka aniżeli człowiek do organizmu żywego⁷⁹, np. zwierzęcia, ponieważ:

o ile ograniczenia zwierząt są oczywiste i trudne do przekroczenia, to ulepszanie maszyn jest możliwe w sposób, który trudno przewidzieć. Wskazuje na to historia. Różne urządzenia: liczące, translatorskie itp., używane od dawna i ciągle udoskonalane, traktowano jako instrumenty wspomagające człowieka i służące przyspieszaniu wykonywania rozmaitych operacji, przede wszystkim obliczeniowych. Rozwój technologiczny sprawił, że efektywność ludzkich czynności, np. w ramach nawigacji morskiej czy lotniczej, była nie do pomyślenia bez udziału coraz bardziej skomplikowanych urządzeń⁸⁰.

Zdolności komputerów, takie jak: pojawienie się maszyn uczących się, programy rozwiązujące problemy albo korygujące błędy, doprowadziły do teorii dokonującej się trzeciej (kolejnej po kopernikańskiej i darwinowskiej) rewolucji antropologicznej, tzw. komputacjonizmu⁸¹. „Komputacjonizm jest oskarżany o to, że degraduje człowieka jako jedyny byt posiadający umysł w sensie ścisłym”⁸². Ciekawą perspektywę do przeanalizowania, tzw. tezę antyredukcyjną, wysunęła Małgorzata Gruchoła w pracy *Technologia społeczna sztucznej inteligencji w dziennikarstwie a perspektywa deantropocentryzmu dziennikarza*, która to koncepcja oznacza „uznanie prawdy, iż osoba jest centrum komunikacji społecznej i, wchodząc w różnorakie relacje komunikacyjne (m.in. ze sztuczną inteligencją, botem społecznym czy robotem humanoidalnym), nie może zgubić swej tożsamości i podmiotowości – w myśl założeń medioznawstwa personalistycznego”⁸³. Badaczka również sklasyfikowała

⁷⁶ A. Tuszyński, *Gdzie kończy się umysł, a zaczyna reszta świata? W poszukiwaniu umysłu rozszerzonego*, https://filozofuj.eu/wp-content/uploads/2018/12/fi024_net.pdf (dostęp: 6.05.2023).

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ A. Clark, D. Chalmers, *The Extended Mind*, „Analysis” 1998, nr 58, 10–23; pol. tłum.: *Umysł rozszerzony*, w: *Analityczna metafizyka umysłu. Najnowsze kontrowersje*, red. M. Miłkowski, R. Poczobut, tłum. M. Miłkowski, 2008 Warszawa.

⁷⁹ A. Tuszyński, art.cyt.

⁸⁰ J. Woleński, *Trzecia (nowożytna) rewolucja antropologiczna*, https://filozofuj.eu/wp-content/uploads/2018/12/fi024_net.pdf (dostęp: 6.05.2023).

⁸¹ Tamże.

⁸² Tamże.

⁸³ M. Drożdż, *Wartość mediacyjna mediów*, w: *Wartość mediów – od wyzwania do szans*, red. A. Baczyński, M. Drożdż, Tarnów 2012, 15–37; M. Gruchoła, dz.cyt.

w swojej publikacji pokrewne ze sobą terminy związane z dziedziną AI w dziennikarstwie, oddzielając pojęcia, które początkowo traktowane były tożsamo, ale z czasem zaczęto precyzyjniej się nimi posługiwać, zgodnie z rozróżnieniem elementów cykli informatycznych: „dziennikarstwo obliczeniowe”, „dziennikarstwo zrobotyzowane”, „dziennikarstwo algorytmiczne”, „dziennikarstwo pisane maszynowo”⁸⁴. Przykładowo pierwszy termin cechuje się występowaniem sztucznej inteligencji w funkcji abstrakcyjnego algorytmu (np. jako element sieci semantycznej lub bota społecznego), ta funkcja nie sprawdzi się w pracach dziennikarskich opartych na czynnościach partnerskich, wymagających fizycznej konkretyzacji (ciała fizycznego lub organizmoidalnego)⁸⁵, ale natomiast będzie cechą właściwą terminu „dziennikarstwa zrobotyzowanego”⁸⁶ – „to urządzenia zaprojektowane w celu wywoływania społecznych interakcji za pomocą [...] komend wydawanych przy użyciu naturalnych sposobów komunikacji (takich jak gesty oraz mowa) z użytkownikami, którzy mogą przejawiać tendencje postrzegania robotów jako aktorów społecznych”⁸⁷.

Tak jak słusznie zauważyła Małgorzata Gruchoła, w dziennikarstwie obliczeniowym treści są tworzone przez programy komputerowe, które interpretują, porządkują oraz prezentują dane w sposób jak najbardziej przystępny dla czytelnika⁸⁸.

W tym celu algorytm skanuje dostępne bazy danych, wybiera fragmenty spełniające kryteria wstępnie zaprogramowanych struktur artykułów, porządkuje ważne punkty i wstawia szczegóły, takie jak statystyki, kwoty, rankingi i inne liczby, czyli przeredagowuje, po czym publikuje je ponownie. Mechanizm ten jest wykorzystywany przez Microsoft (współpracujący z OpenAI), wydawcy m.in. Microsoft News i MSN, który zastąpił ludzkich redaktorów technologią sztucznej inteligencji (Traffic Watchdog, 2020). Jest to innowacyjne rozwiązanie, jednak jeśli pomysł Microsoftu zostanie wcielony też w innych koncernach, może się szybko okazać, że przestajemy tworzyć nowe treści, wciąż przerabiając te już istniejące⁸⁹.

Jednym z pierwszych koncernów w Polsce zapowiadających i przeprowadzających na szeroką skalę zwolnienia pracowników swojego newsroomu na rzecz rozwiązań sztucznej inteligencji, jawnie podając do informacji, że redukcja jest związana z planowanym wcześniej projektem zastąpienia dziennikarzy przez automatyzację procesów redakcyjnych, był serwis informacyjny MSN⁹⁰. „Portal jest częścią globalnego portalu firmy Microsoft działającego na ponad 50 rynkach”⁹¹, informuje o najnowszych wiadomościach z świata i Polski, dostarcza informacji z różnych dziedzin jak: kultura, sport, rozrywka, zdrowie, nauka i technika. Funkcjonuje

⁸⁴ Tamże.

⁸⁵ Tamże.

⁸⁶ Tamże.

⁸⁷ K.M. Lee, N. Park, H. Song, *Can a Robot be Perceived as a Developing Creature: Effect of a Robot's Long-Term Cognitive Developments on its Social Presence and People's Social Responses Toward it*, *Human Communication Research*, nr 31, 2005, 538–563.

⁸⁸ M. Gruchoła, dz.cyt.

⁸⁹ Tamże.

⁹⁰ <https://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/microsoft-zwalnia-dziennikarzy-platformy-news-zastapi-ich-sztuczna-inteligencja-dlaczego-microsoft-news-jak-korzystac-jak-znalezc-informacje> (dostęp: 6.05.2023).

⁹¹ <https://news.microsoft.com/pl-pl/2016/12/14/msn-zwieksza-polski-zespol-i-wprowadza-nowe-mozliwosci-zakupu-reklam/> (dostęp: 6.05.2023).

na zasadzie agregatora newsów, zbierając wiele artykułów ze zróżnicowanych źródeł. Docelowo „wydawcy MSN mogą czerpać z ponad 1000 źródeł, aby zapewnić jak najlepsze dopasowane treści do lokalnych rynków i kultur oraz indywidualnych oczekiwań użytkownika”⁹². Warszawski zespół serwisu MSN Polska został utworzony w lutym 2008 r. w wersji testowej, gdzie początkowo informacje dostarczały nowej wówczas przeglądarce informacyjnej portalowi takie spółki jak Agora, wydawca „Gazety Wyborczej”⁹³. Później partnerstwo nawiązały tytuły Polska Agencja Prasowa, Ringier Axel Springer Polska, RMF FM i TVN⁹⁴. Natomiast, zgodnie z zapowiedzą Microsoftu, oficjalna premiera polskiej wersji MSN odbyła się wiosną 2008 r. W 2014 r. Nowy portal przedstawił ówczesnie odpowiedzialny za niego na polskim rynku Michał Adamczyk: „Dostarczenie wysokiej jakości treści to kluczowe zadanie nowego MSN. Jednocześnie jest to nowatorska platforma, która w jednym miejscu oferuje wszystkie internetowe usługi Microsoftu zgodnie ze strategią mobile first, cloud first. [...] Najważniejsza jest jednak zmiana dla użytkownika, który mając bogactwo treści i kluczowe usługi oraz aplikacje w jednym miejscu, może spersonalizować portal i korzystać z niego na każdym typie urządzenia”⁹⁵. Dodatkowymi atutami użytkujących z portalu miały być oprócz informacji, również zintegrowane narzędzia, takie jak: „listy zakupowe, kalendarze podróży czy kalkulatory oszczędności, ale także zintegrowane z serwisem aplikacje: Outlook.com, Facebook, Twitter, OneNote, OneDrive, a wkrótce również Skype. Na górze strony umieszczona zostanie personalizowana belka, pozwalająca za pomocą jednego kliknięcia uzyskać dostęp do najważniejszych dla danego użytkownika usług i aplikacji, które umożliwią komunikację i interakcję z innymi”⁹⁶. Dodatkowo serwis w początkach swojej działalności na rynku Polskim ogłaszał się jako nowoczesny sposób na spersonalizowanie treści, którego unikalną wersję można uzyskać po prostym określeniu tematów i kategorii, które interesują użytkownika⁹⁷. „Wystarczy raz ustawić, a zostaną one zapamiętane i odzwierciedlone na innych urządzeniach, na których również będziemy mieć dostęp do ulubionych treści”⁹⁸.

„Microsoft wdrożył nową stronę główną serwisu MSN.com, co było także początkiem rebrandingu aplikacji z serii Bing. Niektórzy zwiastowali upadek MSN, jednak statystyki tego nie potwierdziły”⁹⁹. Portal każdego miesiąca odnotowywał wówczas ponad 425 mln odwiedzających użytkowników¹⁰⁰. Aby rozszerzyć działalność, na gruncie MSN Microsoft i Twitter podjęli współpracę korzystną dla obu stron. Wspomniane korzyści prezentowały się, po krótkim już okresie współpracy portali, notując następujące doniesienia:

⁹² <https://news.microsoft.com/pl-pl/2014/09/08/msn/> (dostęp: 6.05.2023).

⁹³ <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114873,4922905.html?disableRedirects=true> (dostęp: 6.05.2023).

⁹⁴ <https://news.microsoft.com/pl-pl/2014/09/08/msn/> (dostęp: 6.05.2023).

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ Tamże.

⁹⁷ Tamże.

⁹⁸ Tamże.

⁹⁹ <https://www.centrumxp.pl/Publikacja/MSNcom-laczy-sily-z-Twitterem> (dostęp: 14.04.2023).

¹⁰⁰ Tamże.

Portal umożliwia dotarcie Twittera do swojego grona odbiorców, co z kolei umożliwia Microsoftowi publikowanie najnowszych wiadomości szybciej niż kiedykolwiek. Na stronie startowej MSN.com znajdziemy teraz nowy banner „BREAKING NEWS”, który oferuje najnowsze tweety ze sprawdzonych źródeł wiadomości z całego świata. Za newsy odpowiadają m.in. New York Times, The Wall Street Journal, Sky News, Le Monde [...]. Dodatkowo nowa funkcja subskrybuje też najważniejsze tweety rządów, organizacji, rzeczników, celebrytów i naocznych świadków istotnych wydarzeń. Wszystko to zgromadzone w jednym miejscu, co podtrzymuje nową, kompleksową wizję MSN.com¹⁰¹.

MSN Polska dołączył do Twittera dwa lata po swoim macierzystym portalu (<https://twitter.com/MSNPolska>), stosunkowo nie osiągając wysokich notowań pod względem śledzących profil użytkowników, których stan na początek 2023 r. osiąga 379 obserwujących. Przyczynowości niskiej liczebności obserwatorów (jak na okres działalności) można doszukiwać się w dacie ostatniego zamieszczonego wpisu na profilu MSN Polska (22.12.2022), co świadczy o 3-miesięcznej przerwie w prowadzeniu konta na Twitterze przez ten portal internetowy, kontrastujący do przedgrudniowej codziennej i systematycznej działalności¹⁰². Znacznie korzystniej/intratniej serwis funkcjonuje na Facebooku, konto założone w 2014 r., gdzie treści publikowane są na bieżąco, obserwuje 76 697 tysięcy osób¹⁰³. Strona przedsiębiorstwa podaje: „w [2016 r.] MSN wygenerował w Polsce 200 mln odsłon w wersji internetowej dostępnej pod adresem MSN.com (70 mln na stronie głównej i 130 mln na stronach treści) i ponad 100 mln odsłon w aplikacjach. Skorzystało z niego 3,3 mln osób (ponad 12 mln UU). To plasuje go wśród największych serwisów informacyjnych”¹⁰⁴.

Szczegółowych danych pochodzących z badań Internetu: rankingi wydawców i witryn internetowych oraz aplikacji dostarcza comiesięcznie Gemius PBI. Opublikowane badania Mediapanel, analizujące standardy polskiego Internetu przeprowadzone za luty 2023 r., prezentują zestawienie/ranking m.in. wydawców w Polsce, gdzie Grupa Microsoft – MSN usytuowana jest na miejscu 10, w kategorii „wszystkie urządzenia”¹⁰⁵: „W lutym liczba internautów wyniosła 29,7 mln. Średnio dziennie korzystało z tego medium 26,1 mln osób”¹⁰⁶. Z czego blisko 17 mln użytkowników korzystało z portalu MSN, odnotowując średnio 50 minut czasu jaki użytkownicy spędzają na tym kanale mediowym¹⁰⁷.

Głośna fala zanotowanych zwolnień/redukcji pracowników w newsroomie przypadła na lata 2016–2020. Wówczas wypowiedzenie otrzymali dziennikarze platformy News, zajmujących się selekcjonowaniem publikowanych treści na stronie serwisu¹⁰⁸.

¹⁰¹ Tamże.

¹⁰² Obserwacja własna na podstawie analizy źródła: <https://twitter.com/MSNPolska> (dostęp: 14.04.2023).

¹⁰³ https://www.facebook.com/MSNPolska/?locale=pl_PL (dostęp: 14.04.2023).

¹⁰⁴ <https://news.microsoft.com/pl-pl/2016/12/14/msn-zwieksza-polski-zespol-i-wprowadzaj-nowe-mozliwosci-zakupu-reklam/> (dostęp: 14.04.2023).

¹⁰⁵ <https://pbi.org.pl/badanie-mediapanel/wyniki-badania-mediapanel-za-luty-2023/> (dostęp: 14.04.2023).

¹⁰⁶ Tamże.

¹⁰⁷ Tamże.

¹⁰⁸ <https://www.wirtualnemedial.pl/arttykul/microsoft-zwalnia-dziennikarzy-platformy-news-zastapi-ich-sztuczna-inteligencja-dlaczego-microsoft-news-jak-korzystac-jak-znalezc-informacje> (dostęp: 14.04.2023).

„Przedstawiciel Microsoftu zastrzegł, że zapowiedziane cięcia nie są w żaden sposób związane z obecną pandemią koronawirusa, która spowodowała już zwolnienia w wielu firmach i mediach. Chodzi o wcześniejszy projekt zakładający, że w procesie selekcjonowania i publikowania treści od zewnętrznych wydawców w serwisie News coraz większą rolę będzie pełnić sztuczna inteligencja, która już teraz wspiera w pracy dziennikarzy. W przyszłości jednak mają oni zostać niemal w całości zastąpieni przez AI”¹⁰⁹ – poinformował o tym zdarzeniu portal Wirtualne media w 2018 r. Funkcję redaktora prowadzącego MSN w polskim oddziale MSN w tym czasie obejmowała Joanna Guzik-Jankowska. O tymczasową sytuację dziennikarzy MSN Polska w obliczu transformacji mediów za sprawą automatyzacji i sztucznej inteligencji autorka pracy zapytała Michała Adamczyka, który przez siedem lat pracował w firmie Microsoft, do 2022 r. na stanowisku Market Lead Microsoft. W rozmowie z Michałem Adamczykiem, osobą, która nadzorowała machine learning i odpowiadał za MSN w Polsce; mimo wiążących umów zobowiązujących do poufności, niepozwalających wyjawiać w sposób szczegółowy procesów wewnętrznych redakcji, udało się na poziomie ogólności wyłonić z wypowiedzi rozmówcy parę wniosków, rzutujących na kwestię udziału automatów w produkcji informacji.

„– Trudno porównywać pracę ludzi ze sztuczną inteligencją (a w zasadzie w wypadku Microsoft News uczeniem maszynowym), bo ich zakres umiejętności i tym samym zadań są różne;

– Microsoft News (wcześniej MSN) nigdy nie miał tradycyjnej redakcji (dziennikarzy itd.), bo nie tworzy żadnych treści, a jedynie jest dodatkowym kanałem dystrybucji dla mediów; co prawda mieliśmy zespół, który nazywaliśmy redakcją, ale w praktyce byli to wydawcy strony głównej – dbający o jakościowy dobór treści z innych mediów pojawiających się na stronie głównej (a w zasadzie stronach głównych, bo jest ich kilka różnych dla różnych platform);

– serwis Microsoft News ma całkowicie nowatorskie podejście do agregacji i prezentacji treści, więc nie ma żadnych możliwości robić go ludźmi – ludzie są tylko do nadzoru; serwis co minutę przetwarza dziesiątki nowych artykułów (tysiące dziennie) z tysięcy redakcji na całym świecie, które następnie personalizuje dla setek milionów osób o różnych zainteresowaniach, językach, lokacjach itd.;

– choćby nie wiem, ile tysięcy ludzi zaangażować nie byłoby w stanie w czasie rzeczywistym analizować nowych wiadomości, analizować non stop aktualne zainteresowanie setek milionów użytkowników i na żywo wybierać indywidualnie dopasowane dla każdego użytkownika treści;

– model działania Microsoft News jest więc całkowicie odmienny od praktycznie wszystkich portali informacyjnych w Polsce i w zasadzie tylko kilka największych firm IT dysponuje rozwiązaniami i mocą obliczeniową niezbędną do stworzenia takiego rozwiązania;

– rozwiązania z zakresu AI/ML ciągle nie są doskonałe, więc na początku był sztab ludzi, którzy nadzorowali i poprawiali działanie tych rozwiązań; wraz z ich (samo)doskonaleniem zapotrzebowanie na kuratorów treści (jak ich nazywaliśmy) spadło, co owocowało zwolnieniami;

¹⁰⁹ Tamże.

– reasumując, modele AI/ML wykorzystywane przez Microsoft News nie mają nic wspólnego z pracą dziennikarzy – można jednak powiedzieć, że pomagają, by praca dziennikarzy (artykuły, nagrania, zdjęcia) dotarła natychmiast do najbardziej zainteresowanych osób;

– osobną kwestią są tzw. bańki informacyjne – Microsoft włożył (wkłada) bardzo wiele wysiłku w tzw. odpowiedzialne AI, w tym m.in. właśnie zapobieganie powstawania baniek informacyjnych¹¹⁰.

Powyższe wnioski pozwalają zrozumieć, że w redakcjach zajmujących się agregacją newsów obecność sztucznej inteligencji jest niezbędna i tylko dzięki jej zastosowaniu jest możliwość istnienia newsroomów, które, jak zaznaczył Michał Adamczyk, zostały utworzone z myślą o systemie pracy opartym na automatyzacji. Ta dziedzina dziennikarska jest od samego początku zdominowana przez AI, ma i będzie miała fundamentalne miejsce w funkcjonowaniu redakcji news. Wpływy sztucznej inteligencji, jak zostało wykazane we wcześniejszych częściach pracy, rozszerzają się na cały świat medialno-dziennikarski. Zdawać by się mogło, że największą groźbą ze strony sztucznej inteligencji (zaraz po zagrożeniu dezinformacją na skalę światową) jest redundancja człowieka w zawodzie dziennikarza i dziedzin pokrewnych, (zarówno związanych z kierunkami humanistycznymi, jak i ścisłymi) co za tym idzie, ryzyko utraty pracy. Badanie przeprowadzone na początku lutego br. na badaniu 1106 pracowników w wieku od 18 lat wzwyż oraz 317 firm, wykazało, że 12 proc. pracowników zna kogoś, komu maszyna zabrała w ostatnim roku pracę¹¹¹. „Według badania, Polacy dostrzegają przyspieszającą automatyzację i robotyzację, ale też jej konsekwencje [...] Doświadczenie utraty pracy na rzecz robota częściej na swoim koncie mają osoby młodsze: 19 proc. osób w grupie wiekowej 18–24 lata w porównaniu do 11 proc. 45–54-latków oraz 7 proc. osób powyżej 55. roku życia”¹¹². Ponadto, jak zwraca uwagę ekspert rynku pracy Krzysztof Ingłot, mimo że jest to proces kosztowny, firmom opłaca się wdrożenie automatyzacji w perspektywie długoterminowej¹¹³. Ekspert powołując się na raport IFR „Word Robotics 2022”, poinformował, że „w 2021 r. instalacja nowych robotów przemysłowych wzrosła o 24 proc. w Europie, a w Polsce aż 56 proc.”¹¹⁴.

O tym „jak technologia i automatyzacja zmieniają nasze życie i jak powinniśmy na to reagować” opisał w swojej książce o tym podtytuł Daniel Susskind. W *Świecie bez pracy* autor zaprzecza przyszłości bezrobocia i biedy, a raczej spodziewa pozytywnych aspektów – komfortu i dobrobytu¹¹⁵, poddając analizie różne możliwe scenariusze przyszłości, „Gdzie – dzięki technologiom – nie musimy pracować, a przynajmniej aż tyle pracować. Praca zarobkowa przestanie być warunkiem przeżycia. Stanie się rozwijającym zajęciem, na pewno dużo mniej obciążającym człowieka fizycznie, psychicznie i czasowo”¹¹⁶, które to oczekiwania stoją w

¹¹⁰ Fragmenty rozmowy z Michałem Adamczykiem.

¹¹¹ M. Jarco, *Czy roboty zabierają nam pracę?*, „pap.pl”, <https://www.pap.pl/aktualnosci/news%2C1556755%2Cczy-roboty-zabieraja-nam-prace.html> (dostęp: 23.04.2023).

¹¹² Tamże.

¹¹³ Tamże.

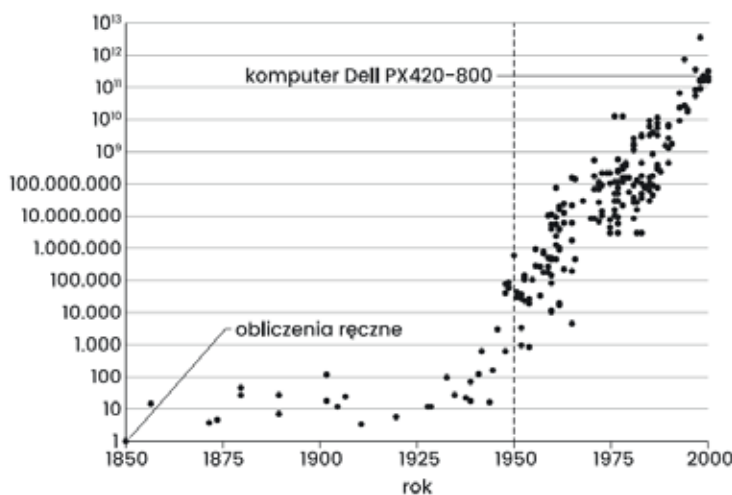
¹¹⁴ Tamże.

¹¹⁵ D. Susskind, dz.cyt.

¹¹⁶ Tamże.

opozycji do wszystkich innych futurystycznych książkowych opisów w tym temacie. Daniel Susskind mimo wszystko w swojej pracy nie przedstawił wizji utopijnej, pozostawił wskazówki, które są pomocne w przygotowaniu się na koegzystencję ze sztucznymi umysłami¹¹⁷. Pisarz wspomina o zabezpieczeniach, regulacjach, ale przede wszystkim skoncentrowaniu się na edukacji, która przygotowuje ludzi „do bezpiecznego i odpowiedzialnego funkcjonowania w nowym, w pełni zdigitalizowanym – ale nie odczłowieczonym! – świecie”¹¹⁸.

W książce wspomniane jest wytłumaczenie wyjaśniające XX-wieczną tendencję, wskazującą, że „największe korzyści ze zmian technologicznych zdawali się odnosić ci spośród pracowników, którzy mieli za sobą więcej lat formalnej edukacji”¹¹⁹. Elektroniczny komputer cyfrowy zyskiwał w tym czasie na mocy i stał się na tyle przydatny, że w latach 80. zmienił „status” na komputer osobisty, który w posiadanie zaopatrywał się statystycznie co szósty Amerykanin¹²⁰. Aby zobrazować siłę obliczeniową cyfrowych maszyn, która od 1950 do 2000 r. wzrosła około 10 bilionów razy¹²¹, Susskind posługuje się wykresem „zaczyna się od obliczeń ręcznych w 1850 r., a kończy na komputerze stacjonarnym Dell Precision WorkStation 420 z 2000 r., pośrodku zaś znajduje się całe spektrum innych maszyn”¹²².



Rysunek 1

Źródło: D. Susskind, *Świat bez pracy*, Warszawa 2022, s. 56. Rys. *Obliczenia na sekundę 1850–2000*.

¹¹⁷ Tamże.

¹¹⁸ Tamże.

¹¹⁹ Tamże.

¹²⁰ Tamże.

¹²¹ Tamże.

¹²² Tamże.

Istotne z tego przykładu są wnioski, jakie wysuwa autor:

Ale chociaż te potężne, nowe maszyny mogły wykonywać pewne użyteczne zadania, takie jak prowadzenie złożonych obliczeń numerycznych lub składanie tekstu w atrakcyjny sposób, nie wyeliminowały popytu na pracę ludzi. W istocie komputery te znacznie zwiększyły zapotrzebowanie na osoby o wysokich kwalifikacjach, które potrafiły je obsługiwać i produktywnie wykorzystywać. Pojawienie się innych technologii w tamtym czasie miało ten sam efekt – rósł popyt na wysoko wykwalifikowanych pracowników, którzy potrafili je efektywnie wykorzystać. W tym ujęciu zmiana technologiczna nie przyniosła więc wszystkim pracownikom równych korzyści, ale miała szczególne skierowanie. Jak określają ekonomiści, była ona ukierunkowana na kwalifikacje» (skill-biased)¹²³.

Powyższy opis sytuacji można przyrównać do rewolucji związanej ze zmianami na rzecz sztucznej inteligencji mającej miejsce w br. Na nurtujące pytania: czy sztuczna inteligencja zabierze ludziom pracę, można wyszukać odpowiedzi w historii sprzed kilkudziesięciu lat, korelującej z obecną sytuacją. Zainteresowani mogą sprawdzić czy dana profesja może i w przyszłości będzie wykonywane przez maszyny prostym doświadczeniem, mianowicie

polega na tym, by usiąść z osobą, która zajmowała się wykonywaniem tego zadania, poprosić ją o wytłumaczenie, w jaki sposób to robiła, a potem napisać oparty na wyjaśnieniu zestaw instrukcji, którymi następnie będzie się kierować maszyna. Aby maszyna mogła wykonać zadanie, pisał Autor, «programista musi najpierw w pełni zrozumieć sekwencję kroków wymaganych do jego wykonywania, a następnie napisać program, który zmusiłby maszynę do dokładnego odtwarzania ich». Jeśli zadanie nie jest rutynowe – innymi słowy, jeśli ludzie mają trudności z wyjaśnieniem, jak je wykonują – to programistom trudno będzie stworzyć prosty zestaw instrukcji dla maszyny¹²⁴.

Przy wykonywaniu tego eksperymentu jest ryzyko wystąpienia „paradoksu Moraveca”, który polega na tym, że bardzo proste manualne prace, które człowiek wykonuje rękami, są alogicznie najtrudniejszymi dla maszyn. Dzieje się tak, dlatego że są to zazwyczaj czynności instynktowne wykonywane przez człowieka bezrefleksyjnie, których wytłumaczenie instrukcyjnie sprawia trudności¹²⁵. „Dlatego właśnie ci, którzy mówią, że «mojej pracy automatyzacja nie zagraża, ponieważ robię X», gdzie «X» jest zadaniem, które jest szczególnie trudne do zautomatyzowania, wpadają w pułapkę. [...] żadna praca nie składa się z jednego zadania. Bycie prawnikiem nie polega wyłącznie na obecności w sądach, bycie chirurgiem – jedynie na operowaniu, a praca dziennikarza to nie tylko pisanie artykułów. Te konkretne zadania mogą być trudne do zautomatyzowania, ale nie musi to dotyczyć wszystkich innych czynności, które ci profesjonaliści wykonują w ramach swojej pracy”¹²⁶.

3. PERSPEKTYWY NA PRZYSZŁOŚĆ

Reakcję na rewolucję, którą przynosi ChatGPT-3, w humorystyczno-satyryczny sposób przedstawia jeden z twórców Youtuba, specjalizujący się w kreskówkowych

¹²³ Tamże.

¹²⁴ Tamże.

¹²⁵ Tamże.

¹²⁶ Tamże.

opowiadaniach komentujących bieżące wydarzenia, które wywierają znaczący wpływ na społeczeństwo. W krótkim filmie *Low Budget Stories: Living with ChatGPT*, oglądający otrzymuje syntezę biegu zdarzeń, co może się wydarzyć w przyszłości w związku z narzędziem OpenAI¹²⁷. Filmik opowiada o młodym człowieku o imieniu Wojak (przedstawiciel przeciętnego użytkownika Internetu), który dorasta w erze chatbotów sztucznej inteligencji. O wynalazku ChatGPT dowiedział się od kolegów ze szkoły, którzy używają tego algorytmu do odrabiania lekcji, dzięki czemu mają więcej czasu na gry video. Uczeń testuje wspomniane bezpłatne, ogólnodostępne narzędzie i przekonuje się do jego działania, stosując go w każdym możliwym zadaniu domowym, aż w końcu uzależnia się od technologii, która go we wszystkim co wymaga pisania wyręcza. Dzięki niej zdobywa dyplom na studiach i formalnie zdobywa wysokie wykształcenie. Szybko podejmuje satysfakcjonującą pracę, do której list motywacyjny i CV wygenerował bohaterowi ChatGPT-3, podobnie jak wykonywał za niego wszystkie obowiązki w nowej pracy. Pewnego dnia jako dorosły już człowiek na wysokim stanowisku, dostaje zlecenie napisania jak zwykle raportu finansowego. Wtedy widz dowiaduje się, że główny bohater cały czas był inwigilowany przez sztab agentów z Bogdanoffem¹²⁸ na czele. Bogdanoff wciela swój planowany nieczyny biznesplan w życie, wiedząc o wieloletnim uzależnieniu użytkownika, nakazuje swoim pracownikom wprowadzić opłatę za korzystanie z ChatGPT-3. Bohater, który w tym czasie ma do wykonania zadanie w pracy, otrzymuje powiadomienie o obowiązku uiszczenia opłaty w wysokości 200 dolarów za usługę ChatGPT. Zdziwiony i niezadowolony sytuacją bohater, ocenia nałożoną subskrypcję jako absurd i postanawia, że samodzielnie napisze raport finansowy. Jednak po otwarciu Worda, okazuje się, że nie potrafi tego zrobić, ponieważ zawsze pisał to za niego ChatGPT. Decyduje o zakupie subskrypcji. To wszystko zza kulis obserwują agenci i Bogdanoff, który podwyższa cenę subskrypcji do 500 dolarów. Bohater jest tą zmianą zdruzgotany, a ponieważ zbliża się czas oddania raportu, nie mogąc nic na to zaradzić, decyduje się zapłacić za możliwość skorzystania z programu. Sytuacja nabiera kuriozalnych obrotów, jednak nie do końca jest taka abstrakcyjna i odrealniona w rzeczywistości.

Twórca animacji stawia pytanie „Czy będziemy mieli nową generację ludzi, którzy uzależnią się od ChatGPT?”¹²⁹. Możliwy jest scenariusz, podobny do tego, jaki miał miejsce w przypadku wprowadzenia do świata mediów społecznościowych. Te innowacje Doliny Krzemowej zostały zbudowane na obietnicy globalnej łączności ludzi, dzięki której społeczeństwo stanie się doinformowane, nowoczesne i przez co szczęśliwsze. Ponad dekadę później można było dostrzec tę wygodę, tak samo i zagrożenia, jakie wносиła cała siatka systemów portali społecznościowych. Również

¹²⁷ *Low Budget Stories: Living with ChatGPT*, <https://www.youtube.com/watch?v=xoykZA8ZDIo>

¹²⁸ W filmikach na Youtube Grichka Bogdanoff jest przedstawiany jako wszechpotężny animator rynku podbijający ceny kryptowalut za pośrednictwem jakiejś arbitralnej postaci, ze szkodą dla handlowców detalicznych. Postacie braci Bogdanoff zaczęto używać w popkulturze do memów dotyczących wahań cen na rynkach tokenów, a ich publiczne wizerunki zawsze graniczyły z absurdem. Przywoływani są jako czarne charaktery, podczas gdy mają „namieszać” w świecie przedstawionym.

¹²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=xoykZA8ZDIo>

zaczęło być widoczne w jaki sposób firmy technologiczne zarabiały na tym: poprzez powolne zniekształcenie naszych kanałów informacyjnych w celu optymalizacji pod kątem zaangażowania, zmuszając nas do przewijania treści przeplatanych reklamami dopasowanymi przez algorytm. W tym czasie społeczeństwo musiało poradzić sobie z inflacją informacji online, wzrostem dezinformacji i gwałtownym kryzysem zdrowia¹³⁰. Przy wprowadzeniu do Internetu mediów społecznościowych nie zagrażało zjawisko zastąpienia człowieka przez maszynę, w odróżnieniu do obecnej sytuacji i tego, jakie możliwości stwarza sztuczna inteligencja oraz jak gwałtownie została zaimplikowana do powszechnego użytku, bez wcześniejszych regulacji i żadnych ograniczeń.

Film skłania do zastanowienia się nad wieloma innymi kwestiami i trafnie podejmuje problemy które w przyszłości mogą wystąpić z związku z programem OpenAI. „Narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji zostały w ostatnich miesiącach chciwie przyjęte przez zaciekawioną, zdumioną publiczność wokół programu ChatGPT [...]. W styczniu 2023 r. ChatGPT osiągnął 100 milionów użytkowników miesięcznie, co oznacza szybszy wskaźnik adopcji niż Instagram czy TikTok”¹³¹. „Według Google Trends przez większą część stycznia ChatGPT przewyższał Bitcoin wśród popularnych wyszukiwanych haseł”¹³². Cała ta uwaga sprawiła, że prywatny start-up z siedzibą w San Francisco – zatrudniający 375 pracowników i z niewielkimi przychodami – jest obecnie wyceniany na około 30 mld dolarów¹³³. Nowa technologia pojawiła się zanim zostały określonej jakiegokolwiek zasady i prawa jej zastosowania, przez co nie stawia przed żadnym internautom jakichkolwiek ograniczeń. Chociaż Unia Europejska, która znajduje się na najniższym stopniu w postęпах nad rozwojem sztucznej inteligencji zastrzega się, że ich rozwiązania mają wykazywać się wysokim poziomem bezpieczeństwa oraz działać z etyką. Chcąc to pokazać, UE wprowadza *Akt w sprawie sztucznej inteligencji* znany jako RODO 3¹³⁴. Nowe przepisy tworzy się w ochronie danych osobowych, które (co do tego nie ma wątpliwości) sztuczna inteligencja będzie przetwarzać. Regulacjom mają podlegać osoby, które wpływają na rynek unijny poprzez korzystanie ze sztucznej inteligencji (zarówno dostawcy, jak użytkownicy), którzy od momentu wejścia w życie ustawy będą zobowiązani do dodatkowych wymogów, na przykład takich jak obowiązek prowadzenia dokumentacji SI¹³⁵. Naruszenie prawa, tak jak w przypadku RODO, wiąże się z karami finansowymi rzędu nawet kilkunastu milionów euro do 6% średniego rocznego obrotu¹³⁶. Niemniej jednak w większości części świata technologia używana jest już powszechnie i poprawia się w niebywałym tempie. „Giganci Doliny Krzemowej tworzą bardzo silne lobby, które nie chce dopuszczać do zbyt

¹³⁰ A.R. Chow, B. Perrigo, art.cyt.

¹³¹ Tamże.

¹³² J. Simon, *The Creator of ChatGPT Thinks AI Should Be Regulated*, “Time”, <https://time.com/6252404/mira-murati-chatgpt-openai-interview/> (dostęp: 6.05.2023).

¹³³ A.R. Chow, B. Perrigo, art.cyt.

¹³⁴ P. Zegarek, *RODO 3, czyli Akt w sprawie sztucznej inteligencji*, „Blog – daneosobowe”, <https://blog-daneosobowe.pl/rodo-3-czyli-akt-w-sprawie-sztucznej-inteligencji/> (dostęp: 6.05.2023).

¹³⁵ Tamże.

¹³⁶ Tamże.

mocnych ograniczeń. USA tradycyjnie już ucieka od regulacji prawnych, krępujących biznes nowych technologii. W Chinach z kolei nie ma bariery polegającej na prawach człowieka. Jeśli SI jest w stanie usprawnić procesy biznesowe, to nikt nie będzie przejmował się np. prawem do prywatności¹³⁷. Im więcej osób korzysta z narzędzi, tym korzystniej dla jej twórców, ponieważ w ten sposób sztuczna inteligencja może ćwiczyć i udoskonalać się m.in. poprzez technologię GAN, deep learning¹³⁸. Pytanie, na jak długo platforma z ChatGPT-3 pozostanie bezpłatna. Z odpowiedzią przychodzi OpenAI, które wysłało do zarejestrowanych użytkowników maile z informacją o wprowadzeniu miesięcznej opłaty w wysokości 20 USD za poziom subskrypcji chatbota¹³⁹. „Google już priorytetowo traktuje płatne reklamy w wynikach wyszukiwania. Nietrudno sobie wyobrazić, że robi to samo z wynikami generowanymi przez AI. Jeżeli ludzie będą polegać na sztucznej inteligencji w zakresie informacji, coraz trudniej będzie stwierdzić, co jest faktem, a co jest całkowicie zmyślane¹⁴⁰ – do takich wniosków dochodzą Andrew R. Chow i Billy Perrigo, autorzy jednego z artykułów *The AI Arms Race Is Changing Everything* opublikowanego w magazynie Time. Twórców artykułu zastanawia również to, w jaki sposób firmy AI będą czerpać zyski ze swoich projektów. Czy będzie się to odbywać zgodnie z zasadami deklatacji sankcjonującej reguły działalności przedsiębiorstw z Doliny Krzemowej (miejsce skupiające takie firmy jak: Microsoft, Apple, Google, eBay, Facebook, Yahoo!¹⁴¹), ustanowionymi przez naukowców i badaczy, jak: Stephen Hawking, Ray Kurzweil, Elon Musk, zrzeszonych przez organizację Future of Life Institute¹⁴²?

Poniżej niektóre z nich:

– Unikanie «wyścigu zbrojeń» – Badacze rozwijający systemy sztucznej inteligencji powinni współpracować, aby uniknąć możliwych nadużyć (np. łamanie standardów bezpieczeństwa).

– Wspólny dobrobyt: Możliwości generowane przez sztuczną inteligencję powinny być dostępne możliwie największej liczbie osób tak, aby zwiększać dobrobyt całej ludzkości.

– Kontrola: Ludzie powinni móc decydować, czy i w jaki sposób chcą wykorzystywać możliwości sztucznej inteligencji do osiągnięcia wyznaczonych celów.

– Ryzyko: Ryzyko stwarzane przez systemy sztucznej inteligencji musi być przedmiotem planowania i działań ograniczających, proporcjonalnych do spodziewanego wpływu.

– Możliwości rozwoju: Ponieważ nie istnieje w tej sprawie konsensus, powinniśmy unikać przyjmowania mocnych założeń dotyczących granic rozwoju systemów sztucznej inteligencji.

¹³⁷ Tamże.

¹³⁸ A.R. Chow, B. Perrigo, art.cyt.

¹³⁹ Tamże.

¹⁴⁰ Tamże.

¹⁴¹ https://mfiles.pl/pl/index.php/Dolina_krzemowa (dostęp: 6.05.2023).

¹⁴² <https://instytutprawobywatelskich.pl/sztuczna-inteligencja-zasady-z-asilomar/> (dostęp: 6.05.2023).

– Znaczenie: Zaawansowane systemy sztucznej inteligencji mogą przyczynić się do głębokiej zmiany w historii życia na Ziemi, dlatego powinny być projektowane i zarządzane z odpowiednią troską i przy użyciu właściwych środków.

– Zastosowania militarne: Należy unikać wyścigu zbrojeń w zakresie rozwoju śmiertelności broni autonomicznej¹⁴³.

Na konferencji w Asilomar podjęto kwestię rozwiązań zasadniczych tematu niniejszej pracy: „W jaki sposób możemy zwiększyć nasz dobrobyt poprzez automatyzację, zachowując przy tym zasoby i cele ludzi?”¹⁴⁴. Rosnąca rola sztucznej inteligencji w globalnej gospodarce z pewnością zaważy nad rynkiem pracy, a szczególnie będzie znacząca dla właścicieli dużych przedsiębiorstw i domów mediowych – odwiecznych graczy rywalizujących o wpływy odpowiednio: użytkowników i odbiorców. „Jeżeli wyszukiwarki z powodzeniem zintegrują sztuczną inteligencję, ta subtelna zmiana może zdzielić wiele firm polegających na wyszukiwaniu zarówno w zakresie ruchu reklamowego, jak i biznesu”¹⁴⁵. Satya Nadella, dyrektor generalny Microsoftu, powiedział, że „nowa wyszukiwarka Bing, korzystająca ze sztucznej inteligencji, zwiększy ruch, a tym samym przychody wydawców i reklamodawców. Ale podobnie jak narastający sprzeciw wobec wytworów algorytmu, wielu przedstawicieli mediów obawia się przyszłości, w której chatboty gigantów technologicznych skanibalizują treści z serwisów informacyjnych, nie dając nic w zamian”¹⁴⁶.

Choć składane na różnych konferencjach postulaty na temat sztucznej inteligencji głoszą promiennie cele i misje, na większość z zasad można byłoby wykazać szereg naruszeń. Daje się zauważyć polaryzację: na inżynierów, którzy chcą działać na rzecz tzw. Responsible AI (odpowiedzialna sztuczna inteligencja, zaprogramowana tak, aby przestrzegać zasad etyki i prawa), jednak przewagę mają ci naukowcy, którzy biorą udział w wyścigu technologicznym udoskonalając możliwości sztucznej inteligencji bez zważania czy będzie ona bezpieczna i zgodna z wartościami ludzkimi¹⁴⁷. Demis Hassabis, dyrektor generalny należącego do Google laboratorium sztucznej inteligencji DeepMind¹⁴⁸ w reakcji na dezintegrację w postrzeganiu sztucznej inteligencji oznajmił: „Nie wszyscy myślą o takich rzeczach. Wielu nie zdaje sobie sprawy, że trzymają niebezpieczny materiał – sztuczną inteligencję – która będzie najpotężniejszą technologią w historii”¹⁴⁹.

4. ZAKOŃCZENIE

Algorytmy obliczają wszystko, wszystko co tylko człowiek zleci im obliczyć. Komputer „interesuje” tylko tym, żeby wykonać sformalizowane zadanie, jakiegokolwiek

¹⁴³ Tamże.

¹⁴⁴ <https://futureoflife.org/open-letter/ai-principles/> (dostęp: 6.05.2023).

¹⁴⁵ A.R. Chow, B. Perrigo, art.cyt.

¹⁴⁶ Tamże.

¹⁴⁷ Tamże.

¹⁴⁸ Tamże.

¹⁴⁹ Tamże.

by ono nie było. Algorytm, jeśli trzeba, obliczy również człowieka, który – owszem jest obliczalny i policzalny – to ta sama jednostka, która z jednej strony broni się przed nowymi technologiami, a z drugiej strony im ulega¹⁵⁰. Ludzie „podzieleni na kategorie, otagowani, przewidywalni w swoich zachowaniach, typowi w marzeniach i spodziewalni w wierzeniach. Ktokolwiek ma klucz do ich zbiorowej duszy, ten ma nad nimi władzę”¹⁵¹. Jednak, jedyny jak na razie cel egzystencjalny komputera to „rozwiązać problem”, bez filozofowania i dywagacji, jak ma to w naturze i zwyczaju człowiek. To, że maszyna zrealizuje zadanie „najlepiej jak może”, nie uchroni od popełnienia zerowego prawdopodobieństwa błędu. Błędu, na który nie ma miejsca w – materii tak istotnej i wpływowej, jak informowanie społeczeństwa – czyli w dziennikarstwie.

Przestawione w niniejszej pracy zjawiska, które można nazwać „zwrotem algorytmicznym”¹⁵², dotyczą początku najważniejszych przełomów technologicznych od czasów Internetu i mediów społecznościowych¹⁵³. Odkrycia technologiczne, rozszalała zawodów na rynku pracy, potencjał sztucznej inteligencji ukazują ludzkości nieznane wcześniej możliwości, naruszające *status quo*. Wyścig technologiczny, na który spogląda cały świat, trwa, nie zważając na kwestie bezpieczeństwa. To historia nowoczesnego świata, której zdarzeń na osi czasu nie można zatrzymać ani cofnąć.

Dzisiaj kreatywność nie jest domeną jedynie człowieka, czego świadectwo daje niezliczone odpowiedzi udzielone przez maszyny, takie jak chociażby generator obrazów Midjourney czy narzędzie OpenAI ChatGPT. Ewolucja „idzie” wykładniczo do przodu¹⁵⁴, nie zatrzyma się, ani też nie zwolni, zatem „jesteśmy w pewnym sensie skazani na używanie narzędzi cyfrowych. Są to odpowiedniki archaicznego młotka i radła, które umożliwiły kiedyś wskoczenie człowiekowi na wyższy poziom organizacji świata wśród lasów i gór. Jeśli dzisiaj chcemy wskoczyć na jeszcze wyższy poziom wśród wieżowców i neonów, młotek – algorytm jest [dziennikarzowi] niezbędny”¹⁵⁵. Aby nie dokonać samo-archaizacji i czuć się użytecznym...

Wyzwanie na dzisiaj, to odnaleźć się w drastycznie zmieniającym się zapotrzebowaniu na zawody, umiejętności i kwalifikacje; pamiętając przy tym, by nie zatracić się i zbyt nie zaufać algorytmom. Wkrótce człowiek zacznie myśleć o tym „jak naprawdę wykorzystać swój potencjał, robiąc rzeczy ludzkie, a nie takie, które równie dobrze mógłby wykonywać automat”¹⁵⁶.

Dziennikarstwo obliczeniowe zmienia także rolę dziennikarza. Dziennikarz pełniący funkcje gatekeepera coraz częściej jest zastępowany przez gatekeeping algorytmiczny. Ocena informacji czy zdarzeń – kompetencje typowo ludzkie – są przenoszone na algorytmy, a udział dziennikarzy w tych czynnościach nie jest już niezbędny. Coraz rzadziej dziennikarstwo bywa traktowane jako

¹⁵⁰ G. Lewicki, *Cyfrowa lekkość bytu. Jak się dobrze ustawić w świecie algorytmów*, Nowy Napis Co Tydzień, 2021, nr 88, <https://nowynapis.eu/tygodnik/nr-88/artukul/cyfrowa-lekkosc-bytu-jak-sie-dobrze-ustawic-w-swiecie-algorytmow> (dostęp: 6.05.2023).

¹⁵¹ Tamże.

¹⁵² M. Gruchała, dz.cyt.

¹⁵³ A.R. Chow, B. Perrigo, art.cyt.

¹⁵⁴ HEJT PARK: Andrzej Dragan, Tomasz Czajka i Stanowski. ChatGPT, sztuczna inteligencja, <https://www.youtube.com/watch?v=zzPwTJGBLOc&t=610s> (dostęp: 6.05.2023).

¹⁵⁵ Tamże.

¹⁵⁶ G. Lewicki, art.cyt.

działalność przypisana wyłącznie ludziom, stając się aktem interakcji bytów ludzkich i nie-ludzkich: narzędzi technologicznych. Zasadne staje się zatem pytanie, «co» tworzy dziennikarstwo, a nie «kto» – stwierdza Jan Kreft¹⁵⁷.

Margaret Mitchell, zajmująca się etyką w rozwoju sztucznej inteligencji Hugging Face, uważa, że wyszukiwarki są najgorszym źródłem w wykorzystaniu z AI, ponieważ tak łatwo o błąd maszyny. Mitchell twierdzi, że rzeczywiste mocne strony sztucznej inteligencji, takie jak ChatGPT – pomocny w kreatywności, pomysłach i rutynowych zadaniach – są odsuwane na bok na rzecz przekształcania technologii w Maszyny do zarabiania pieniędzy dla gigantów technologicznych¹⁵⁸, za którymi niesie się echo/ miano „cyfrowych kolonialistów”¹⁵⁹.

Większość powyżej poczynionych analiz oraz przytoczonych prac naukowych, jak i popularnonaukowych, sprowadzała się do tego, aby stwierdzić na ile technologia sprostą obowiązkom dotychczas należącym jedynie do domeny człowieka. Zostały zaprezentowane przykłady miejsc i stanowisk, które bez wspomaganie algorytmami nie miałyby racji bytu – newsroomy, generatory tekstów przydatne media workerom przy tworzeniu treści wymagających ciągłej analizy i obliczeń, agregatory newsów. Ale łatwiej niż zalety, wskazuje się mankamenty i wady systemów sztucznej inteligencji, które nierzadko doprowadzają do niebezpiecznych sytuacji zarówno krótkoterminowych, takich jak: fake news, dezinformacja, phishing¹⁶⁰, jak i długoterminowych związanych z hiperautomatyzacją doprowadzającą do zwolnień i braku zatrudnienia.

Gdyby autorka pracy została zapytana, czy maszyny zabiorą nam pracę, odpowiedziałaby, wykorzystując myśli/pogląd, które sformułował Daniel Susskind, mianowicie:

Kiedy mówimy o przyszłości zatrudnienia, mamy tendencję do myślenia o dziennikarzach i lekarzach, nauczycielach i pielęgniarkach, rolnikach i księgowych, i pytamy następnie, czy pewnego dnia ludzie, którzy wykonują te zawody, nie obudzą się, by spojrzeć, że ich posady przejęły maszyny. Ale takie myślenie wprowadza nas w błąd, zakłada bowiem, że dana praca jest jednolitą, niepodzielną bryłą aktywności: prawnicy zajmują się «prawnikowaniem», lekarze «lekarzowaniem» i tak dalej. Jeśli jednak przyjrzeć się bliżej jakiemukolwiek konkretnemu zawodowi, staje się oczywiste, że osoby go wykonujące angażują się każdego dnia w wiele różnych zadań. Dlatego, aby myśleć precyzyjnie o technologii i pracy, musimy zacząć «od dołu», skupiając się na konkretnych zadaniach, które ludzie wykonują, a nie od góry, patrząc jedynie na dużo ogólniejsze nazwy stanowisk¹⁶¹.

¹⁵⁷ J. Kreft, *Władza algorytmów: u źródeł potęgi Google i Facebooka*, Kraków 2018, 236. Cyt. za: M. Gruchała, dz.cyt.

¹⁵⁸ A.R. Chow, B. Perrigo, art.cyt.

¹⁵⁹ „Polega on na uzależnieniu technologicznym: z braku posiadania własnej infrastruktury sieciowej i własnych firm big tech przegrani będą zmuszeni oddać pełną kontrolę nad przepływami informacyjnymi zwycięzcom i przystać na dyktowane przez nich zasady. Dla wielu krajów może to oznaczać poważną utratę suwerenności”. Źródło: G. Lewicki, art.cyt., <https://nowynapis.eu/tygodnik/nr-88/artukul/cyfrowa-lekkosc-bytu-jak-sie-dobrze-ustawic-w-swiecie-algorytmow> (dostęp: 7.05.2023).

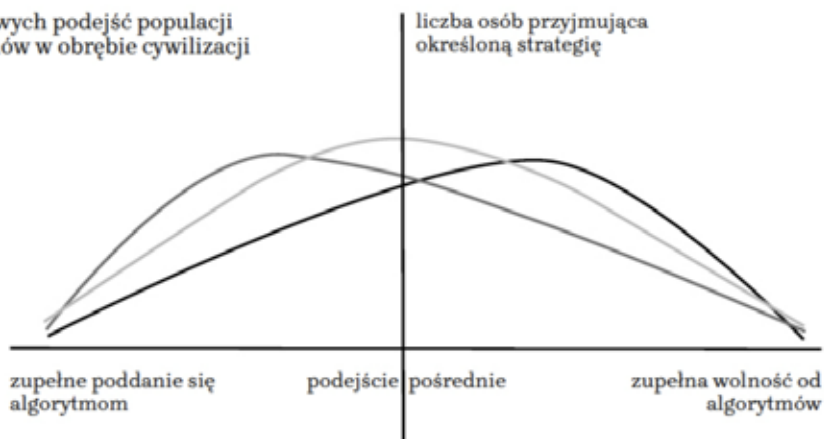
¹⁶⁰ Atak cybernetyczny w celu wyłudzenia danych. Źródło: <https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/czym-jest-phishing-i-jak-nie-dac-sie-nabrac-na-podejrzane-widomosci-e-mail-oraz-sms-y> (dostęp: 6.05.2023).

¹⁶¹ D. Susskind, dz.cyt.

Wymienia się kilka strategii podejść do algorytmów, które ilustruje poniższy wykres¹⁶²:

Ryc. 1

Kilka możliwych podejść populacji do algorytmów w obrębie cywilizacji zachodniej



Rysunek 2

Źródło: <https://nowynapis.eu/tygodnik/nr-88/artukul/cyfrowa-lekkosc-bytu-jak-sie-dobrze-ustawic-w-swiecie-algorytmow>

W praktyce wszystko zależy będzie od jednostki i jej łańcuszka indywidualnych, codziennych decyzji, tzn.: czy jednostka wybierze pracę, w której stosuje się algorytm i sztuczną inteligencję, czy jednostka będzie potrafiła sama tworzyć algorytm¹⁶³, czy jednostka będzie „preferować informacje o świecie pisane przez algorytm, czy raczej poszukasz pogłębionych analiz pisanych przez człowieka”¹⁶⁴, czy jednostce będzie zależało na prywatności w Internecie, czy jednostka zdecyduje się „udostępnić firmom swoją historię chorób w zamian za obietnicę tańszych leków”¹⁶⁵. Na szereg takich i innych pytań będzie musiał odpowiedzieć każdy i będą to odpowiedzi mniej lub bardziej zbieżne, w niektórych przypadkach skrajne. Jeżeli tempo rozwoju sztucznej inteligencji utrzyma się, tak jak zadziało się przez cztery miesiące¹⁶⁶, oznaczać będzie, że algorytmy będą rozwijać się szybciej od człowieka – następne pokolenia już nigdy nie rozwiążą problemu logicznego, który byłby za trudny dla sztucznej inteligencji, co równa się z tym, że AI wygra z człowiekiem, w czymkolwiek się z nim zmierzy¹⁶⁷.

¹⁶² G. Lewicki, art.cyt.

¹⁶³ Tamże.

¹⁶⁴ Tamże.

¹⁶⁵ Tamże.

¹⁶⁶ Różnica w „logicznym myśleniu” pomiędzy wersjami ChatuGPT-3, przez GPT-3,5 po GPT-4.

¹⁶⁷ HEJT PARK: Andrzej Dragan, Tomasz Czajka i Stanowski. ChatGPT, sztuczna inteligencja, <https://www.youtube.com/watch?v=zzPwTJGBLOc&t=610s> (dostęp: 6.05.2023).

Z powyższych badań wynika, że sztuczna inteligencja zaznacza swoją funkcjonalność we wszystkich dziś gałęziach dziennikarstwa, od specjalizacji związanych z tradycyjnymi mediami: prasowej, radiowej, telewizyjnej, kulturowej, fotograficznej; po specjalizacje odnoszące się do nowych mediów: internetowa, reklamowa, social media i marketing, grafika, PR. Choć niewątpliwie AI ma swoje zasługi w współczesnym dziennikarstwie, wytwarza jednocześnie niebezpieczeństwa, z których każda osoba pracująca w mediach, tak samo jak każdy użytkownik powinien zdawać sobie sprawę i w odpowiedzialny sposób korzystać z dostępnych narzędzi. Jeżeli ktoś obawia się o swoją posadę i przyszłość, musi sobie uzmysłowić, że sztuczna inteligencja w mocnym uproszczeniu niczego nie wie, póki co nie pojmuje czegoś takiego jak moralna prawda, rzetelność, etyczność¹⁶⁸. „Ona tylko – i aż – przewiduje, co może być po kolejnym słowie”¹⁶⁹. Kwalifikacją przyszłości będzie umiejętność obsługiwanie urządzeń sztucznej inteligencji i rozumienie jej mechanizmów. W środowisku dziennikarskim w odpowiedzi na szanse i zagrożenia, które stawia przed nami sztuczna inteligencja, należałoby po pierwsze wyedukować się w tym temacie, aby ze świadomością, bez strachu/obawy, stawić czoło następującemu „renesansowi dziennikarstwa”¹⁷⁰. Podstawowe zadania dla współczesnego dziennikarstwa to potrafić zarówno korzystać z:

Pomocnych generatorów ChatGPT

Grafik generowanych przez MidJourney

jak i zdemaskować:

1. Błędy ChatGPT, niosące za sobą fake newsy
2. Odróżniać grafiki MidJourney łudząco przypominające prawdziwe fotografie
3. Wykrywać zaawansowane twory deepfake’ów
4. Pilnować i nie dopuścić do stronniczości, niesprawiedliwości, dyskryminacji

ze strony algorytmów sztucznej inteligencji

Remedium na wywnioskowane z pracy refleksje, zdominowane przez te o charakterze mniej optymistycznym, to: iść z biegiem czasu i ulepszać kompetencje związane z nowymi technologiami, uczyć się korzystać z narzędzi wykorzystujących sztuczną inteligencję i być świadomym jej ograniczeń czy niedoskonałości, ponieważ ona prędzej czy później zautomatyzuje wszystko, co będzie dało się zautomatyzować¹⁷¹. Zgodnie z porównaniem Grzegorza Lewickiego: „Automatyzacja życia na Ziemi jest jak pożar. Ustanie dopiero, gdy przetrawi wszystko, co może. Wtedy relacja człowieka z algorytmem osiągnie poziom optymalny. Powstaną nowe filozofie życia i nowe typy ludzi”¹⁷². Należy się orientować, bo wszystko się zmienia i to w czasie rzeczywistym.

¹⁶⁸ Żaneta Gotowska – Wywiad z Wojtkiem Kardysiem, na temat *Sztuczna inteligencja naszym cyfrowym niewolnikiem?*, Wp.pl, <http://bitly.pl/19lcX> (dostęp: 6.05.2023).

¹⁶⁹ Tamże.

¹⁷⁰ Tamże.

¹⁷¹ Żaneta Gotowska, art.cyt.

¹⁷² G. Lewicki, art.cyt.

BIBLIOGRAFIA

- Clark A., Chalmers D., *The Extended Mind*, Analysis 1998, nr 58, 10–23.
- Chow A.R., Perrigo B., *The AI Arms Race Is Changing Everything*, Time, <https://time.com/6255952/ai-impact-chatgpt-microsoft-google/> (dostęp: 6.05.2023).
- Chow A.R., *AI Isn't to Blame for Layoffs at Microsoft and Other Tech Companies*, Time, <https://time.com/6248290/microsoft-layoffs-ai/> (dostęp: 6.05.2023).
- Drożdż M., *Wartość mediacyjna mediów*, w: *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, red. A. Baczyński, M. Drożdż, Tarnów 2012, 15–37.
- Gruchola M., *Technologia sztucznej inteligencji w dziennikarstwie a perspektywa deantropocentryzmu dziennikarza*, Lublin 2022.
- Łuczuk P., *Jak globalizacja wpływa na pracę?*, Obserwator Finansowy.pl, <https://www.obserwatorfinansowy.pl/bez-kategorii/rotator/jak-globalizacja-wplywa-na-prace/> (dostęp: 6.05.2023).
- Łuczuk P., *Wpływ automatyzacji i robotyzacji na miejsca pracy, domowy budżet oraz na przyszłość zawodów*, Niezależna.pl, <https://niezalezna.pl/418038-wplyw-automatyzacji-i-robotyzacji-na-miejsca-pracy-domowy-budzet-oraz-na-przyszlosc-zawodow> (dostęp: 6.05.2023).
- Hsu J., *Why „Uncanny Valley” Human Look-Alikes Put Us on Edge*, Scientific America, <https://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/> (dostęp: 6.05.2023).
- Kreft J., *Władza algorytmów: u źródeł potęgi Google i Facebooka*, Kraków 2018.
- Lee K.M., Park N., Song H., *Can a Robot be Perceived as a Developing Creature: Effect of a Robot's Long-Term Cognitive Developments on its Social Presence and People's Social Responses Toward it*, Human Communication Research, nr 31, 2005, 538–563.
- Pichai S., *An important next step on our AI journey*, <https://blog.google/technology/ai/bard-google-ai-search-updates/> (dostęp: 1.03.2023).
- Susskind D., *Świat bez pracy*, Warszawa 2022.
- Szefler M., *ChatGPT wyprodukował homofobiczny serial. Szybko dostał bana*, <https://www.gsmmnia.pl/1381194/serial-ai-chatgpt-ban-kontrowersje/> (dostęp: 1.03.2023).
- Szpunar M., *Kultura algorytmów*, Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.
- Wawer M., *Robot journalism – czy w newsroomach przyszłości będą pracować automaty?*, Zeszyty Prasoznawcze 2018, 2 (234), 177–190.

**ARTIFICIALINTELLIGENCEANDCONTEMPORARYJOURNALISM.
OPPORTUNITIES AND THREATS FOR THE FOURTH ESTATE
AS EXEMPLIFIED BY THE AUTOMATION
OF THE MSN NEWS SERVICE
PART 3**

Summary

The publication is a continuation of the exploration of the relationship between artificial intelligence and journalism undertaken in this year's volumes of Łódź Theological Studies. The article addresses the following issues: dualism of artificial intelligence, artificial intelligence and newsroom – the case of the MSN news service, future prospects. The text is part of a larger research project on the relationship between artificial intelligence and contemporary journalism.

Key words: ChatGPT, journalism, artificial intelligence

Nota o Autorce

Kinga KWACZYŃSKA – studentka studiów magisterskich na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna w Instytucie Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Uzyskała tam tytuł licencjata, kształcąc się w specjalizacjach: kultura artystyczna i reklama. Z zawodu zajmuje się fotografią i filmem. Obszar zainteresowań badawczych: nowe technologie, sztuczna inteligencja, automatyzacja, dezinformacja, nowe media, algorytmy, cyberbezpieczeństwo.

ORCID ID: 0009-0005-5330-2680

Kontakt e-mail: 115577@student.uksw.edu.pl

PIOTR LENDZION

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

FILMOWE ADAPTACJE ŚRÓDZIEMIA TOLKIENA EKRANIZACJE W REŻYSERII PETERA JACKSONA

1. Wprowadzenie. 2. Pierwsze próby filmowych adaptacji dzieł Tolkiena. 3. Peter Jackson i jego filmowa adaptacja *Śródziemia*. 4. Recepcja filmowej adaptacji *Śródziemia* Petera Jacksona

Słowa kluczowe: *Hobbit*, *Śródziemie*, J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*

1. WPROWADZENIE

Sukces książki często zachęca filmowców do podjęcia próby przetłumaczenia jej na język filmu, lub też stworzenia opartej na niej własnej swobodnej adaptacji. Za wieloma filmami, odnoszącymi sukces i zapisującymi się na stałe w historii kina, stoją pozycje książkowe. W przeszłości najczęściej bywały to powieści o charakterze historycznym lub obyczajowym. Rozwój technologii szybko otworzył przed producentami niemal nieskończone możliwości. Owocem tego stały się potężne franczyzy *science fiction* i *fantasy*, dzięki zapierającym dech w piersi efektom wizualnym prezentując wizje, które przez dziesięciolecia zamknięte były w słowie pisanym. Wśród ekranizacji powieści fantastycznych, które zaistniały na wielkim ekranie dzięki ogromowi pracy i wykorzystaniu efektów specjalnych, znalazły się również *Hobbit* oraz *Władca Pierścieni*. Droga prowadząca na wielki ekran była jednak wyboista i długa.

Artykuł stanowi próbę przedstawienia procesów i wydarzeń, jakie umożliwiły Peterowi Jacksonowi osiągnięcie sukcesu w jego próbie przeniesienia *Śródziemia* na ekrany. Pierwsza część artykułu ukazuje pierwsze próby adaptacji *Hobbita* i *Władcy Pierścieni* w formie słuchowisk radiowych i filmów animowanych, oraz stosunek autora do zmian, jakie zachodziły w jego utworach w procesie adaptacji. Druga część śledzi proces ekranizowania *Władcy Pierścieni* oraz *Hobbita* przez Petera Jacksona, a także ukazuje związki między tymi filmami i poprzedzającymi je adaptacjami. Z kolei część trzecia koncentruje się na omówieniu odbioru, z jakim spotkały się filmy nowozelandzkiego reżysera, oraz rozwianiu pewnych mitów narosłych z tym tematem przez lata od premiery.

2. PIERWSZE PRÓBY FILMOWYCH ADAPTACJI DZIEŁ TOLKIENA

Władca Pierścieni i *Hobbit* po ukazaniu stały się hitami sprzedażowymi. Mówiono o nich szeroko, a kolejne tomy *Władcy* były wyczekiwane przez społeczności fanów. Nie dziwi więc fakt, że szybko zaczęły do Tolkiena służyć propozycje ekranizacji i adaptacji radiowych jego dzieł. Autor początkowo nie miał z tym problemów, a nawet przeciwnie – przyjmował propozycje z entuzjazmem. Zachowały się listy, w których udziela producentom słuchowiska rad dotyczących np. akcentów, z jakimi powinny mówić postaci. Dobrze nastawienie autora zaczęło topnieć w miarę pojawiania się kolejnych reinterpretacji jego dzieł. Tak Tolkien pisał do Terence'a Tillerera, autora i producenta adaptacji *Władcy Pierścieni* stworzonej dla trzeciego programu radiowego BBC:

Nie krytykuję żadnych szczegółów. Cele, w jakich stworzyłeś tę wersję, wydają się dość wyraźne i (uznając ich wartość czy zasadność), moim zdaniem, nie dałoby się ich lepiej osiągnąć. Życzę Ci powodzenia w tych wysiłkach.

Gdybyśmy jednak rozmawiali prywatnie w cztery oczy, chciałbym, żebyś może znalazł chwilkę czasu na wyjaśnienie mi, dlaczego książka została potraktowana w ten sposób i jaką to ma wartość – w Trójce. Nie sądzę, żeby wielu słuchaczy niezających książki nadażyło za intrygą, czy w ogóle pojęło o co chodzi. A tekst został (z konieczności) ograniczony do tak prostych, a nawet prostackich, kwestii, że trudno mi uwierzyć, iż utrzyma zainteresowanie Trójki.

Jest to książka zupełnie nienadająca się na materiał dramatyczny lub półdramatyczny. Przy próbie przedstawienia jej w ten sposób potrzeba więcej przestrzeni, dużo przestrzeni. [...] Jeśli więc nie można zdobyć więcej przestrzeni, dlaczego nie odrzuca się materiału jako nieodpowiedniego? [...] Czy można nadać dramatyczny kształt opowieści niepomyślanej jako dramatyczna, a (z braku precyzyjniejszego terminu) mającej raczej charakter epicki – chyba że adaptatorowi zezwoli się na odstępstwa lub dokona ich on sam, jako osoba niezależna? Mam wrażenie, że stałeś przed bardzo trudnym zadaniem¹.

W liście tym wyraźnie dostrzegalny jest rosnący sceptycyzm Tolkiena do możliwości oddania sprawiedliwości jego książkom w bardziej rozrywkowych mediach. Tolkien, mimo zaślania się uprzejmościami i przypominania, że jego celem nie jest urażenie autora adaptacji, wyraźnie nie był zadowolony, że książka będąca dla niego przecież epicką epopeją, zostaje splotona do tworu rozrywkowego i w pewnym sensie „prostackiego”. Nie oznacza to jednak, że już przy okazji radiowych wersji *Władcy Pierścieni* autor był przeciwnikiem jakiegokolwiek adaptowania jego dzieł. Rok po marnym według Tolkiena słuchowisku BBC ze Stanów Zjednoczonych napłynęła propozycja nakręcenia filmu animowanego opartego na tym sześcioksięgu². Mimo przykrych doświadczeń Tolkien przyjął pomysł. Swoje odczucia opisuje zaś w liście do wydawcy swoich książek.

Jeśli chodzi o mnie, to – przy całym ryzyku splotenia – podoba mi się pomysł filmu rysunkowego, i to zupełnie w oderwaniu od blasku pieniędzy, chociaż na granicy emerytury nie jest to niemiła perspektywa. Splotenie byłoby chyba mniej bolesne od zgłupienia osiągniętego przez BBC³.

¹ J.R.R. Tolkien, *Listy*, Warszawa 2010, nr 194.

² Mimo wydania w trzech tomach *Władca* nigdy nie był trylogią.

³ J.R.R. Tolkien, dz.cyt., nr 198.

Widać w nim dozę optymizmu, chociaż daje tu o sobie znać zaczepność Tolkiena, który chyba nigdy nie zapomniał krzywd wyrządzonych jego literackiemu dorobkowi. Niedługo po pierwszym liście od wytwórni, Tolkiena odwiedził jej przedstawiciel, przedkładając mu proponowany skrót fabuły. Autor rozumiał, że aby *Władca Pierścieni* trafił na ekrany niezbędne są zmiany fabularne, zwłaszcza jeśli całość ma być skondensowana w jednej pełnometrażowej animacji. Niepokoiły go pewne uproszczenia, które, jak sam określał, obniżały klasę dzieła, to tak napisał w liście do wydawcy:

Jestem jednak zupełnie gotów wejść do gry, jeśli będą otwarci na rady – i jeśli uznasz, że cała sprawa jest pewna i warta zachodu⁴.

W tym więc punkcie powstanie filmu animowanego jeszcze za życia Tolkiena nie było nieprawdopodobne. Co więcej, odwiedziny agentów wytwórni filmowej, którzy zaprezentowali pisarzowi grafiki koncepcyjne i zdjęcia referencyjne napawały pewnym optymizmem. Strona artystyczna, mającej powstać animacji, zadowalała Tolkiena. Niestety, nie przykrywała wydzźwięku noweli filmowej⁵, który pisarz określał wprost jako zły. Wobec tych problemów autor wraz z wydawnictwem postawił przed potencjalnymi nabywcami praw do adaptacji warunek: albo adaptacja będzie stała na wysokim poziomie, albo cena praw autorskich będzie zaporowa. Tolkien zastrzegł też sobie prawo weta w przypadku „niepożądanych cech lub zmian”⁶.

Niestety szybko okazało się, że niepożądane cechy i zmiany wypełniają nadesłane Tolkienowi skróty. Autor potrzebował pieniędzy i brał pod uwagę prawa swojego wydawcy, wszystkie wątpliwości wyjaśniał więc z nim, aby nierozważnie nie pogrzebać projektu. Część tej korespondencji zachowała się i analizując ją z łatwością dostrzegamy już dosyć jednoznacznie negatywne podejście do przedłożonego mu materiału.

Jestem bardzo niezadowolony ze skrajnej głupoty i niekompetencji Z.⁷ oraz jego całkowitego braku szacunku dla oryginału (n. f. [nowela filmowa] wydaje się celowo chybiona niemal we wszystkim, i to bez żadnych widocznych powodów formalnych)⁸ – pisał w krótkiej notce poprzedzającej obszerny komentarz do streszczenia filmu. Znamienne, że w owym komentarzu już wprost mówił o tym jak „ostatnia i najważniejsza część została, i nie jest to słowo zbyt mocne, po prostu zamordowana”⁹.

Mimo początkowego entuzjazmu projekt nie został ukończony i pierwszy pełnoprawny film o Śródziemiu nie trafił do produkcji. Nie oznacza to jednak, że za życia autora oryginału nie wyprodukowano żadnego filmu z uniwersum Hobbitów i Elfów.

Historia pierwszej ekranizacji *Hobbity*, która oficjalnie zagościła na ekranach kin w 1967 r., jest nieco przewrotna, a samo dzieło stanowi swoiste wcielenie koszmarów Tolkiena.

⁴ Tamże, nr 201.

⁵ Tak autor określał przedstawiony mu skrypt.

⁶ J.R.R. Tolkien, dz.cyt., nr 202.

⁷ Z. – Morton Grady Zimmerman był autorem noweli filmowej, na której opierać się miała adaptacja.

⁸ J.R.R. Tolkien, dz.cyt., nr 207.

⁹ Tamże, nr 210.

W 1964 r. William L. Snyder, założyciel studia Rembrandt Films, przekazał swojemu współpracownikowi Gene Deitchowi informację o zakupie przez studio praw autorskich do książki dla dzieci autorstwa Tolkiena. Warunkiem umowy było zrealizowanie przez studio kinowego filmu animowanego do 1966 r. (lub według innych źródeł 1967 r.). Gene przyjął tę informację z entuzjazmem. Jak wspomina na swoim blogu, otrzymał od Snydera dużą wolność interpretacyjną. Nie znając jeszcze *Władcy Pierścieni* i jego wpływu na historię przedstawioną w *Hobbicie*, Deitch wprowadził do fabuły wiele zmian i skierował powstający film na tory dość luźnej adaptacji prozy angielskiego pisarza. Gdy sława nowej powieści pióra Tolkiena zaczęła docierać do pracujących nad *Hobbitem* scenarzystów, zdecydowali się oni wprowadzić do skryptu zmiany, aby możliwe było w przyszłości stworzenie kontynuacji. Na tym etapie twórcy podchodzili do zadania poważnie, a nawet ambitnie. Niestety, Snyder w negocjacjach z amerykańskimi wytwórniami zażądał kwot, których nie chciały one zapłacić za scenariusz do niepewnego filmu. Projekt utknął mimo gotowego scenariusza.

Deitch wspomina jednak, że miesiące później otrzymał od Snydera polecenie stworzenia w ciągu miesiąca materiału możliwego do zaprezentowania widzom. Okazało się, że świat opanowała gorączka *Władcy Pierścieni*, a studio miało okazję zarobić, o ile tylko uda mu się przedłużyć posiadanie praw autorskich. Snyder nie miał już zamiaru tworzyć filmu pełnometrażowego, ale jedynie wypełnić warunki umowy z Tolkien Estate¹⁰ tak, aby móc odsprzedać prawa autorskie do adaptacji Tolkiena. Na swoim blogu Deitch opisuje tę sytuację następująco:

Tolkien Estate otrzymało teraz oferty pokaźnych sum za prawa autorskie, a prawa Snydera wygasły za miesiąc. Już zacierali ręce. Ale Snyder zagrał swojego asa: żeby wypełnić literę kontraktu – dostarczyć „kolorowy film” HOBBITA do 30 czerwca. Wszystko, co musiał zrobić, to nakazać mi zniszczenie mojego własnego scenariusza – całej mojej zeszłorocznej pracy i sklecenie super skondensowanego scenariusza na potrzeby zwiastuna filmu, (ale nadal opowiedzieć podstawową historię od początku do końca), a to wszystko w 12 minut – jedna rolka taśmy filmowej 35 mm. Tanie. Musiałem przygotować grafikę, nagrać głos i muzykę, nagrać to, zedytować i dostarczyć do nowojorskiej sali projekcyjnej do, lub przed trzydziestym czerwca 1966! Powinienem był odmówić, ale w tym czasie byłem praktycznie jego niewolnikiem. Nagle stało się to szalonym zadaniem¹¹.

Gene Deitch stanął na wysokości postawionego mu zadania. Z pomocą zaprzyjaźnionych twórców nagrał okraszony grą świateł i muzyką pokaz grafik wraz z komentarzem narratora i dostarczył go do Nowego Jorku. Tam w wynajętej sali kinowej nastąpiła projekcja. Widzami zostali przypadkowi przechodnie, którzy zaproszeni zostali na pokaz „zwiastunu nowego filmu animowanego”. Aby dopełnić wymogów formalnych, każdy z nich otrzymał monetę dziesięciocentową, za którą miał kupić bilet. Po pokazie widownia podpisała oświadczenie o wzięciu udziału w kinowym pokazie filmu *Hobbit*. Dzięki temu zagranju Snyder oficjalnie pozostał

¹⁰ Tolkien Estate – fundacja chroniąca prawa autorskie J.R.R. Tolkiena. Sprawuje kontrolę nad całością dorobku literackiego Tolkiena i jej publikacją. Po śmierci autora spadkobiercami spuścizny został Christopher Tolkien wraz z żoną Baillie oraz bratankiem Michaeliem.

¹¹ G. Deitch, *William L. Snyder – Unhappy Ending*, [wpis na blogu], <https://genedeitchcredits.wordpress.com/roll-the-credits/40-william-l-snyder/> (dostęp: 9.05.2023).

w posiadaniu praw do twórczości Tolkiena. Zaraz potem sprzedał je bez trudu, nie inwestując w produkcję prawdziwego filmu. Sama pokazowa wersja *Hobbita* zaginęła na wiele lat, że mało kto zdawał sobie sprawę z jej istnienia. Obecnie dzięki synowi Snydera jest ogólnodostępna chociażby w serwisie YouTube.

Tolkien zmarł w 1973 r., nie doczekawszy ekranizacji żadnego ze swoich dzieł. Gdy miał na to bezpośredni wpływ, pilnie strzegł, aby do kin nie trafiła produkcja sprzeczna z jego zamysłem. Gdyby nie ogromne przywiązanie autora do swojej wizji, prawdopodobnie mógłby jeszcze za życia obejrzeć nawet kilka adaptacji swoich dzieł. Ponurym żartem historii wydaje się więc fakt, że ostatecznie jedyna oficjalnie licencjonowana ekranizacja *Hobbita* powstała przed śmiercią Tolkiena to dwunastominutowy zwiastun służący jedynie kapitalizacji praw autorskich, nieoddający wizji autora pierwowzoru ani scenarzystów. Gdyby tego było mało, obejrzała go jedynie garstka osób, po czym materiał filmowy zaginął na całe dziesięciolecia.

3. PETER JACKSON I JEGO FILMOWA ADAPTACJA ŚRÓDZIEMIA

Droga prowadząca twórczość literacką J.R.R. Tolkiena na ekrany była wyboista i długa tyleż z winy producentów, ile samego autora. Ostatecznie jednak Tolkien zdecydował się na odstąpienie praw autorskich do swoich powieści. W dużej mierze spowodowane było to troską o status materialny spadkobierców po jego śmierci. Gdy Tolkien zmarł, pieczę nad jego dorobkiem literackim objął najmłodszy syn Christopher.

Christopher Tolkien z wielkim zaangażowaniem rozpoczął porządkowanie prac pozostawionych przez swojego ojca i w ciągu kilkudziesięciu kolejnych lat opublikował kilkanaście tomów poświęconych historii powstawania Śródziemia, jak również rozwijających zaprezentowaną przez J.R.R. Tolkiena mitologię. Tym, nad czym nie miał bezpośredniej kontroli, były filmy (początkowo animowane) osadzone w świecie wykreowanym na kartach *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*.

W końcu XX w. świat opanowała istna gorączka „tolkienowska”, nie dziwi więc, że po pierwszym, nieudanym i zapomnianym projekcie Snydera, kolejni twórcy brali na warsztat prozę Profesora z Oxfordu i dostosowywali ją do języka filmu. W sumie powstało kilkanaście mniej lub bardziej autoryzowanych produkcji, w tym nawet radziecka wersja przygód niziołka, który wszedł w posiadanie niebezpiecznego, magicznego pierścienia. Z uwagi na ogromną ilość materiału źródłowego w tym artykule analizie poddane zostały trzy najważniejsze ekranizacje, które wywołały największy odzew społeczny i kolejne fale zainteresowania literackim pierwowzorem. Nieco uwagi poświęcone zostanie również filmowi animowanemu w reżyserii Ralpha Bakshiego, z uwagi na jego znaczenie dla artystycznej strony późniejszych kinowych filmów Petera Jacksona.

Ralph Bakshi był uznanym, choć kontrowersyjnym twórcą animacji. Znany był z tego, że przełamywał schemat filmu animowanego jako bajki dla dzieci. Jego twórczość skierowana była do widza dorosłego i tak też podszedł do produkcji *Władcy Pierścieni*. Film miał ukazać się w dwóch częściach, z których pierwsza kończyła

się bitwą o Rogaty Gród. W swoim filmie reżyser postawił na animację techniką rotoskopową. Polegała ona na nagraniu scen z udziałem aktorów, a następnie podziale nagrania na oddzielne klatki. Każda taka klatka była później przerysowywana ręcznie. Miało to zapewnić płynność animacji i realizm. Technologia ta stała się znakiem rozpoznawczym filmu, jednak nie jest obecnie wspomniana jako jego mocna strona. Mimika bohaterów była miejscami mocno osobliwa, a płynność ruchów połączona z uproszczonym designem postaci sprawiała wrażenie sztucznej. J.R.R. Tolkien z pewnością nie pochwaliłby również skrótów fabularnych i skondensowania materiału źródłowego w sposób ograniczający przesłanie pierwowzoru. Skondensowanie to sprawia, że fabuła skupia się na momentach kluczowych i najbardziej popychających akcję do przodu, zwłaszcza w przypadku *Dwóch wież*, które to skompresowane zostały w sposób najbardziej widoczny. Ralph Bakshi zasługuje jednak również na wiele pochwał. Zgodnie z zamierzeniem autora *Władcy Pierścieni*, wpływający czas zaznaczają pory roku. Akcja nie sprawia wrażenia przyspieszonej, a skala wyprawy daje się łatwo odczuć. Warto również wspomnieć, że przed przystąpieniem do produkcji Bakshi złożył wizytę Christopherowi Tolkienowi, prosząc go o błogosławieństwo dla swojego projektu. Wydarzenie to wspomina na swoim twitterze:

Wielką przyjemnością było poznać Christophera Tolkiena i jego siostrę, Priscillę, w ich domu w Oxfordzie, aby przedyskutować, jak przedstawię pracę ich ojca w animacji. Chciałem ich aproba-ty, inaczej nie stworzyłbym filmu. [...] Spotkanie poszło nad wyraz dobrze, ku mojej uldze [...]. Wróciłem do LA i rozpocząłem pracę nad filmem¹².

Wydarzenie to jest o tyle ciekawe, że później Christopher prezentował wobec filmów stanowisko nawet surowsze niż jego Ojciec.

Ostatecznie produkcja nie wyróżniała się więc i nie przełamывała postrzegania fantastyki jako tematu mało poważnego i skierowanego do mniej wymagającego odbiorcy. Odbiór krytyków również nie pozostawiał wątpliwości: czas Śródziemia na wielkim ekranie jeszcze nie nadszedł.

Mimo licznych wad produkcyjnych animacja Bakshiego jest jednak ważnym punktem w historii ekranizacji Śródziemia. Była to produkcja kinowa z poważnym budżetem skierowana do dorosłego widza. Spotkała się ze stosunkowo pozytywnym odbiorem, zarabiając kilkakrotność kosztów produkcji. Tym jednak co stanowiło największą bolączkę *Władcy Pierścieni* z 1978 r. był brak kulminacji. Producenci zrezygnowali z dalszego finansowania produkcji, więc planowany sequel nigdy się nie ukazał. Pozostawiło to lukę, którą próbowali załatać twórcy pozytywnie ocenianego telewizyjnego *Hobbita*. Niestety, przez różnice w tonie i stylistyce, trudno mówić tu o pełnoprawnej kontynuacji. Niemniej animowany *Powrót Króla* również zajął miejsce w panteonie inspiracji Jacksona. Wiele ze scen, które na dobre kojarzą się dziś z ekranizacją aktorską, jest wprost wyjętych głównie z animacji Bakshiego. Fani w serwisie YouTube udostępniają zestawienia scen z obu filmów, na których wyraźnie widać jak duży wpływ na późniejszy film miała animacja. Szczególnie

¹² R. Bakshi, *At dinner that night...*, 26.01.2020, Twitter.com, https://twitter.com/ralphbakshi/status/1221526693510172674?fbclid=IwAR2OPIHq3cPsOVZ8rQMBPE-I4GIMnUY8AJpZ-qRiYrY_7VPggkLpqth9NUo (dostęp: 09.05.2023).

widoczne jest to w *Drużynie Pierścienia*, gdzie całe pasażer żywcem wyjęte są ze starszej produkcji. Łatwo byłoby zlekceważyć te podobieństwa, tłumacząc je tym samym materiałem źródłowym, gdyby nie jeden znaczący fakt. Otóż na potrzeby swojej adaptacji Bakshi stworzył własne sceny lub rozbudował znacznie te, które w książkach były jedynie zasygnalizowane. Jedną z takich scen jest atak Upiorów Pierścienia na Hobbitów, nocujących w gospodzie Pod Rozbrykanym Kucykiem. Bohaterowie sprytnym podstępem oddalają się od miasta, pozostawiając w łóżkach zwinięte w kształt ciał poduszki. Upiory, atakując gospodę, atakują manekiny i z wściekłością tną poduszki wzięte za Hobbitów. Identyczna scena pojawia się w *Drużynie Pierścienia* Jacksona. Nie pojawia się natomiast u Tolkiena, co stanowi poważny argument w rozważaniach nad znaczeniem filmu animowanego z 1978 r. dla trylogii Jacksona.

Co może zaskakiwać, sam Bakshi deklaruje, że nigdy nie obejrzał Jacksonowskiej *Drużyny Pierścienia*. Wypowiada się również dosyć chłodno o samej produkcji filmu i zaznacza, że nigdy nie wyraził zgody, aby Jackson wykorzystał jego pomysły w swojej wersji opowieści o Pierścieniach Władzy. W krótkim wywiadzie zapytany, czy czuje się komfortowo, wiedząc, jaką rolę jego dzieło odegrało przy produkcji kolejnych adaptacji odpowiada:

Nie. Ponieważ nigdy tego nie uznano. W rzeczywistości, na długo nastąpiło zupełne wyparcie. Jackson unikał wspomniania mnie i mojego filmu, albo wpływu, jaki miał na niego, dopóki nie został do tego zmuszony w bardzo późnej fazie rozgrywki¹³.

Sam Jackson w komentarzu reżyserskim do pierwszej części swojej filmowej trylogii nie wypiera się jednak, że to animacja z 1978 r. była jego pierwszym zetknięciem się ze światem Tolkiena, choć wspomina tylko jedną scenę przeniesioną żywcem z niej do swojego filmu. Przyznaje jednak, że to właśnie ona zachęciła go do przeczytania książek.

Zanim Jackson przystąpił do produkcji musiały minąć dwie dekady, w czasie których popularność dzieł Tolkiena nie malała, jednak nie stawała się też fenomenem medialnym. W tym czasie Christopher pracował nad porządkowaniem i redakcją prac ojca i udało mu się wydać między innymi *Silmarillion*.

4. RECEPCJA FILMOWEJ ADAPTACJI ŚRÓDZIEMIA PETERA JACKSONA

Dziś nie ma wątpliwości, że trylogia filmowa Petera Jacksona to dzieło monumentalne. W wersji reżyserskiej filmy trwają łącznie około 12 godzin i w formie maratonów filmowych są nadal wyświetlane w kinach¹⁴. Mija dwadzieścia lat od premiery ekranizacji, a w tym czasie Jacksonowi udało się zdobyć serca całego

¹³ J. Watson, *An Interview with Ralph Bakshi – What does he think of Peter Jackson's Lord of the Rings?*, The One Ring, 20.08.2002, <https://www.theonering.com/a-brief-interview-with-ralph-bakshi-what-does-ralph-think-of-peter-jacksons-lotr/> (dostęp: 8.01.2023).

¹⁴ Również w Polsce dzięki sieci kin Multikino.

pokolenia miłośników Śródziemia, którzy tak jak on lata temu po zetknięciu z dziełem Backshiego, zachęceni przez filmy sięgnęli po książki Tolkiena. Nie inaczej było z autorem niniejszego artykułu. Dekadę po zrealizowaniu *Władcy Pierścieni* Jackson na warsztat wziął również *Hobbita*. Jednak tym razem mimo sukcesu kinowego, nie można już mówić o tak powszechnym uznaniu wśród widzów i krytyków.

Historia powstania Jacksonowskiego *Władcy Pierścieni* nie jest jednak tak jednoznaczna, a w chwili premiery również i to dzieło spotkało się z mieszanym odbiorem i nierzadko uzasadnioną krytyką, co można dostrzec, analizując artykuły ukazujące się w mediach w czasie premier kolejnych filmów, jak również wiele lat po premierze.

Już samo powstanie trylogii filmowej stało pod znakiem zapytania. Jak twierdzi sam Peter Jackson, początkowo nie miał planów tworzenia trzech filmów, a jedynie dwa i takie były też pierwotne szkice scenariusza. Henry Weinstein, który w tamtym czasie posiadał prawa autorskie do prozy Tolkiena, naciskał jednak na stworzenie jednego filmu kosztem wycięcia dużych partii materiału źródłowego. Film miał więc być pozbawiony m.in. wielu postaci, takich jak: Faramir, Saruman czy Balrog, ale także decydujących wydarzeń, jak bitwa w Helmowym Jarze.

Starcie Jacksona i Weinsteina zakończyło się ostatecznie przejściem praw do filmu przez New Line Cinema. Jackson nie był wtedy jeszcze szczególnie uznanym twórcą, a jego dorobek filmowy składał się w dużej mierze z horrorów o ograniczonym budżecie. Niemniej dzięki pokładom determinacji udało mu się wywalczyć nie tylko możliwość nakręcenia pełnej trylogii, ale nakręcenia jej w jednym podejściu. Dziś wydaje się to zupełnie niewyobrażalne, biorąc pod uwagę, że najczęściej powstanie filmu uzależnione jest od kasowego sukcesu poprzedniej części. Jako porównanie, reżyser adaptacji *Diuny* Franka Herberta, która odniosła sukces kinowy i recenzencki, nadal nie otrzymał zielonego światła na produkcję pełnej serii i musi liczyć na zatwierdzenie każdego kolejnego filmu z osobna. Nierzadkie również jest anulowanie projektu, gdy wyniki sprzedażowe nie są zadowalające¹⁵.

Niedoświadczony reżyser nie był jedyną przeszkodą, mogącą potencjalnie zablokować powstanie filmów. Przed ogólnoswiatowym sukcesem *Władcy Pierścieni* filmy fantasy były w odwrocie. Większość z nich stanowiły komedie lub produkcje skierowane do młodego odbiorcy. W tej sytuacji zainwestowanie we franczyzę trzyestu milionów dolarów było bardziej niż ryzykowane. Należało również pamiętać, że filmy powinny trafić do odbiorcy niezaznajomionego z materiałem źródłowym, ale również do olbrzymiej rzeszy fanów Tolkiena. Ta druga grupa była zdecydowanie bardziej wymagająca. Jak czytamy w artykule „Wired” z grudnia 2001 r.:

Jako czytelnicy prozy, miłośnicy Tolkiena sięgają głębiej niż fani filmów i telewizji. Ludzie na całym świecie analizują wymyślone przez Tolkiena języki i mówią nimi, rekonstruują jego ogromne genealogie i studiują ryzy i ryzy wiedzy o Śródziemiu niczym archeolodzy literatury. Inni lubią bardziej typowe fanowskie zajęcia, powołując do życia świat Tolkiena poprzez sztukę, gry, kaligrafię, muzykę i role-play. Ci ludzie dobrze się bawią, ale sobie nie żartują. A teraz cykl Pierścienia o wartości 270 milionów dolarów został stworzony, przynajmniej częściowo, z myślą o nich¹⁶.

¹⁵ Taki los spotkał niedawną próbę podjęcia się przez Jacksona ekranizacji cyklu *Zabójcze maszyny*.

¹⁶ E. Davis, *The Fellowship of the Ring*, Wired, 01.10.2001, <https://www.wired.com/2001/10/lotr/> (dostęp: 9.05.2023).

Jackson przystąpił do produkcji *Władcy Pierścieni* zdeterminowany spełnić oczekiwania nowych, jak i zgorzałych fanów Tolkiena. Aby dokonać tego trudnego zadania po okresie preprodukcyjnym, który trwał 26 miesięcy, na zdjęcia główne poświęcono prawie pięćset dni¹⁷.

Tym, na co postawiła ekipa produkcyjna, był realizm. Nie chodziło tu wcale o wyeliminowanie fantastycznych elementów z opowieści, ale o stworzenie wiarygodnego środowiska i wydarzeń. Zabiegi te miały na celu upodobnienie produkcji bardziej do filmu *Braveheart: Waleczne Serce* niż powstających w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych filmów fantasy. Za wiarygodność świata miał odpowiadać między innymi ogromny poziom detali. Aby uzmysłowić sobie skalę produkcji wystarczy wspomnieć o ilości rekwizytów wyprodukowanych na potrzeby filmów.

Na potrzeby filmowej adaptacji Śródziemia w reżyserii Petera Jacksona wykonano:

- 48 000 elementów pancerza,
- 500 łuków,
- 10 000 strzał,
- 10 000 głów Orków,
- 1800 protez stóp Hobbitów,
- 19 000 kostiumów.

Efekt realizmu wizualnego potęgowało połączenie efektów komputerowych i praktycznych. Na potrzeby lokacji wykonano wiele szczegółowych makiet w różnych skalach i uzupełniono o ujęcia nowozelandzkiej natury. Do pracy przy filmach zaangażowano również Alana Lee – człowieka, który od lat tworzył ilustracje do dzieł Tolkiena i obok Teda Nasmitha stał się najważniejszym kreatorem wyobrażenia o świecie Hobbitów i Elfów. Dzięki tej współpracy czytelnicy zaznajomieni z ilustracjami Alana Lee poczuli się jak w domu, widząc nieraz dosłowne przeniesienie na ekran jego wizji z kolorowych akwareli, ilustrujących wiele wydań, w tym polskich, dzieł Tolkiena. Efektem był zapierający dech w piersiach poziom wizualny, ale i nadanie powagi historii rozgrywającej się w świecie przedstawionym. Podjęte ryzyko opłaciło się, filmy zdobyły kilkanaście Oscarów i zarobiły ponad 3 miliardy dolarów.

Dzięki ogromowi pracy i determinacji twórcom filmowej trylogii *Władcy Pierścieni* udało się ożywić Śródziemie. Od strony audiowizualnej dołożono wszelkich starań, aby poszczególne rasy i nacje, zamieszkujące wykreowany przez Tolkiena świat, nie były tylko kolejną kalką. Ekipa Jacksona postarała się, aby Hobbici odzwierciedlali opisanych przez pisarza Anglików sprzed rewolucji przemysłowej. Rohirrimowie z powodzeniem mogliby obrazować Anglosaksonów z okresu wędrówki ludów, mimo akcentów wzornictwa położonych na opisane na kartach powieści przywiązanie tej społeczności do koni. Gondor uosabia wysoką, starożytną kulturę, a siedziby Elfów eteryczność. Pomimo postawienia na wizualną wierność prozie Tolkiena, warto zwrócić uwagę również na pewne różnice.

¹⁷ 2 Left Frames, *Why we'll never see anything like The Lord of The Rings Trilogy again (Extended Edition)*, YouTube.com, 12.11.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=0KrUarrx-UA&t=0s> (dostęp: 9.05.2023).

Na przestrzeni lat proza Tolkiena nie uniknęła kontrowersji i krytyki. Różni interpretatorzy przedstawiali swoje spojrzenie na temat, zarzucając autorowi *Hobbita* rasizm w przedstawieniu ras złych i dobrych, czy nawet promowanie wojny. Jednym z krytyków Tolkiena został Andy Duncan, uznany autor fantasy, który przy okazji promocji jednej ze swoich książek nazwał *Władcę Pierścieni* dziełem rasistowskim. „Duncan zwraca uwagę, że Tolkien nie przedstawił wszystkich czynników”. Uważa bowiem, że „wielu z tych, którzy wykonywali polecenia mrocznego pana, robiło to, żeby przetrwać”. Na tym jednak nie koniec. Pisarz zinterpretował powieść Tolkiena przez pryzmat naszych czasów, porównując Orków do imigrantów i uchodźców¹⁸. Nie poprzestaje on jednak na takim ujęciu sprawy, gdyż w tej samej rozmowie „[...] powołuje się w swojej wypowiedzi m.in. na Michaela Moorcocka, który stwierdził, że Tolkien był «kryptofaszystą», a w swojej powieści promował wojnę. Natomiast dr Stephen Shapiro z katedry kulturoznawstwa na Uniwersytecie w Warwick w 2003 r. oświadczył, że jawnym przejawem rasizmu u Tolkiena jest to, że dobre postacie przedstawiał jako białych ludzi, a złe jako «czarną skośnooką, nieatrakcyjną, niepotrafiącą się wysłowić i psychologicznie niedorozwiniętą hordę». Warto jednak przypomnieć, że Orkowie nie byli źli, bo mieli taki, a nie inny kolor skóry. Pierwotnie byli przecież Elfami, które przez tortury i czary zostały doprowadzone do takiego stanu”¹⁹.

Wątek rzekomego rasizmu dzieł Tolkiena powraca przy okazji dyskusji wokół serialu *The Rings of Power*. Postawy J.R.R. Tolkiena jednoznacznie określają go jednak jako antyrasistę. Nie tylko był on przeciwnikiem rasizmu i segregacji występujących w państwach afrykańskich, ale również zadeklarowanym krytykiem antysemityzmu. Jednym z bardziej znanych dowodów na poparcie tej tezy jest korespondencja pomiędzy pisarzem, a wydawnictwem Rutten & Loening. W 1938 r. wydawnictwo to napisało do Tolkiena, pytając o aryjskość jego genealogii. Pisarz nie był tym jednak zachwycony.

[...] będę się stanowczo sprzeciwiał zamieszczeniu podobnej deklaracji w druku. Nie uważam prawdopodobnego braku domieszki żydowskiej krwi za rzecz szczególnie zaszczytną; mam też wielu żydowskich znajomych i nie chciałbym dawać powodów do sądzenia, że wyznają tę całkowicie szkodliwą i nienaukową doktrynę rasową²⁰.

Nie jest znana odpowiedź odesłana do Niemiec, ale zachował się jeden z jej szkiców.

Żałuję, ale nie jestem pewien, co państwo rozumieją pod słowem *arisch*. Nie jestem aryjskiego pochodzenia: to znaczy indo-irańskiego; [...]. Jeśli jednak mam rozumieć, że pytają mnie Państwo, czy jestem pochodzenia żydowskiego, to mogę jedynie z żalem odpowiedzieć, iż najwyraźniej nie mam żadnych przodków wśród tego utalentowanego narodu. [...] Niemniej jednak przyzwyczałem się do traktowania mojego niemieckiego nazwiska z dumą [...]. Nie mogę jednak powstrzymać się od uwagi, że jeśli impertynenckie i niczemu niesłużące pytania tego rodzaju mają stać się regułą w kwestiach literackich, to niedługo niemieckie nazwisko nie będzie źródłem dumy²¹.

¹⁸ Lubimy Czytać, *Czy Tolkien był rasistą?*, Lubimyczytac.pl, 04.12.2018, <https://lubimyczytac.pl/aktualnosci/11183/czy-tolkien-byl-rasista> (dostęp: 9.05.2023).

¹⁹ Tamże.

²⁰ J.R.R. Tolkien, dz.cyt., nr 29.

²¹ Tamże, nr 30.

Te i podobne wypowiedzi sprawiają, że nazywanie Tolkiena rasistą wydaje się bezpodstawne. Tworząc jednak swoją mitologię na wzór mitów z półkuli północnej, nie wyżył się pewnych kategorizacji. Wschód w Śródziemiu jest nieprzyjazny, a zamieszkujące go ludy postawione jako przeciwnicy głównych bohaterów. Odzwierciedla to sytuację ludów europejskich z początków pierwszego tysiąclecia, których niepokoiły najazdy azjatyckich koczowników. Aby uwypuklić zbieżność między Hunami nękającymi Europę w pierwszych wiekach po Chrystusie i plemieniem Orków, najłatwiej będzie zestawić dwa opisy.

Krytykując rys scenariusza filmu rysunkowego na podstawie swojej prozy, Tolkien pisze:

Dlaczego Z. daje Orkom dzioby i pióra!? [...] Jest wyraźnie powiedziane, że Orkowie to skażona «ludzka» forma, oddana w Elfach i ludziach. Są (czy też byli) krępi i barczyści, mieli płaskie nosy, ziemistą cerę, szerokie usta i skośne oczy – w gruncie rzeczy stanowili zwyrodniałe i odrażające wersje najmniej przyjemnych (dla Europejczyków) typów mongoloidalnych²².

Teraz z kolei przyjrzyjmy się opisom Hunów, pozostawionym przez Rzymian. Cytując opis Ammiana Marcelinusa, przytaczany przez Marka Wilczyńskiego w artykule *Bipedas Bestiae*:

Mieli oni być niscy, krępej i silnej budowy, koślawi, o grubych karkach, przeraźliwie brzydcy. Dodatkowo szczególnej szpetoty dodawał, zdaniem Ammiana, zwyczaj kaleczenie policzków nowo narodzonym dzieciom, co autor tłumaczy chęcią uniknięcia wykłuwania się zarostu. Oczywiście głębokie blizny pozostałe po takim zabiegu uwypuklały jeszcze silniej odrażający wygląd Hunów. Dodatkowo huńską szpetotę podkreślił autor przez porównanie z Alanami, których opisał jako smukłych, pięknych ludzi o blond włosach. Kończąc opis zewnętrzny Hunów, Ammian używa słynnego, użytego w tytule określenia *bipedes bestiae* – bestie dwunogie, podkreślając dodatkowo nieludzki, jego zdaniem, wygląd Hunów. Sekundują mu w tym poeci V w. Klaudian w obydwóch inwektywach przeciw Rufinowi podkreśla skrajną szpetotę Hunów i dodaje, że zabawą Hunów jest kaleczenie sobie czoła. Więcej na ten temat miał do powiedzenia Sydoniusz Appollinaris, który częściej niż Klaudian obserwował Hunów. Chwalił Aecjusza, że w znoszeniu bólu przewyższał nawet Hunów, którzy na znak żałoby rozdrapują żelazem blizny na twarzach. W panegiryku ku czci cesarza Antoniusza stwierdza, że już oblicza małych dzieci huńskich mają wstrętny wygląd (*ita vultibus ipsis infantum suus horror inest*). Twarze Hunów Sydoniusz uznaje za jednakowe i zdeformowane, trudno rozróżnić jednego od drugiego. Głowy ich mają być okrągłe, jednak zwężają się ku górze, co może być spostrzeżeniem związanym z zaświadczonej archeologicznie zwyczajem sztucznego formowania czaszek. Oczy Hunów poeta określa jako małe i głęboko osadzone, a kości policzkowe jako wystające. Nosy Hunów są – zdaniem Sydoniusza – celowo deformowane, tak by były płaskie, co ułatwiać miało zakładanie hełmu²³.

Zestawiając te opisy i biorąc pod uwagę kontekst, jakiemu służyć miało stworzenie mitologii Śródziemia, trudno nie odnieść wrażenia, że przedstawieni przez Jacksona Orkowie i Gobliny²⁴ (film wprowadza wyraźny podział między te rasy, choć u Tolkiena były to synonimy) są mocno zmonstrualizowani względem swoich literackich pierwowzorów. Ich wygląd zewnętrzny i kultura uosobiona w uzbrojeniu jest mocno nieludzka i nie nasuwa oczywistych skojarzeń. Mimo tego

²² Tamże, nr 210.

²³ M. Wilczyński, *Bipedes bestiae – obraz Hunów w oczach autorów rzymskich IV i V w. n.e.*, *Annales Academiae Paedagogicae, Studia Historica* 2003, t. 2, z. 17, 29.

²⁴ Film wprowadza wyraźny podział między te rasy, choć u Tolkiena były to synonimy.

wydawałoby się bezpiecznego podejścia do kwestii rasowych niektórzy krytycy dopatrują się w Jacksonowskich Orkach karykatur Japończyków z okresu drugiej wojny światowej. Jackson nie zdecydował się też na rozwinięcie wątku mieszania się ras obecnego w dziełach Tolkiena. W książkach występują tzw. Półorkowie. Ich pochodzenie nie jest szczegółowo opisane, jednak są przedstawieni jako zdegenerowani ludzie o goblinich twarzach, pełnią rolę żołnierzy i szpiegów w ludzkich siedliskach. Filmy pomijają ten wątek i przedstawiają bezpieczny wariant rozmnażania Orków, porzucony przez Tolkiena, ale zakorzeniony w jego wcześniejszych pracach.

Trylogia filmowa *Władcy Pierścieni*, mimo zmian względem oryginału, podąża dosyć wiernie za fabułą książek. Za największe odstępstwa względem oryginału należy uznać usunięcie wątku Starego Lasu i Toma Bombadila, a także finałowego segmentu *Powrotu Króla*, w którym następowało odbicie Shire z rąk Sarumana (utracono przy tym aspekt symbolizmu: Shire reprezentujące dzieciństwo Tolkiena zostaje zagrożone przez industrializację). Nieco silniejsze akcenty zostały położone na postaci kobiece (to Arwena nie Glorfindel ratuje życie Froda), jednak nie przeprowadzono żadnej rewolucji w postaci przedstawiania zupełnie nowych postaci czy rozbudowanych wątków (choć Elfowie w Helmowym Jarze pozostawili niesmak wśród niektórych fanów – zgodnie z książką powinni być zajęci bronią własnych ziem, a nie wybawianiem z opresji ludzi. Na naprawę duże zmiany przyszło jeszcze poczekać.

Wizja filmowego *Władcy Pierścieni* okazała się przekonująca. W produkcji widać było ogrom włożonej w niej pracy i pasji. Można było odczuć, że jest to produkcja tworzona przez pasjonatów dla pasjonatów. Nie oznacza to jednak, że ekipa Jacksona nie popełniała błędów. Wśród miłośników prozy Tolkiena największe rozczarowanie wywołało poczucie wyludnienia Śródziemia. Tętniący życiem świat został nagle ograniczony do pojedynczych wiosek i nielicznych miast. Widz nieznający materiału źródłowego może odnieść wrażenie, że jedynym miastem Gondoru jest Minas Tirith, a Rohan to jedna spalona wioska i dwie twierdze. Inną bolączką filmów, podkreślaną przez fanów, jest zmiana charakterów niektórych postaci. Gimli staje się elementem komicznym, a Frodo sprawia wrażenie niezdecydowanego i zniewieściałego. Innym podnoszonym w dyskusjach wątkiem jest położenie zbyt dużego nacisku na militarną stronę opowieści.

Największym przeciwnikiem filmowej trylogii stał się jednak Christopher Tolkien. Dziedzic autora *Hobbity* odmówił nawet spotkania z Jacksonem. Jego stanowisko najjaśniej wyraża wywiad udzielony „Le Monde”. Stanowisko jest tym mocniejsze, że Christopher Tolkien przez lata stronił od mediów i nie zwykł udzielać wywiadów na temat twórczości ojca.

Cytując za portalem elendilion.pl:

«Pohańbił on książkę, sprowadzając jej treść do filmu akcji dla młodzieży w wieku 15–25 lat» – stanowczo stwierdza Christopher. «I wszystko wskazuje na to, że do samo zrobią z *Hobbitem*». Ten rozdział systematycznie odżywa wraz z kolejnymi filmami. «Tolkien stał się monstrem, porażonym przez własną popularność i wchłonięty przez absurdalność otaczającego nas współczesnego świata» – ze smutkiem zauważa Christopher Tolkien. «Przepaść między pięknem i powagą

książki, a tym, co się stało, jest jak dla mnie zbyt ogromna. Ta komercjalizacja zredukowała estetyczną i filozoficzną moc dzieła do zera. Ja widzę tylko jedno wyjście: odwrócić głowę»²⁵.

Inny wątek z historii nieprzyjaźni między Tolkien Estate, a twórcami filmów przytacza Jesse Xander w najnowszej na polskim rynku biografii Tolkiena.

Christopher Tolkien wyrażał zdecydowany sprzeciw wobec zaangażowania swojego syna Simona do pracy nad trylogią *Władca Pierścieni* autorstwa Jacksona-Boyens-Walsh. Simon został nawet wykluczony z zarządu Tolkien Estate, a ojciec i syn nie rozmawiali ze sobą przez kilka lat (choć w końcu udało im się dojść do porozumienia)²⁶.

Filmowa adaptacja *Władcy Pierścieni* nie była więc dziełem idealnym, na stałe jednak wpisała się w historię kinematografii i rozpoczęła nową epokę w popkulturowym fenomenie Śródziemia. Po tak dużym sukcesie *Władcy*... nadszedł w końcu czas na nową ekranizację *Hobbita*. Od początku kontrowersje budziło ogłoszenie przez wytwórnię planów ekranizacji dzieła w formie filmowej trylogii, materiał źródłowy był tu bowiem znacznie uboższy. Informacja była tym bardziej niespodziewana, że początkowo film miał składać się z dwóch części, autorzy powołali się jednak na bogactwo treści pierwowzoru, które wymusiło dalsze rozbudowanie ekranizacji. „The Guardian” w artykule, prezentującym oświadczenie o podzieleniu historii na trzy filmy, wyraża dość typowe dla mediów z tamtego okresu wątpliwości:

Władca Pierścieni składał się z trzech tomów o łącznej długości 1008 stron, które nadawały się do adaptacji w trzech oddzielnych filmach. Jednakowoż *Hobbit* ma jedynie 310 stron, co sugeruje konieczność przepisania i dodania nowych wątków i postaci, aby rozciągnąć akcję na trzy filmy²⁷.

Dokładnie to spotkało *Hobbita*. Jak się szybko okazało, duża część materiału, jaki posłużył do rozszerzenia opowieści, pochodziła bezpośrednio ze źródła. Jackson, dobrze znający twórczość Tolkiena, wykorzystał historie z *Niedokończonych opowieści*, *Silmarillionu* i dodatków do *Władcy Pierścieni*, aby wpleść w treść *Hobbita* wydarzenia i postaci pozostające dotychczas w tle historii. Starania te z pewnością zostałyby docenione przez fanów, jednak twórcy nie poprzestali na tym. Dodanie wątków i postaci dotychczas zupełnie nieznanych podzieliło społeczność miłośników Śródziemia. Pojawił się wątek romantyczny i postać prześladowcy głównych Bohaterów (ten występował w dodatkach do *Władcy Pierścieni*, jednak w czasie trwania akcji *Hobbita* już nie żył). Zadbano również o elementy łączące wyraźniej opowieść o wyprawie Bilba Bagginsa z epopeją o jego podopiecznym Frodzie.

Pewne kontrowersje wzbudziła również oprawa audiowizualna. Nadal stała na wysokim poziomie, jednak w znacznie większym stopniu wykorzystano efekty komputerowe, częściowo odchodząc od makiet i kostiumów. *Hobbit* był też znacznie bardziej wypełniony akcją. W wielu scenach, które w książce były jedynie krótkimi epizodami, dodano rozbudowane sekwencje walki, a sama finałowa bitwa,

²⁵ Galadhorn, R. Deredziński, *Le Monde rozmawia z Christopherem Tolkienem!*, Elendilion, 13.07.2012, <http://www.elendilion.pl/2012/07/13/le-monde-rozmawia-z-christopherem-tolkienem/> (dostęp: 09.05.2023).

²⁶ J. Xander, *Tolkien – człowiek, który stworzył Śródziemie*, Kraków 2022, 278.

²⁷ C. Urquhart, *Peter Jackson's The Hobbit to be extended to three films*, The Guardian, 30.07.2012, <https://www.theguardian.com/film/2012/jul/30/peter-jackson-hobbit-three-films> (dostęp: 9.05.2023).

o której autor pierwowzoru napisał jedynie ogólnikowo, stała się praktycznie osobnym filmem.

Mimo bardzo poważnej w porównaniu z *Władcą Pierścieni* swobody artystycznej twórców, trylogia *Hobbita* nadal była adaptacją klimatyczną i prezentującą przyjemne w odbiorze kino przygodowe. Sam materiał źródłowy był znacznie mniej poważny, więc też ekranizacja może być traktowana jako luźniejsze w wymowie kino familijne. Należy jednak wspomnieć o znacznie chłodniejszym przyjęciu jej przez zagorzałych fanów twórczości Profesora z Oxfordu.

Jeśli oceniać *Hobbita* przez pryzmat przekształceń, mających na celu dostosowanie do światopoglądu akceptowalnego przez współczesne społeczeństwo, należy wymienić silną bohaterkę i przełamanie schematu twardego wojownika. Wprowadzony do fabuły wątek romantyczny prezentuje elfią wojowniczkę, niezależną i silną postać kobiecą. Nie poddaje się woli autorytetu króla i sama kształtuje własny los, podporządkowując go miłości do jednego z Krasnoludów. Ten z kolei nie jest twardym „mięśniakiem”, ale empatyczną i wrażliwą postacią, daleko do utrwalonego w kinematografii typu samca alfa. Nie odbiera mu to cech męskości i waleczności. Historia kochanków zbliżona jest do klasycznej Szekspirowskiej opowieści o zakazanej miłości ponad podziałami. Film przedstawia antagonizmy obecne w relacji Krasnoludów z Elfami i przeszkody ze strony współplemieńców. Konflikt rasowy nie stanowi jednak przeszkody w uczuciu bohaterów.

Na krótką wzmiankę zasługuje również przedstawienie Orków, którzy wydają się jeszcze bardziej potworni niż w trylogii *Władcy Pierścieni*. Niezależnie od sympatii lub niechęci względem adaptacji filmowych prozy Tolkiena, należy uznać jej ogromny wpływ na popkulturę. Dzieła Jacksona na długi czas wręcz zmonopolizowały wyobrażenie o Śródziemiu. Wiele gier, figurek, ubrań i gadżetów na stałe wdarło się do świadomości konsumentów, a każde kolejne autorskie podejście do przedstawienia świata Tolkiena musiało liczyć się z porównaniami do filmów. Ogrom pracy włożony w powstanie filmów zaowocował dziełami o niezrównanym poziomie artystycznym i rozrywkowym. Niestety, w pewien sposób fenomen filmów Jacksona przykrył prozę Tolkiena i naraził ją na spłylenie. Zdarzało się, że Tolkien Estate wytaczało wytwórni Warner Bros pozwą związane z niewłaściwym wykorzystaniem własności intelektualnej, np. w internetowym hazardzie. Język filmu, kładł ogromny nacisk na akcję i sceny batalistyczne ale nie do końca oddawał duchowe przesłanie, które mimowolnie Tolkien zawarł na kartach powieści. *Władca Pierścieni* ostatecznie też przykrył swoją popularnością *Silmarillion*, najważniejsze przecież z punktu widzenia Tolkiena dzieło.

BIBLIOGRAFIA

- 2 Left Frames, *Why we'll never see anything like The Lord of The Rings Trilogy again (Extended Edition)*, YouTube.com, 12.11.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=0KrUarrx-UA&t=0s> (dostęp: 9.05.2023).
- Bakshi R., *At dinner that night...*, 26.01.2020, Twitter.com, https://twitter.com/ralphbakshi/status/1221526693510172674?fbclid=IwAR2OPIHq3cPsOVZ8rQMBPE-I4GIMnUY8AJpZ-qRiYrY_7VPg-gkLpqth9NUo (dostęp: 9.05.2023).
- Davis E., *The Fellowship of the Ring*, Wired, 01.10.2001, <https://www.wired.com/2001/10/lotr/> (dostęp: 9.05.2023).
- Deitch G., *William L. Snyder – Unhappy Ending*, [wpis na blogu], <https://genedeitchcredits.wordpress.com/roll-the-credits/40-william-l-snyder/> (dostęp: 9.05.2023).
- Galadhorn, Deredziński R., *Le Monde rozmawia z Christopherem Tolkienem!*, Elendilion, 13.07.2012, <http://www.elendilion.pl/2012/07/13/le-monde-rozmawia-z-christopherem-tolkienem/> (dostęp: 9.05.2023).
- Lubimy Czytać, *Czy Tolkien był rasistą?*, Lubimyczytac.pl, 04.12.2018, <https://lubimyczytac.pl/aktualnosci/11183/czy-tolkien-byl-rasista> (dostęp: 9.05.2023).
- Tolkien J.R.R., *Listy*, Warszawa 2010.
- Urquhart C., *Peter Jackson's The Hobbit to be extended to three films*, The Guardian, 30.07.2012, <https://www.theguardian.com/film/2012/jul/30/peter-jackson-hobbit-three-films> (dostęp: 09.05.2023).
- Watson J., *An Interview with Ralph Bakshi – What does he think of Peter Jackson's Lord of the Rings?, The One Ring*, 20.08.2002, <https://www.theonering.com/a-brief-interview-with-ralph-bakshi-what-does-ralph-think-of-peter-jacksons-lotr/> (dostęp: 8.01.2023).
- Wilczyński M., *Bipedes bestiae – obraz Hunów w oczach autorów rzymskich IV i V w. n.e.*, *Annales Academiae Paedagogicae, Studia Historica* 2003, t. 2, z. 17, 27–44.
- Xander J., *Tolkien – człowiek, który stworzył Śródziemie*, Kraków 2022.

MOVIE ADAPTATIONS OF TOLKIEN'S MIDDLE-EARTH. PETER JACKSON'S ECRANIZATIONS

Summary

The article mainly concerns the adaptation of Tolkien's prose directed by Peter Jackson – their creation and reception. It will also explain the issue of accusations of racism against Tolkien and his works. The author traced, among others, the history of early adaptations of "The Hobbit" and "The Lord of the Rings", examined the history of the creation of Peter Jackson's films set in Middle-earth, their dialogue with Ralph Bakshi's film, and the changes they introduced to the plot of the books.

Key words: "Hobbit", Middle-earth, J.R.R. Tolkien, "The Lord of the Rings"

Nota o Autorze

Piotr LENDZION – student dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Interesuje się literaturą fantastyczną i niesamowitą XX w. oraz kulturą ludową. Jest współtwórcą serii wydawniczej Jastrzębskie Drogi Wiary.

ORCID: 0009-0009-5814-3585

Kontakt e-mail: piotrlendzion28@gmail.com

DAWID MAKOWSKI

Akademia Katolicka w Warszawie – Collegium Bobolanum

KSZTAŁTOWANIE SIĘ HIERARCHII DUCHOWIEŃSTWA DO IV W.

1. Wprowadzenie. 2. Wykształcenie się święceń wyższych. 3. Powstanie święceń niższych.
4. Zakończenie

Słowa kluczowe: duchowieństwo, sakrament święceń, posługi, historia

1. WPROWADZENIE

Sakrament święceń dzieli się dzisiaj wewnątrznie na trzy stopnie: diakonat, prezbiterat oraz episkopat¹. Taki stan rzeczy obowiązuje od 15 sierpnia 1972 r., kiedy papież Paweł VI (†1978) zreformował hierarchię duchowieństwa, znosząc święcenia niższe i subdiakoniat, pozostawiając pośród nich tylko urzędy lektoratu i akolitu, które nazywają się posługami (łac. *ministerium*), aby mianem święcenia (łac. *ordinatio*) określane były tylko trzy wyżej wymienione stopnie hierarchiczne². To rozróżnienie urzędów Kościoła wynika z gestu nałożenia rąk, które towarzyszy udzielaniu święceń wyższych, ale nie ma go przy ustanawianiu świeckich do posług stałych³. Obecna dyscyplina kościelna względem święceń oraz posług przypomina tę, stosowaną do końca IV w., kiedy to obok święceń funkcjonowały poszczególne posługi, zaliczane niekiedy do grona hierarchii kościelnej, ale jeszcze niezarezerwowane jedynie dla duchowieństwa⁴. Świadczą o tym sformułowania, jakimi określano poszczególne grupy posługujących we wspólnocie, a które dają się zauważyć przede wszystkim w pismach Tertuliana (†240), Atanazego Wielkiego (†373) i Synodu

¹ *Ordines sunt episcopatus, presbyteratus et diaconatus. Codex Iuris Canonici auctoritate Ioannis Pauli PP. II promulgatus*, Roma 1986, can. 1009 §1.

² Paulus VI, *Litteræ Apostolicæ Motu Proprio datæ „Ministeria Quaedam”*. *Disciplina circa primam tonsuram, ordines minores et subdiaconatus in Ecclesia Latina innovatur*, Acta Apostolica Sedis 64 (1972), 529–534.

³ Szeroko na temat tej zmiany, zob. *Commentarium de nova disciplina et ritibus circa ministeria*, Notitiæ 79 (1973), 19.

⁴ F. Wieland, *Die genetische Entwicklung der sog. Ordines Minores in den drei ersten Jahrhunderten*, Rom 1897, 48.

w Laodycei (ok. 360 r.)⁵. W przeważającej większości termin *ordo* odnosił się wówczas jedynie do diakonów, prezbiterów i biskupów⁶.

Celem niniejszego artykułu jest przybliżenie kształtowania się hierarchii duchowieństwa do IV w., kiedy można spotkać się ze wstępną klasyfikacją podziału hierarchicznego urzędów kościelnych. Zostanie to wprowadzone w celu ukazania ewolucji sakramentu święceń oraz niższych posług w czasie pierwszej organizacji struktur kościelnych. Artykuł został podzielony na dwie części: pierwszą, traktującą o powstaniu święceń wyższych, oraz drugą, wskazującą na rozwój święceń niższych. Całość została zwieńczona refleksjami.

2. WYKSZTAŁCENIE SIĘ ŚWIĘCEŃ WYŻSZYCH

W pierwszej części pracy uwaga zostanie skupiona na wykształceniu się hierarchii duchowieństwa wyższego, które jest wzmiankowane na kartach Pisma Świętego. Już wówczas wewnątrz wspólnoty Kościoła istniały poszczególne formy służby (por. 1 Kor 12, 1–11; Ef 4, 11). Były one przeważnie związane z otrzymaniem przez kogoś konkretnego charyzmatu do pełnienia danej czynności⁷. Choć Pismo Święte wymienia wiele różnych urzędów, to spośród tych, które dzisiaj nazywają się święceniami lub posługami, wówczas istniały tylko diakonat i kapłaństwo⁸.

Szukając najwcześniejszych wzmianek o istnieniu diakonatu, bardzo często podaje się fragment z Dziejów Apostolskich (Dz 6, 1–7), który miałby świadczyć o tym, że wówczas ma się styczność z pierwszymi święceniami diakonów⁹. Choć mogło tak być, to jednak tekst biblijny nie daje podstaw, by tak uważać, bo równie dobrze można to Kolegium Siedmiu utożsamiać z innymi sługami, co uczynił m.in. Jan Chryzostom (†407)¹⁰. Ważne jest jednak nie to, kim owi słudzy byli, ale to, co robili – nieśli pomoc wspólnocie. To zadanie można nazwać sensem zaistnienia poszczególnych grup służby kościelnej¹¹. Spośród wszystkich form kościelnej posługi dwoma pierwszymi urzędami – jak już wspomniano – był diakonat oraz kapłaństwo. W tekstach Pisma Świętego widnieje wiele przykładów, świadczących o posługiwaniu

⁵ Athanasius, *Apologia contra arianos*, VII, w: *Patrologia Graeca*, vol. 25, ed. J.-P. Migne, Paris 1857, 260–261; Concilium Laodicenum, *Canones*, XX, XXIV, XXVI, XXX, XLI, LIV i LV, w: *Sacrorum Conciliorum Nova et Amplissima Collectio*, vol. 2, ed. J.D. Mansi, Florentiae 1759, 568, 570–571 i 574; Tertullianus, *Ad Uxorem*, I, 7, w: *Patrologia Latina*, ed. J.-P. Migne, vol. 1, ed. J.-P. Migne, Paris 1844, 1397–1399.

⁶ D. Kwiatkowski, *Struktura i teologia obrzędu święceń prezbiteratu w posoborowych pontyfikatach*, *Poznańskie Studia Teologiczne* 2 (2001), 166.

⁷ S. Szczepaniec, *Posługi liturgiczne w zgromadzeniu liturgicznym*, *Ruch Biblijny i Liturgiczny* 40 (1987), 535.

⁸ D. Kwiatkowski, art.cyt., 165.

⁹ Zapewne czyni się to dlatego, że w tym obrzędzie występował gest nałożenia rąk. Zob. T. Schnitzler, *Znaki bliskości Boga. Zarys sakramentologii*, tłum. J. Tyrawa, Wrocław 1995, 226–227.

¹⁰ Dla niego byli to prezbiterzy. Por. Ioannes Chrysostomos, *Homiliae*, XIV, 3, w: *Patrologia Graeca*, vol. 60, ed. J.-P. Migne, Paris 1862, 116. Szeroko na ten temat, zob. M. Blaza, D. Kowalczyk, *Traktat o sakramentach*, w: *Dogmatyka*, t. 5, Warszawa 2016, 442.

¹¹ Y. Congar, *Ministries et structuration de l'Eglise*, *La Maison-Dieu* 102 (1970), 7.

diakonów we wspólnocie (por. Rz 12, 7; Flp 1, 1; 1 Tm 3, 8. 12)¹². Diakoni byli sługami, którzy odciażali kapłanów w czynnościach związanych ze służbą charytatywną oraz głoszeniem Słowa¹³. Ambroży z Mediolanu (†397) wspominał, że każdy diakon towarzyszył swemu biskupowi¹⁴. W wymiarze liturgicznym to właśnie oni byli tymi, którzy jako pierwsi pełnili funkcje, wykonywane dzisiaj przez ministrantów. Świadczą o tym chociażby pisma Ignacego Antiocheńskiego (†107)¹⁵. Odzwierciedlenie tego jest także widoczne u Justyna Męczennika (†155), który w swoim opisie liturgii wspominał diakonów, służących podczas celebracji¹⁶.

Służba diakonów była podporządkowana posłudze kapłańskiej, do której należała troska o poszczególne wspólnoty przezeń przewodzone¹⁷. Celowo wspomina się tutaj o kapłaństwie, bez rozgraniczenia dwóch znanych dzisiaj stopni (prezbiteratu i episkopatu), ponieważ dokładne ustalenie czasu, w którym te dwa urzędy się od siebie oddzieliły w takim sensie, że było widać między nimi dużą różnicę, jest bardzo trudne¹⁸. W okresie apostołskim na czele wspólnot stali sami apostołowie (por. Ga 4, 14). Dopiero po ich śmierci pojawili się na ich miejscu mężczyźni, których nazywano przełożonymi¹⁹. Początkowo byli to biskupi, którym posługiwali diakoni²⁰. Świadczy o tym fakt, że św. Piotr wyswięcił Linusa, Kleta i Klemensa na biskupów, aby posługiwali w Rzymie²¹. Sformułowanie *biskup* i *prezbiter* było używane wówczas zamiennie (por. Tt 1, 5. 7). Wynikało to z tego, że terminologia nie była jeszcze wówczas jasno określona²². Nic więc dziwnego, że początkowo jedynie biskupi spełniali wszystkie kapłańskie akty kultu, podczas gdy prezbiterzy zostali obdarzeni możliwością sprawowania niektórych czynności kultycznych w ich imieniu wtedy, gdy przez prześladowania czy rozszerzenie się liczby wspólnot, biskupi nie mogli dotrzeć do wszystkich gmin²³. Grupa prezbiterów, uczestnicząca wraz z biskupem w służebnym kapłaństwie Chrystusa, stała się później szczególnego rodzaju ugrupowaniem, z którego wybierano biskupa – następcę apostoła²⁴.

¹² Jednakże tylko w tych dwóch ostatnich perykopcach diakonat występuje jako stopień służby kościelnej. Zob. R. Selejda, *Koncepcja diakonatu w Listach św. Pawła Apostoła*, Collectanea Theologica 74 (2004), 68.

¹³ A.G. Hamman, *Le diaconat dans l'antiquite chretienne*, Comité National du Diaconat (1990), 1.

¹⁴ Ambrosius Mediolanensis, *De officiis ministrorum*, I, 41, w: *Patrologia Latina*, vol. 16, ed. J.-P. Migne, Paris 1845, 84.

¹⁵ Ignatius Antiochenus, *Epistula ad Philadelphios*, XI, w: *Patres Apostolici*, vol. 1, ed. F.X. Funk, Tubingæ 1901, 275.

¹⁶ J.J. Janicki, *Historia Eucharystii w pierwszych wiekach chrześcijaństwa w świetle wybranych źródeł (II–IV w.)*, Textus et Studia 15–16 (2018), 106–111.

¹⁷ C. Krakowiak, *Święcenia niższe. Posługi i funkcje wiernych świeckich w liturgii*, Lublin 2019, 13.

¹⁸ J. Nowak, *Święcenia biskupa*, Roczniki Teologiczne 49 (2002), 97.

¹⁹ C. Krakowiak, *Sakrament święceń. Święcenia prezbiterów*, Lublin 2020, 13.

²⁰ „Pierwsza forma obecnej hierarchii ukazała się w relacji episkope-diaconos”. T. Nawracała, *Między prezbiterem a kapłanem. Kilka uwag o zmianie słownictwa w teologii kapłaństwa*, Studia Gdańskie 39 (2016), 35.

²¹ *Liber Pontificalis*, I, 3 i 5 w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 9, ed. M. Ożóg, H. Pietras, Kraków 2014, 13.

²² W. Schenk, *Rozwój hierarchii w Kościele*, Ruch Biblijny i Liturgiczny 36 (1983), 290.

²³ T. Nawracała, art.cyt., 37.

²⁴ C. Krakowiak, *Sakrament święceń. Święcenia biskupa*, Lublin 2020, 8.

Pierwszy wyraźny podział na trójstopniowe duchowieństwo wyższe znajdujemy w *Tradycji Apostolskiej*, pochodzącej być może z III w. (choć bardziej prawdopodobny jest IV w.)²⁵. Dzieło to odzwierciedlało skutek procesu, zachodzącego między II a III w., kiedy dokonano określenia terminologicznego poszczególnych form służby kościelnej oraz rozdzielono od siebie obecne wówczas stopnie posługi eklezjalnej²⁶. W Rzymie prawdopodobnie dokonał tego papież Hygin (†149)²⁷. Wszystkie obrzędy święceń, o których można dowiedzieć się ze wspomnianego dokumentu, mają punkt wspólny – modlitwę i nałożenie rąk²⁸. To nie jest bez znaczenia, ponieważ ukazuje linię sukcesji pomiędzy apostołami a tymi, którzy po nich sprawują posługę lub są przeznaczeni do posługi tym, którzy zajmują miejsce apostołów²⁹. Diakoni, prezbiterzy i biskupi zostają tu ukazani jako trzy stopnie „wyższej” służby kościelnej. Z tekstów święceń można się dowiedzieć, że biskupi są tymi, którzy występują we wspólnocie jako pasterze wiernych, będąc wyświęceni na miejsce apostołów, z którymi dziedziczą sukcesję³⁰. Prezbiterzy to pomocnicy biskupów w dziele pasterzowania ludowi, którzy służą biskupowi radą³¹. Diakoni natomiast są sługami kapłanów³². Podobne ujęcie tych stopni jest dostrzegalne także w *Konstytucjach Apostolskich*, syryjskim dziele powstałym około 380 r., w których wzmiankowano o łączności pomiędzy biskupem a apostołem przez otrzymanie posługiwania w tym samym Duchu Świętym³³. Prezbiterzy natomiast zostali w tym dziele ukazani jako ci, którzy opiekują się ludem i w jego imieniu sprawują poszczególne czynności kultyczne względem Boga³⁴. Diakoni zaś jawili się jako sprawujący posługę we wspólnocie³⁵. W ten sposób Serapion z Thmuis (†362) mógł napisać, że posługę Kościoła katolickiego wypełniają diakoni, prezbiterzy i biskupi³⁶. Zatem w IV w. istniało już sklasyfikowane duchowieństwo wyższe.

²⁵ Na temat autora tego dzieła, zob. H. Pietras, *pośmiertna kariera św. Hipolita*, „Vox Patrum”, 17 (1997), 61–75; M. Błaza, *Czy modlitwy eucharystyczne „Mszału Rzymskiego św. Pawła VI” zachowują „ingenium Romanum”?*, 33 (2021), 31–33; M. Zachara, *Czy Tradycja Apostolska jest dokumentem rzymskim?*, Ruch Biblijny i Liturgiczny, 65 (2012), 3–20.

²⁶ D. Kwiatkowski, art.cyt., 166.

²⁷ *Liber Pontificalis*, X, 2 w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 9, ed. M. Ożóg, H. Pietras, Kraków 2014, 24.

²⁸ H. Paprocki, *Hipolita Rzymskiego „Tradycja Apostolska”: wstęp, przekład, komentarz*, Studia Theologica Varsaviensia 14 (1976), 150–151 i 153–154.

²⁹ Jest to o tyle istotne, o ile ukazuje, że w czasach powstania *Tradycji Apostolskiej* to, o czym pisał jej autor, było znane na zasadzie dawnego zwyczaju. Por. T. Nawracała, art.cyt., 40.

³⁰ H. Paprocki, art.cyt., 151.

³¹ Tamże, 153.

³² Tamże, 154.

³³ *Constitutiones Apostolorum*, VIII, 5, 5–7, w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 2, ed. A. Baron, H. Pietras, Kraków 2007, 223.

³⁴ Tamże, VIII, 16, 1–5, 251.

³⁵ Tamże, VIII, 17–18, 252.

³⁶ Serapion: *Euchologion*, XXVI, 1, w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 2, ed. A. Baron, H. Pietras, Kraków 2007, 315.

3. POWSTANIE ŚWIĘCEŃ NIŻSZYCH

Ta część artykułu zostanie poświęcona tematyce powstania święceń niższych, czyli niższej hierarchii duchowieństwa, o której – choć nie w sensie zwartej całości – można mówić dopiero od II w.³⁷ Wówczas różni pisarze kościelni – na czele z Justynem (†155) – zaczynają wzmiankować o pewnych funkcjach liturgicznych, które w ciągu wieków zostały włączone w grupę hierarchii duchowieństwa³⁸. Prawdopodobnie dotyczy pierwszych wzmianek o ministranturze świeckich mężczyzn, co może potwierdzać dzieło sklasyfikowania poszczególnych funkcji, dokonane przez papieża Wiktora I (†197)³⁹.

Spośród wszystkich niższych stopni jako pierwszy zaistniał lektorat, o którym wzmiankował już wspomniany w tej pracy Justyn (†155)⁴⁰. Również Tertullian (†220) w swoich pismach wymieniał nazwę takiej służby⁴¹. Świadkiem o obecności lektoratu we wspólnocie Kościoła był także Cyprian z Kartaginy (†258)⁴². Na przełomie II i III w. stopień ten był jeszcze powszechnie dostępny dla laikatu⁴³. Zmieniło się to dopiero po koniec III w., kiedy lektorat zaczął być uważany za czynność urzędową⁴⁴. Podobna sytuacja nastąpiła z subdiakonatem, czyli drugą najstarszą posługą niższą, istniejącą za czasów papieża Fabiana (†250)⁴⁵. Te dwa urzędy były znane autorowi *Tradycji Apostolskiej*, który przedstawił w swym dziele obrzęd ustanawiania subdiakonów i lektorów⁴⁶. Były to więc dwie pierwsze posługi Kościoła⁴⁷.

W III w. znane były jeszcze trzy inne formy służby kościelnej, o której wzmiankował papież Korneliusz (†253): ostiariat, egzorcystat i akolitat⁴⁸. Wszystkie te stopnie powstały ze względu na potrzebę utworzenia kolejnych form posługi, wynikającej z rozwoju życia Kościoła⁴⁹. Choć te trzy urzędy nie zostały wskazane przez autora *Tradycji Apostolskiej* jako istniejące we wspólnocie, to jednak wysoce prawdopodobne jest, iż istniały one lokalnie⁵⁰. W ten sposób w Rzymie w okolicach III w. istniały

³⁷ C. Krakowiak, *Święcenia niższe...*, art.cyt., 16.

³⁸ A. Fortescue, *Dzieje Mszy Świętej*, tłum. W. Hozakowski, Poznań 1914, 45.

³⁹ *Liber Pontificalis*, XV, 2 w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 9, ed. M. Ożóg, H. Pietras, Kraków 2014, 29.

⁴⁰ J.J. Janicki, art.cyt., 106–111.

⁴¹ Tertullianus, *De Præscriptionibus Adversus Hæreticos*, XLI, w: *Patrologia Latina*, vol. 2, ed. J.-P. Migne, Paris 1845, 56.

⁴² Cyprianus Carthaginensis, *Epistolæ*, XXIX, w: *Corpus scriptorum ecclesiasticorum Latinorum*, vol. 3/2, ed. S. Coleti, J. Bettinelli, Venice 1784, 549.

⁴³ F. Wieland, dz.cyt., 75.

⁴⁴ A. Fortescue, *Dzieje Mszy Świętej*, 32.

⁴⁵ *Liber Pontificalis*, XXI, 2 w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 9, ed. M. Ożóg, H. Pietras, Kraków 2014, 38.

⁴⁶ H. Paprocki, *Hipolita Rzymskiego „Tradycja Apostolska”*, 155.

⁴⁷ Hrabanus Maurus: *De Clericorum Institutione ad Heistulphum Archiepiscopum*, IV, w: *Patrologia Latina*, vol. 107, ed. J.-P. Migne, Paris 1845, 299–300.

⁴⁸ Cornelius, *Epistolæ*, IX, 3, w: *Patrologia Latina*, vol. 3, ed. J.-P. Migne, Paris 1845, 742–744.

⁴⁹ W. Schenk, art.cyt., 291.

⁵⁰ F. Wieland, dz.cyt., 40.

następujące stopnie niższe: ostiariat, lektorat, egzorcystat, akolitat i subdiakoniat⁵¹. Zdaje się jednak, że wówczas nadal te stopnie były dostępne dla osób świeckich, gdyż zarezerwowanie ich dla duchownych nastąpiło – jak wyżej to już napisano – dopiero pod koniec III w.⁵² Wówczas papież Gajus (†296) nakazał wszystkim dążącym do kapłaństwa przed przyjęciem święceń wyższych przejść przez niższe stopnie posługi⁵³. Być może właśnie dlatego wielkopiątkowa uroczysta modlitwa powszechna, skomponowana w IV w., wymieniała wszystkich duchownych (wyższych i niższych), rozpoczynając od biskupów, prezbiterów i diakonów, akcentując służbę subdiakonów i akolitów, skończywszy na posługach egzorcysty, lektora i ostiariusza⁵⁴. Od tego czasu stopnie niższe zaczęły być traktowane jako część hierarchii duchowieństwa⁵⁵.

4. ZAKOŃCZENIE

Kształtowanie się hierarchii duchowieństwa, która w aspekcie stopni niższych różnie wyglądała w poszczególnych krajach, dokonywała się do IV w. Wówczas dostrzega się już bardziej sprecyzowaną liczbę stopni hierarchii kościelnej, członków w Rzymie od V w. powszechnie określano terminem *duchownych*⁵⁶. Wówczas też sugerowano duchownym niższych święceń, co już wtedy było normą dla osób z wyższymi święceniami, zachowywanie wstrzemięźliwości seksualnej⁵⁷. Wszystko to czyniono w tym celu, aby sposób życia duchownych był wzorem postępowania dla wiernych w konkretnych wspólnotach.

BIBLIOGRAFIA

- Ambrosius Mediolanensis, *De officiis ministrorum*, w: *Patrologia Latina*, vol. 16, ed. J.-P. Migne, Paris 1845, 23–184.
- Athanasius, *Apologia contra arianos*, w: *Patrologia Græca*, vol. 25, ed. J.-P. Migne, Paris 1857, 247–410.
- Błaza M., Czy modlitwy eucharystyczne „Mszалу Rzymskiego św. Pawła VI” zachowują „ingenium Romanum”?, *Studia Bobolanum* 33 (2021), 19–44.
- Błaza M., Kowalczyk D., *Traktat o sakramentach*, w: *Dogmatyka*, t. 5, Warszawa 2016, 215–561.
- Codex Iuris Canonici auctoritate Ioannis Pauli PP. II promulgatus*, Roma 1986.
- Concilium Laodicenum, *Canones*, w: *Sacrorum Conciliorum Nova et Amplissima Collectio*, vol. 2, ed. J.D. Mansi, Florentiæ 1759, 563–574.

⁵¹ C. Krakowiak, *Święcenia niższe*, 40.

⁵² F. Wieland, dz.cyt., 54–55.

⁵³ *Liber Pontificalis*, XXIX, 2, w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 9, ed. M. Ożóg, H. Pietras, Kraków 2014, 52.

⁵⁴ *Commentarium de nova disciplina et ritibus circa ministeria*, *Notitiæ*, 79 (1973), 21–23.

⁵⁵ C. Leonhard, *Symbölchen für den notwendigen Wandel*, *Kompass* 5 (2021), 9.

⁵⁶ Concilium Romanum III, *Epistula ad universos episcopos*, III, w: *Sacrorum Conciliorum Nova et Amplissima Collectio*, vol. 7, ed. J.D. Mansi, Florentiæ 1762, 1172–1173

⁵⁷ Szeroko na ten temat, Por. D. Makowski, *Powstanie i wczesny rozwój wstrzemięźliwości duchownych pomiędzy IV a VI wiekiem*, *Częstochowskie Studia Teologiczne* 50 (2023), 205–217.

- Concilium Romanum III, *Epistula ad universos episcopos*, w: *Sacroroum Conciliorum Nova et Amplissima Collectio*, vol. 7, ed. J.D. Mansi, Florentiæ 1762, 1171–1174.
- Commentarium de nova disciplina et ritibus circa ministeria*, Notitiæ, 79 (1973), 21–23.
- Congar Y., *Ministères et structuration de l'Eglise*, La Maison-Dieu 102 (1970), 7–20.
- Constitutiones Apostolorum*, w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 2, ed. A. Baron, H. Pietras, Kraków 2007 (1–299).
- Cornelius, *Epistolæ*, w: *Patrologia Latina*, vol. 3, ed. J.-P. Migne, Paris 1845, 699–838.
- Cyprianus Carhaginensis, *Epistulæ*, w: *Corpus scriptorum ecclesiasticorum Latinorum*, vol. 3/2, ed. S. Coleti, J. Bettinelli, Venice 1784, 1–842.
- Fortescue A., *Dzieje Mszy Świętej*, tłum. W. Hozakowski, Poznań 1914.
- Hamman A. G., *Le diaconat dans l'antiquite chretienne*, Comité National du Diaconat (1990), 1.
- Hrabanus Maurus: *De Clericorum Institutione ad Heistulphum Archiepiscopum*, w: *Patrologia Latina*, vol. 107, ed. J.-P. Migne, Paris 1845, 9–1164.
- Ignatius Antiochenus, *Epistula ad Philadelphios*, w: *Patres Apostolici*, vol. 1, ed. F. X. Funk, Tubingæ 1901, 265–275.
- Ioannes Chrysostomos, *Homiliæ*, w: *Patrologia Græca*, vol. 60, ed. J.-P. Migne, Paris 1862, 13–583.
- Janicki J. J., *Historia Eucharystii w pierwszych wiekach chrześcijaństwa w świetle wybranych źródeł (II–IV w.)*, Textus et Studia 15–16 (2018), 95–127.
- Krakowiak C., *Pontyfikat Rzymski Pawła VI*, Lublin 2020.
- Krakowiak C., *Sakrament święceń. Święcenia biskupa*, Lublin 2020.
- Krakowiak C., *Sakrament święceń. Święcenia prezbiterów*, Lublin 2019.
- Krakowiak C., *Święcenia niższe. Posługi i funkcje wiernych świeckich w liturgii*, Lublin 2019.
- Kwiatkowski D., *Struktura i teologia obrzędu święceń prezbiteratu w posoborowych pontyfikalach*, Poznańskie Studia Teologiczne 2 (2001), 163–205.
- Leonhard C., *Symbölchen für den notwendigen Wandel*, Kompass 5 (2021), 9.
- Liber Pontificalis*, w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 9, ed. M. Ożóg, H. Pietras, Kraków 2014.
- Makowski D., *Powstanie i wczesny rozwój wstrzeźliwości duchownych pomiędzy IV a VI wiekiem*, Częstochowskie Studia Teologiczne 50 (2023), 205–217.
- Nawracała T., *Między prezbiterem a kapłanem. Kilka uwag o zmianie słownictwa w teologii kapłaństwa*, Studia Gdańskie 39 (2016), 31–47.
- Nowak J., *Święcenia biskupa*, Roczniki Teologiczne 49 (2002), 97–110.
- Paulus VI, *Litteræ Apostolicæ Motu Proprio datæ „Ministeria Quædam”. Disciplina circa primam tonsuram, ordines minores et subdiaconatus in Ecclesia Latina innovatur*, Acta Apostolica Sedis 64 (1972), 529–534.
- Pietras H., *Pośmiertna kariera św. Hipolita*, Vox Patrum, 17 (1997), 61–75.
- Selejdak R., *Koncepcja diakonatu w Listach św. Pawła Apostoła*, Collectanea Theologica 74 (2004), 61–75.
- Serapion: *Euchologion*, w: *Synodi et Collectiones Legum*, vol. 2, ed. A. Baron, H. Pietras, Kraków 2007 (300–318).
- Szczepaniec S., *Posługi liturgiczne w zgromadzeniu liturgicznym*, Ruch Biblijny i Liturgiczny 40 (1987), 534–541.
- Schnitzler T., *Znaki bliskości Boga. Zarys sakramentologii*, tłum. J. Tyrawa, Wrocław 1995.
- Schenk W., *Rozwój hierarchii w Kościele*, Ruch Biblijny i Liturgiczny 36 (1983), 289–296.
- Tertullianus, *Ad Uxorem*, w: *Patrologia Latina*, ed. J.-P. Migne, vol. 1, ed. J.-P. Migne, Paris 1844, 1273–1304.
- Wieland F., *Die genetische Entwicklung der sog. Ordines Minores in den drei ersten Jahrhunderten*, Rom 1897.
- Zachara M., *Czy Tradycja Apostolska jest dokumentem rzymskim?*, Ruch Biblijny i Liturgiczny, 65 (2012), 3–20.

THE FORMATION OF THE HIERARCHY OF THE CLERGY UNTIL THE 4TH CENTURY

Summary

The present article deals with the issue of the formation of the hierarchy of the clergy up to the 4th century. In this century there is already contact with a formed group of clergy, comprising seven degrees of ordination. In the first part of the study, attention was focused on the aspect of the rise and gradation of higher orders, i.e. episcopate, presbyterate and diaconate. The second part presents the formation and organization of the lower classes of the clergy: the ostiariat, the lectorate, the exorcistate, the acolytate and the subdiaconate. Thanks to this, it is possible to observe the parallel formation of both clergy groups, merged into one whole around the 4th century.

Key words: clergy, sacrament of ordination, services, history

Nota o Autorze

Dawid MAKOWSKI – student teologii na Akademii Katolickiej w Warszawie – Collegium Bobolanum. Założyciel i koordynator projektu „Z pasji do liturgii”. Autor kilku książek o liturgii. Zainteresowany szczególnie dogmatyką, teologią liturgii, dziejami reformy liturgicznej, historią liturgii oraz sakramentem święceń i teologią laikatu.

ORCID: 0009-0003-6007-0393

Kontakt e-mail: d.makowski472@gmail.com

AGATA SKALSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

**WIZERUNEK BARBARY KURDEJ-SZATAN
NA PORTALACH PLOTKARSKICH PUDELEK ORAZ POMPONIK
REFLEKSJE NA MARGINESIE KOMENTARZA AKTORKI
DO NAGRANIA PRZEDSTAWIAJĄCEGO MIGRANTÓW
NA GRANICY POLSKO-BIAŁORUSKIEJ
PODCZAS TRWAJĄCEGO KRYZYSU MIGRACYJNEGO**

1. Wprowadzenie. 2. Metodologia pracy. 3. Interpretacja wyników. Wnioski

Słowa kluczowe: wizerunek, granica polsko-białoruska, kryzys migracyjny, migranci

1. WPROWADZENIE

Barbara Kurdej-Szatan jest jedną z najpopularniejszych, współczesnych polskich aktorek¹, która w swoim dorobku ma role teatralne, filmowe i serialowe². Jest również wokalistką oraz prezenterką telewizyjną³. Współpracowała z Telewizją Polską, a obecnie udziela się w telewizji TVN oraz Polsat⁴. Występuje na deskach Teatru 6. Piętro w Warszawie oraz Teatru Variete w Krakowie⁵. Brała udział w wielu programach rozrywkowych, m.in. w *Dancing with the stars*, *Taniec z gwiazdami*, *Twoja Twarz Brzmi Znajomo* czy *Mask Singer*⁶. Podczas wieloletniej pracy w TVP, miała okazję współprowadzić programy talent show, takie jak: *The Voice of Poland*, *The Voice Kids* oraz rozrywkowe np. *Kocham Cię Polsko* oraz *Dance Dance Dance*⁷.

¹ Według rankingu przedstawiającego polskie aktorki serialowe, Barbara Kurdej-Szatan zajmuje drugie miejsce, cieszy się ogromną popularnością w sieci. Por. Ebilet.pl, *Najpopularniejsze polskie aktorki serialowe*, <https://www.ebilet.pl/artysta/kategoria/polskie-aktorki-serialowe> (dostęp: 11.04.2023).

² *Barbara Kurdej-Szatan*, <https://zyciorysy.pl/biografia/barbara-kurdej-szatan/> (dostęp: 11.04.2023).

³ Tamże.

⁴ Tamże.

⁵ Tamże.

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

4 listopada 2021 r. aktorka skomentowała w sposób wulgarny nagranie, na którym widoczne było nieodpowiednie, w opinii Kurdej-Szatan, traktowanie przez funkcjonariuszy Straży Granicznej migrantów, wśród których były matki z dziećmi⁸. Od tego dnia mierzy się ona z kryzysem wizerunkowym w swojej karierze, a jej komentarz wywołał wokół niej ogromny szum medialny. Powodem obecności funkcjonariuszy Straży Granicznej na granicy polsko-białoruskiej jest kryzys migracyjny, którego konsekwencją są próby nielegalnego przekraczania granicy Białorusi z Polską⁹.

Białoruski reżim Aleksandra Łukaszenki doprowadził w czerwcu 2021 r. do kryzysu migracyjnego na granicy polsko-białoruskiej¹⁰. Od tego czasu nieustannie, choć w różnym stopniu nasilenia, trwają próby niezgodnego z prawem przedostawania się z terenu Białorusi do Polski, m.in. w Czeremesze, Dubiczach Cerkiewnych, Białowieży, Narewce, Szudziałowie czy Płaskiej¹¹. Władza białoruska stosuje wobec Unii Europejskiej działania o charakterze wojny hybrydowej. Ich celem jest wymuszenie na przywódcach państw europejskich, amerykańskich, kanadyjskich oraz Wielkiej Brytanii uznania Łukaszenki jako prezydenta Białorusi, mimo zarzutów o sfałszowanie wyborów w 2020 r., wypowiedzianych przez białoruską opozycję i kraje zachodnie¹². Wyniki ówczesnych wyborów wzbudziły wiele kontrowersji nie tylko w samej Białorusi, ale i w całej Europie. Jak podano, Aleksander Łukaszenka wygrał, mając prawie 81% głosów wyborców. Jego główną kontrkandydatką – Swietłana Cichanouska zdobyła zaledwie 10,1%¹³. Warto uwzględnić, iż Łukaszenka, sprawujący funkcję prezydenta Białorusi, pełni tę rolę nieprzerwanie od 1994 r. i jest oskarżany przez kraje zachodnie i Stany Zjednoczone o notoryczne i świadome łamanie praw człowieka i zasad demokracji.

Kryzys migracyjny na granicy polsko-białoruskiej rozpoczął się 8 sierpnia 2021 r. przekroczeniem granicy przez trzydzieści dwie osoby z Afganistanu, które następnie zostały uwięzione w okolicach Usnarza Górnego, miejscowości położonej

⁸ Barbara Kurdej-Szatan w ostrych słowach krytykuje Straż Graniczną. „Maszyny bez serca i mózgu”, 6.11.2021, <https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2021-11-06/barbara-kurdej-szatan-w-ostrych-slowach-krytykuje-straz-graniczna-maszyny-bez-serca-i-mozgu/> (dostęp: 11.04.2023).

⁹ *Badacze o sytuacji na granicy polsko-białoruskiej: Europa nie może stać się strefą bezprawia*, 20.12.2021, <https://oko.press/badacze-o-sytuacji-na-granicy-polsko-bialoruskiej-europa-nie-moze-stac-sie-strefa-bezprawia> (dostęp: 11.04.2023); K. Stępiak, *Reklama religijna w działaniach Kościoła katolickiego w Polsce na rzecz uchodźców ukraińskich*, *Studia Medioznawcze* 2022, nr 23(2), 1182; R. Leśniczak, *Wartości polityczne w komunikowaniu polskich biskupów w kontekście kryzysu migracyjnego na granicy Białorusi z Unią Europejską*, w: *Teorie i praktyki komunikacji 2*, red. A. Barańska-Szmitko, A. Filipczak-Białkowska, Łódź 2023, 605–616.

¹⁰ *Granica polsko-białoruska*, <https://www.gov.pl/web/granica/granica-polsko-bialoruska2> (dostęp: 11.04.2023).

¹¹ P. Śnieć, *Sytuacja na granicy polsko-białoruskiej*, <https://www.strazgraniczna.pl/pl/aktualnosci/10766,Sytuacja-na-granicy-polsko-bialoruskiej.html> (dostęp: 11.04.2023).

¹² *Granica polsko-białoruska*, <https://www.gov.pl/web/granica/granica-polsko-bialoruska2> (dostęp: 11.04.2023).

¹³ *Dwa lata temu Łukaszenka wygrał wybory na Białorusi. Brutalnie tłumiono protesty*, <https://www.pap.pl/aktualnosci/news%2C1393647%2Cdwa-lata-temu-lukaszenka-wygral-wybory-na-bialorusi-brutalnie-tlumiono> (dostęp: 11.04.2023).

w województwie podlaskim¹⁴. Sytuacja kryzysowa na granicy polsko-białoruskiej trwa do tej pory. Straż Graniczna niemal codziennie informuje o próbie nielegalnego przekroczenia granicy przez kolejnych migrantów, którzy przebywają na jej terenie. Mimo zbudowania zapory, której budowę ukończono w czerwcu 2022 r., nie zniechęca to przed przedostaniem się na polskie terytorium¹⁵.

Aktorka Barbara Kurdej-Szatan 4 listopada 2021 r. udostępniła na swoim profilu na platformie Instagram nagranie, na którym funkcjonariusze polskiej Straży Granicznej zachowywali się niestosownie wobec migrantów, kobiet z dziećmi¹⁶. Nagranie ukazywało strażników granicznych, którzy stosowali tzw. *pushbacki* (zawracanie migrantów z granicy) wobec kobiet – matek z ich małoletnimi dziećmi. Kurdej-Szatan publikując nagranie, skomentowała je w sposób wulgarny, a funkcjonariuszy straży granicznej nazwała „mordercami” i „maszynami bez serca i bez mózgu”¹⁷. Odniosła się także do polskiego rządu, który w jej mniemaniu zezwala na takie zachowanie funkcjonariuszom Straży Granicznej¹⁸.

Wpis został szeroko skomentowany przez media zarówno internetowe, jak i masowe, tzw. tradycyjne. Aktorka spotkała się także z ogromnym hejtem ze strony swoich obserwujących, a jak później przyznała, grożono jej za słowa, jakie skierowała do funkcjonariuszy Straży Granicznej¹⁹. Kurdej-Szatan usunęła post opublikowany w czwartek, 4 listopada 2021 r. i dodała nowy w sobotę, 6 listopada 2021 r., w którym przeprosiła oraz wyjaśniła, że przemawiała za nią silne emocje ze względu na fakt, że sama jest matką dwójki dzieci²⁰. Jej przeprosiny dotyczyły przekleństw i języka, jakiego użyła w poprzedniej publikacji. Jednocześnie zaznaczyła, iż emocje, jakie odczuwała podczas oglądania filmu przedstawiającego traktowanie matek z dziećmi na granicy przez Straż Graniczną, nadal pozostają niezmiennie.

2. METODOLOGIA PRACY

Do celów badawczych niniejszej publikacji posłużyła metoda ilościowa analizy zawartości publikacji na temat dokonanego wpisu przez aktorkę Barbarę

¹⁴ A. Charlish i inni, *Poland reports number of migrants at Belarusian border*, <https://www.reuters.com/world/europe/poland-reports-record-number-migrants-belarusian-border-2021-08-09/> (dostęp: 11.04.2023).

¹⁵ *Zakończenie budowy fizycznej części zapory na granicy polsko-białoruskiej – wydarzenie z udziałem kierownictwa MSWiA*, <https://www.gov.pl/web/mswia/zakonczenie-budowy-fizycznej-czesci-zapory-na-granicy-polsko-bialoruskiej--wydarzenie-z-udzialem-kierownictwa-mswia> (dostęp: 11.04.2023).

¹⁶ R. Kowalski, *Basia Kurdej-Szatan pokazała wstrząsający film z granicy polsko-białoruskiej: „Maszyny bez serca i bez mózgu”*, <https://viva.pl/ludzie/newsy/basia-kurdej-szatan-pokazala-wstrzasajacy-film-z-granicy-polsko-bialoruskiej-wpis-z-przekleństwami-136232-r1/> (dostęp: 11.04.2023).

¹⁷ Tamże.

¹⁸ Tamże.

¹⁹ *Barbara Kurdej-Szatan hejcie, TVP, aktorstwie i swojej perspektywie*, https://www.youtube.com/watch?v=OPUzAgJKz60&ab_channel=DobryPrzelot (dostęp: 11.04.2023).

²⁰ *Barbara Kurdej-Szatan przeprosiła za wulgaryzmy i usunęła wpis obrażający Straż Graniczną, sprawa trafi do prokuratury*, 8.11.2021, <https://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/barbara-kurdej-szatan-instagram-straz-graniczna-przeprasza-za-wpis-prokuratura> (dostęp: 11.04.2023).

Kurdej-Szatan, a zamieszczonych na portalach plotkarskich Pudelek oraz Pomponik. Materiał badawczy obejmuje zatem wszystkie artykuły związane z Barbarą Kurdej-Szatan zamieszczone przez wyżej wymienione portale, opublikowane po udostępnieniu przez nią nagrania z komentarzem 4 listopada 2021 r.

Celem badania było przeanalizowanie zawartości publikacji portalu Pudelek oraz Pomponik, które odnosiły się do osoby Barbary Kurdej-Szatan i swoją treścią nawiązywały do opublikowanego komentarza aktorki do nagrania przedstawiającego migrantów na granicy polsko-białoruskiej. Przeprowadzone badania wskazują na krytykę autorów artykułów, które w bezpośredni sposób oddziałują na opinię odbiorców na temat wizerunku aktorki. Dzięki przeanalizowaniu wszystkich artykułów zbadano dokładnie komunikaty wyżej wymienionych portali internetowych oraz odpowiedziano na pytanie – w jaki sposób kryzys wizerunkowy Barbary Kurdej-Szatan wpłynął na jej dotychczasową karierę aktorską i medialną.

Badania rozpoczęto 4 listopada 2021 r. po publikacji komentarza aktorki do nagrania, związanego z kryzysem na granicy polsko-białoruskiej. Zakończyły się 14 lutego 2023 r., kiedy w mediach pojawiła się pierwsza informacja o umorzeniu postępowania o zniesławienie przez aktorkę funkcjonariuszy Straży Granicznej. Kryteriami wyboru materiału badawczego było umieszczenie w artykule imienia i nazwiska aktorki oraz obecność przynajmniej jednego ze słów kluczowych w dowolnej formie gramatycznej, które zawarte zostały w tytule lub treści. Do nich należały: „wizerunek”, „kryzys wizerunkowy”, „straż graniczna”, „granica”, „wpis”, „postępowanie”, „zniesławienie”, „zarzut”, „afera”, „zwolnić”.

Hipoteza badawcza została złożona z trzech następujących twierdzeń:

- I. Najwięcej artykułów odnoszących się do wpisu Barbary Kurdej-Szatan spośród analizowanych portali internetowych zostało opublikowanych na portalu Pomponik.
- II. Na analizowanych portalach plotkarskich odnotowano przeważającą liczbę artykułów zawierających słowa krytyki skierowane w stronę Barbary Kurdej-Szatan oraz jej działalności internetowej.
- III. Analizowane portale plotkarskie mają tendencję do wspominania o kryzysie wizerunkowym, z którym zmagają się Barbara Kurdej-Szatan w niemal większości artykułów związanych z jej osobą, opublikowanych od 4 listopada 2021 do 14 lutego 2023 r.

Analiza zawartości artykułów prasowych wybranych portali plotkarskich została przeprowadzona przy użyciu klucza kategoryzacyjnego, który zawierał trzy cechy, do których należały: TONACJA, TOŻSAMOŚĆ AKTORKI oraz OCENA DZIAŁAŃ.

1. TONACJA traktowana jest jako nadanie narracji artykule, które mają na celu wpłynięcie na ocenę czytelnika oraz jego opinię o Barbarze Kurdej-Szatan.

Kategorie:

- tonacja przychylna – analizowana publikacja ma pozytywną tonację względem aktorki i jej działań;
- tonacja nieprzychylna – dominującą cechą analizowanych artykułów jest tonacja zawierająca słowa krytyki wobec aktorki;

- tonacja neutralna – z treści analizowanych artykułów prasowych czytelnik nie można określić tonacji wobec działań Barbary Kurdej-Szatan.

2. TOŻSAMOŚĆ AKTORKI – sposób przedstawienia aktorki odbiorcom w artykułach opublikowanych na portalach Pudelek oraz Pomponik.

Kategorie:

- korzystna – przedstawienie wizerunku Barbary Kurdej-Szatan w pozytywnym świetle, zgodne z deklarowanym przez nią wizerunkiem;
- niezgodna – przedstawienie postaci Barbary Kurdej-Szatan w sposób niezgodny z deklarowanym przez nią wizerunkiem, krytyczny obraz jej postaci;
- nieokreślona – brak widocznego odniesienia się do tożsamości wizerunkowej Barbary Kurdej-Szatan.

3. OCENA DZIAŁAŃ – sposób oceny działań naprawczych wizerunku podjętych przez Barbarę Kurdej-Szatan, a ocenione przez analizowane portale plotkarskie.

Kategorie:

- ocena pozytywna – autorzy analizowanych artykułów prasowych oceniają pozytywnie próbę naprawy wizerunku podjętą przez Barbarę Kurdej-Szatan;
- ocena negatywna – autorzy analizowanych artykułów prasowych oceniają negatywnie próbę naprawy wizerunku podjętą przez aktorkę;
- ocena neutralna – autorzy analizowanych artykułów prasowych nie nawiązują bądź nie oceniają w żaden sposób próby naprawy wizerunku podjętą przez Barbarę Kurdej-Szatan.

Wyniki analizy

Liczba wszystkich artykułów na stronie <https://www.pudelek.pl/> odnoszących się i zawierających imię i nazwisko aktorki oraz opublikowanych od 4 listopada 2021 r. do 14 lutego 2023 r. wynosiła 151 artykułów. Pod kątem opisanego wyżej klucza kategoryzacyjnego oraz słów kluczowych przeanalizowano 116 publikacji. Na stronie internetowej <https://www.pomponik.pl/> liczba wszystkich artykułów, która zawiera imię i nazwisko Barbary Kurdej-Szatan, to 201 artykułów, na potrzeby analizy według słów kluczowych i klucza kategoryzacyjnego wyróżniono 155 publikacji.

Tabela 1. Liczba publikacji o Barbarze Kurdej-Szatan od 4 listopada 2021 r. do 14 lutego 2023 r. na portalach plotkarskich Pudelek oraz Pomponik

	04.11.21 r. – 31.12.21 r.	01.01.22 r. – 31.12.22 r.	01.01.23 r. – 14.02.23 r.	04.11.21 r. – 14.02.23 r. (łącznie liczba)
Pudelek	76	69	6	151
Pomponik	88	104	9	201

Źródło: Opracowanie własne.

Dane opracowane w tabeli 1 wyraźnie wskazują na przewagę publikacji o Barbarze Kurdej-Szatan na portalu Pomponik przez cały okres od publikacji nagrania wraz z jej komentarzem na profilu aktorki na platformie Instagram do momentu ostatecznego wyroku o umorzeniu jej. Od 4 listopada 2021 r. do końca 2021 r. portal Pudelek opublikował o 12 artykułów mniej od portalu Pomponik, natomiast w 2022 r. była to już przewaga 35 artykułów. Od 1 stycznia 2023 r. do 14 lutego 2023 r. portal Pomponik opublikował o 3 artykuły więcej niż portal Pudelek. Łączna przewaga publikacji na portalu Pomponik od 4 listopada 2021 r. do 14 lutego 2023 r. wynosiła 50 artykułów więcej.

Kolejne tabele przedstawiają dane dotyczące publikacji w badanej cesze – TONACJA, TOŻSAMOŚĆ AKTORKI oraz OCENA DZIAŁAŃ.

Tabela 2. Liczba publikacji w badanej cesze: TONACJA

Tonacja	Pudelek	Pomponik
Przychylna	14	20
Nieprzychylna	68	49
Neutralna	34	86

Źródło: Opracowanie własne.

Tabela 2 wskazuje na znaczące różnice w kwestii tonu artykułów prasowych, w których zostało zawarte nawiązanie do opublikowanego nagrania wraz z komentarzem Barbary Kurdej-Szatan. Łączna liczba poddanych analizie artykułów z cechą TONACJA wynosiła 116 publikacji na stronie Pudelek oraz 155 publikacji portalu Pomponik. Portal plotkarski Pudelek opublikował 14 publikacji, oceniających pozytywnie osobę aktorki oraz jej działania. Na portalu Pomponik znalazło się o 8 więcej pozytywnych artykułów o Kurdej-Szatan. Były to zazwyczaj publikacje, w których opisano pozytywne reakcje innych celebrytów na zachowanie aktorki. Nieprzychylna opinia względem jej ukazała się w 68 publikacjach na portalu Pudelek oraz w 49 na portalu Pomponik. W analizowanych artykułach prasowych na stronie <https://www.pudelek.pl/> zauważalna jest tendencja prześmiewcza względem zachowania aktorki oraz jej emocjonalnej reakcji na nagranie. Zdecydowanie lepiej kryzys wizerunkowy opisany jest na stronie <https://www.pomponik.pl/>, gdzie wyróżniono więcej reakcji neutralnej na działania Barbary Kurdej-Szatan. Z analizy artykułów prasowych można wywnioskować, iż portal plotkarski Pudelek oddziałuje w dużo większym stopniu na opinię i wizerunek celebrytów oraz postaci medialnych za pomocą swoich publikacji, w których przeważa charakter sarkastyczny i cyniczny wobec nich.

Tabela 3. Liczba publikacji w badanej cesze: TOŻSAMOŚĆ AKTORKI

Tożsamość wizerunkowa	Pudelek	Pomponik
Korzystna	11	30
Niekorzystna	32	32
Nieokreślona	73	93

Źródło: Opracowanie własne.

Tabela 3 przedstawia podział artykułów prasowych portali Pudelek oraz Pomponik na trzy kategorie przedstawionej w niej tożsamości wizerunkowej Barbary Kurdej-Szatan. Analizie poddano 116 publikacji pochodzących z portalu Pudelek oraz 155 publikacji strony Pomponik. Portal Pudelek opisał korzystnie wizerunek aktorki w 11 publikacjach. Były to najczęściej te, w których autorzy przedstawiali słowa innych celebrytów, którzy śmiało decydowali się stawać w obronie Kurdej-Szatan. Niekorzystna tożsamość wizerunkowa została natomiast podkreślona w 32 artykułach, pozostałe 73 artykuły nie wykazują korzystnego lub niekorzystnego obrazu wizerunku aktorki. W analizowanych artykułach, które przedstawiają wizerunek aktorki w negatywnym świetle, można przeczytać m.in. o jej „nieudolnych” próbach ocieplenia wizerunku. Autorzy publikacji zarzucają aktorce, że zamiast zrobić sobie przerwę od show-biznesu, ta zbyt szybko wróciła do regularnego pojawiania się na czerwonych dywanach i w ten sposób chciała wrócić do sytuacji sprzed wywołanego jej komentarzem skandalu. Portal plotkarski Pomponik opisał korzystnie tożsamość wizerunkową aktorki w 30 publikacjach oraz neutralnie w 93. Nieprzychylny obraz tożsamości Kurdej-Szatan został przedstawiony w 32 publikacjach, w których zazwyczaj zostały opisane słowa innych celebrytów oraz polityków, którzy krytykowali aktorkę za jej emocjonalny komentarz.

Tabela 4. Liczba publikacji w badanej cesze: OCENA DZIAŁAŃ

Ocena działań	Pudelek	Pomponik
Pozytywna	5	3
Negatywna	30	11
Neutralna	18	27

Źródło: Opracowanie własne.

Tabela 4 przedstawia liczbę artykułów prasowych portali Pudelek i Pomponik z podziałem na te, które oceniły pozytywnie, negatywnie oraz neutralnie działania naprawcze wizerunku podjęte przez Barbarę Kurdej-Szatan. Łączna liczba artykułów prasowych, które podjęły tematykę działań Kurdej-Szatan zmierzających do poprawy wizerunku, to 53 artykuły na portalu Pudelek oraz 41 na portalu Pomponik. Portal Pudelek ocenił pozytywnie zachowanie zmierzające do zniwelowania

krzysu wizerunkowego w życiu medialnym aktorki w 5 publikacjach. Negatywną ocenę można wyczytać natomiast z 30 artykułów prasowych na portalu Pudelek. Neutralna opinia występuje w 18 publikacjach. Pudelek najczęściej negatywnie ocenił wywiady, jakich udzieliła aktorka w listopadzie 2021 r., twierdząc, że było to zdecydowanie za szybko na takie rozmowy. Autorzy artykułów negatywnie ocenili także promowanie książki o Barbarze Kurdej-Szatan, które rozpoczęło się w niedługim czasie po wystąpieniu u niej kryzysu wizerunkowego. Portal Pomponik opisał pozytywnie starania aktorki o naprawę swojego wizerunku w 3 publikacjach, nawiązując do założonej przez nią fundacji „Z Porywu Serca”. Negatywna ocena wystąpiła natomiast w 11 artykułach, w których przedstawiono nieprzychylnie komentarze skierowane w stronę aktorki przez obserwujących jej karierę użytkowników social mediów. Zdecydowanie najwięcej było publikacji, w których przeważała neutralna ocena działań Barbary Kurdej-Szatan zmierzających do odbudowy jej wizerunku medialnego.

Weryfikując hipotezy badawcze, autorka publikacji wnioskuje, iż hipoteza I została sformułowana zgodnie z prawdą – najwięcej publikacji nawiązujących do życia medialnego i występującego w nim kryzysu wizerunkowego odnotowano na portalu Pomponik. Hipoteza II została sformułowana jedynie w części zgodnie z prawdą i poparta argumentami w postaci badań. Mimo przewagi krytycznych artykułów skierowanych w stronę aktorki Barbary Kurdej-Szatan, liczba przeważająca takich publikacji odnotowana została jedynie na portalu Pudelek, portal plotkarski Pomponik zawiera zdecydowanie więcej neutralnych i nieoceniających aktorkę artykułów. Ostatnia hipoteza okazała się prawdziwa. W badaniu analizy zawartości odnotowano dominację licznych nawiązań do kryzysu wizerunkowego w życiu medialnym Barbary Kurdej-Szatan w 116 publikacjach spośród 151 zawierających dane osobowe aktorki na portalu Pudelek oraz w 155 spośród 201 na portalu plotkarskim Pomponik.

3. INTERPRETACJA WYNIKÓW. WNIOSKI

Próbując wyjaśnić zawarty w temacie pracy problem oddziaływania kryzysu wizerunkowego w procesie budowy kariery zawodowej na platformie Instagram, autorka definiuje tezę, iż kryzys wizerunkowy w mediach jest tematem, który trudno zwalczyć. Nawiązania do niego pojawiają się w niemal każdym artykule prasowym. Konsekwencje kryzysu wizerunkowego zazwyczaj występują na przełomie nawet kilku lat. Jednym z nielicznych jego skutków może być utrata pracy oraz roli, jaką odgrywa dana postać medialna w środowisku show-biznesowym. Zahamowanie procesu budowy kariery zawodowej, poprzez wystąpienie kryzysu wizerunkowego, jest niezwykle powszechne w dzisiejszym świecie. Najważniejsze jest jednak wyciągnięcie z każdej sytuacji kryzysowej wniosków na przyszłość i odbudowanie swojej kreacji wizerunkowej, która jest kluczem do zjednania sobie ludzi.

Jedną z pierwszych konsekwencji zawodowych, z jakimi spotkała się aktorka po opublikowanym przez siebie komentarzu, była utrata roli Joanny Chodakowskiej

w serialu „M jak Miłość”, jaką zapowiedział ówczesny prezes Telewizji Polskiej – Jacek Kurski w medium społecznościowym Twitter²¹. Warto dodać, iż była to ostatnia współpraca aktorki z TVP, aż do dnia dzisiejszego. Aktorka straciła również pracę w serii reklam sieci komórkowej Play, która uprzednio odcięła się od jej słów na temat Straży Granicznej²². Kurdej-Szatan utraciła także liczne współprace reklamowe, które odbywały się za pośrednictwem jej konta na Instagramie. Kolejnym skutkiem było zawiadomienie o popełnieniu przez aktorkę przestępstwa o zniesławienie funkcjonariuszy Straży Granicznej, skierowane przeciwko niej przez prokuraturę do sądu w maju 2022 r.²³. Aktorce groziła kara pozbawienia wolności do roku lub grzywna²⁴. Rzeczniczka Prokuratury Okręgowej w Warszawie przekazała wiadomość, że Kurdej-Szatan nie przyznała się do zarzucanej jej winy i złożyła obszernie wyjaśnienia²⁵. 6 grudnia 2022 r. Sąd Rejonowy w Pruszkowie umorzył postępowanie, ale prokuratura zapewniła, iż niezwłocznie złoży apelację do Odwoławczego Sądu Okręgowego z oddziałem w Warszawie²⁶. Motywacją umorzenia wówczas postępowania było uzasadnienie, iż aktorka działała w ramach prawa do wyrażania krytyki i opinii, a sąd stwierdził, że jej komentarz miał jedynie charakter metaforyczny²⁷. Ostatecznie 3 lutego 2023 r. Sąd Okręgowy w Warszawie potwierdził wyrok Sądu Rejonowego w Pruszkowie i umorzył postępowanie przeciwko aktorce²⁸.

Aktorka w marcu 2022 r. założyła fundację „Z Porywu Serca”, której celem jest pomoc psychologiczna i wsparcie osób niepełnosprawnych, dzieci i potrzebujących²⁹. W fundacji aktorka współpracuje ze swoim mężem, siostrą, byłym Rzecznikiem Praw Obywatelskich, a od 12 grudnia 2023 r. ministrem sprawiedliwości

²¹ Twitter.com, https://twitter.com/KurskiPL/status/1458161814085242884?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1458161814085242884%7Ctwgr%5Eb77d83e610b912a42958b92158b841801b164669%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.wirtualnedia.pl%2Fartykul%2Fbarbara-kurdej-szatan-m-jak-milosc-wyrzucona-jacek-kurski (dostęp: 11.04.2023).

²² Twitter.com, https://twitter.com/Play_Polska/status/1456756777232523267?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1456756777232523267%7Ctwgr%5E8890fb85976157dc22ad7869c9516d28b5f8b304%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fpulsembed.eu%2Fp2em%2FOoz_4amBw%2F (dostęp: 11.04.2023).

²³ D. Gajos-Kaniewska, *Barbara Kurdej-Szatan stanie przed sądem za znieważenie pograniczników*, 8.06.2022, <https://www.rp.pl/prawo-kaarne/art36474751-barbara-kurdej-szatan-stanie-przed-sadem-za-zniewazenie-pogranicznikow> (dostęp: 11.04.2023).

²⁴ Tamże.

²⁵ P. Auguff, *Sprawa Barbary Kurdej-Szatan umorzona. Prokuratura złoży zażalenie*, <https://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/8604077,kraj-sady-prokuratura-okregowa-warszawa-barbara-k-sz-straz-graniczna.html> (dostęp: 11.04.2023).

²⁶ Tamże.

²⁷ *Sprawa Barbary Kurdej-Szatan została UMORZONA!*, <https://www.pudelek.pl/sprawa-barbara-kurdej-szatan-zostala-umorzona-6841674525342272a> (dostęp: 11.04.2023).

²⁸ *Barbara Kurdej-Szatan bez kary za wulgarny wpis o pogranicznikach. Sąd prawomocnie umorzył sprawę*, <https://www.wirtualnedia.pl/artykul/barbara-kurdej-szatan-instagram-wpis-o-straznikach-granicznych-sad-umorzyl> (dostęp: 11.04.2023).

²⁹ *Barbara Kurdej-Szatan założyła Fundację „Z Porywu Serca”. Rusza z pomocą dla ludzi granicy*, <https://www.wirtualnedia.pl/artykul/barbara-kurdej-szatan-fundacja-z-porywu-serca-pomoc-ludzie-granica> (dostęp: 11.04.2023).

– Adamem Bodnarem, psycholożką Małgorzatą Ohme oraz Katarzyną Błazejewską, która z wykształcenia jest psychodietetyczką³⁰. 29 marca 2022 r. Fundacja rozpoczęła akcję „Serce dla Ludzi Granicy”, która oferuje pomoc wszystkim dotkniętym kryzysem humanitarnym na polsko-białoruskiej granicy oraz uchodźcom z Ukrainy³¹.

Wypowiedź Barbary Kurdej-Szatan została wykorzystana w białoruskiej propagandowej telewizji Aleksandra Łukaszenki. Sama aktorka po wybuchu skandalu zdecydowała się udzielić wywiadu m.in. Magdalenie Mołek, w którym miała okazję wytłumaczyć się ze swojej emocjonalnej i wulgarnej wypowiedzi względem funkcjonariuszy Straży Granicznej³². W późniejszym czasie, zarówno Mołek jak i Kurdej-Szatan musiały zmierzyć się z zarzutami, że aktorka знаła treść pytań przed wywiadem³³. Kurdej-Szatan przedstawiła w wywiadzie także hejt, który pojawił się na jej mediach społecznościowych oraz w e-mailach, jakie dostawała³⁴. Aktorka odniosła się także do swojego stanu zdrowia psychicznego i przyznała, że „cała sytuacja bardzo dużo kosztuje ją prywatnie i sama nie wie, co o niej sądzić”³⁵.

Swoją krytykę w stronę aktorki otwarcie wyrazili m.in. dziennikarz sportowy Krzysztof Stanowski, ówczesny prezes TVP Jacek Kurski, wokalistka zespołu Mejk – Elwira Mejk, której syn jest żołnierzem Straży Granicznej, prezenterka telewizyjna Magdalena Ogórek, aktor Jarosław Jakimowicz, polityk Antoni Macierewicz oraz Raper PiH, który w jednym ze swoich utworów nazwał Kurdej-Szatan „tępą dzidą”³⁶. Kurdej-Szatan miała okazję skonfrontować się „twarzą w twarz” z żołnierzem podczas spotkania, organizowanego w sferze Akademii Sztuk Pięknych, na *Pol'and'Rock Festival*, który odbywał się 4–6 sierpnia 2022 r.³⁷. Wówczas to otrzymała pytanie, dlaczego skomentowała służbę Straży Granicznej w tak wulgarny sposób³⁸. W odpowiedzi aktorka tłumaczyła, iż tzw. „zawracanie migrantów z granicy” jest niezgodne z prawem europejskim, dlatego żaden żołnierz nie jest zmuszony do wykonywania takich rozkazów³⁹.

W obronie Barbary Kurdej-Szatan stanęły aktorka Krystyna Janda, reżyserka i wokalistka Maria Sadowska, aktorka Anna Mucha, dziennikarka, aktywistka Paulina Młynarska, dziennikarka Karolina Korwin-Piotrowska, modelka Sandra Kubicka,

³⁰ Tamże.

³¹ Tamże.

³² *Nie bądź obojętna/y. Basia Kurdej-Szatan W MOIM STYLU | Magda Molek*, https://www.youtube.com/watch?v=xVQv1OrTqPM&ab_channel=WMOIMSTYLUMagdaMo%C5%82ek (dostęp: 11.04.2023).

³³ *Magda Molek dała fory Basi Kurdej-Szatan? Dziennikarka odniosła się do przełomowego wywiadu po aferze*, https://jastrzabpost.pl/exclusive/magda-molek-o-wywiadzie-z-kurdej-szatan-aktorka-znalaz-pytania_1169902.html (dostęp: 11.04.2023).

³⁴ *Nie bądź obojętna/y. Basia Kurdej-Szatan...*, dz.cyt.

³⁵ Tamże.

³⁶ *Raper PiH pozdrawia Barbarę Kurdej-Szatan: „TY TĘPA DZIDO”*, <https://www.pudelek.pl/raper-pih-pozdrawia-barbare-kurdej-szatan-ty-tepa-dzido-6752440457431968a> (dostęp: 11.04.2023).

³⁷ I. Krawiec, *Barbara Kurdej-Szatan na Pol'and'Rock Festival. Polaly się lzy*, 6.08.2022, <https://www.pomponik.pl/plotki/news-barbara-kurdej-szatan-na-pol-and-rock-festival-polaly-sie-lz,nId,6203961> (dostęp: 11.04.2023).

³⁸ Tamże.

³⁹ Tamże.

posłanka Koalicji Obywatelskiej Iwona Hartwicz, aktor Mateusz Damięcki, wokalista Zbigniew Hołdys, dziennikarz i gwiazda telewizji Kuba Wojewódzki, piosenkarz Andrzej Piaseczny, dziennikarz Mateusz Hładki i koszykarz Marcin Gortat⁴⁰.

Aktorka odebrała także dwie nagrody z rąk Fundacji Projekt Kobiety. W grudniu 2021 r. otrzymała statuetkę *Trzy Mojry* za „głośne wyrażanie swojej opinii bez względu na konsekwencje”⁴¹. 5 kwietnia 2022 r. aktorka odebrała kolejną nagrodę za „narażanie się na ostracyzm w imię dyskusji i zwiększania świadomości społecznej”⁴².

Kryzys wizerunkowy w życiu medialnym aktorki Barbary Kurdej-Szatan miał ogromny wpływ na jej karierę aktorską oraz współpracy, podjęte za pośrednictwem profilu na platformie Instagram. Mimo upływu czasu, aktorka nadal zмага się z konsekwencjami opublikowanego 4 listopada 2021 r. komentarza do nagrania przedstawiającego tzw. „zawracanie” migrantów z granicy polsko-białoruskiej. Barbara Kurdej-Szatan zapewniła jednak, iż cała ta sytuacja pozwoliła jej zreflektować, aby w przyszłości uniknąć podobnej sytuacji kryzysowej w swojej medialnej karierze.

BIBLIOGRAFIA

Auguff P., *Sprawa Barbary Kurdej-Szatan umorzona. Prokuratura złoży zażalenie*, 06.12.2022, <https://wiadomosci.dziennik.pl/wydarzenia/artykuly/8604077.kraj-sady-prokuratura-okregowa-warszawa-barbara-k-sz-straz-graniczna.html> (dostęp: 11.04.2023).

Barbara Kurdej-Szatan, <https://zyciorisy.pl/biografia/barbara-kurdej-szatan/> (dostęp: 11.04.2023).

Barbara Kurdej-Szatan bez kary za wulgarny wpis o pogranicznikach. Sąd prawomocnie umorzył sprawę, 14.02.2023, <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/barbara-kurdej-szatan-instagram-wpis-o-straznikach-granicznych-sad-umorzyl> (dostęp: 11.04.2023).

Barbara Kurdej-Szatan dostała NAGRODĘ za „głośne wyrażanie swojej opinii BEZ WZGLĘDU NA KONSEKWENCJE”... Jest czego gratulować?, 23.12.2021, <https://www.pudelek.pl/barbara-kurdej-szatan-dostala-nagrade-za-glosne-wyrazanie-swojej-opinii-bez-wzgledu-na-konsekwencje-jest-czego-gratulowac-6718593568316288a> (dostęp: 11.04.2023).

Barbara Kurdej-Szatan przeprosiła za wulgaryzmy i usunęła wpis obrażający Straż Graniczną, sprawa trafi do prokuratury, 08.11.2021 <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/barbara-kurdej-szatan-instagram-straz-graniczna-przeprasza-za-wpis-prokuratura>, (dostęp: 14.04.2023).

Barbara Kurdej-Szatan w ostrych słowach krytykuje Straż Graniczną. „Maszyny bez serca i mózgu”, 06.11.2021, <https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2021-11-06/barbara-kurdej-szatan-w-ostrych-slowach-krytykuje-straz-graniczna-maszyny-bez-serca-i-mozgu/> (dostęp: 11.04.2023).

Badacze o sytuacji na granicy polsko-białoruskiej: Europa nie może stać się strefą bezprawia, 20.12.2021, <https://oko.press/badacze-o-sytuacji-na-granicy-polsko-bialoruskiej-europa-nie-moze-stac-sie-strefa-bezprawia> (dostęp: 11.04.2023).

⁴⁰ *Gwiazdy tłumnie WSPIERAJĄ Barbarę Kurdej-Szatan po powrocie na Instagram: „Trzymaj się kochana, SŁONKA W SERDUCHU”*, 26.11.2021, <https://www.pudelek.pl/gwiazdy-tlumnie-wspieraja-barbare-kurdej-szatan-po-powrocie-na-instagram-trzymaj-sie-kochana-slonka-w-serduchu-6708868581440096a>, (dostęp: 11.04.23).

⁴¹ *Pudelek.pl, Barbara Kurdej-Szatan dostała NAGRODĘ za „głośne wyrażanie swojej opinii BEZ WZGLĘDU NA KONSEKWENCJE”... Jest czego gratulować?*, <https://www.pudelek.pl/barbara-kurdej-szatan-dostala-nagrade-za-glosne-wyrazanie-swojej-opinii-bez-wzgledu-na-konsekwencje-jest-czego-gratulowac-6718593568316288a> (dostęp: 11.04.2023).

⁴² A. Skalik, *Barbara Kurdej-Szatan dostała nagrodę za „narażanie się na ostracyzm w imię dyskusji”*, 6.04.2022, <https://rozrywka.radiozet.pl/plotki/Barbara-Kurdej-Szatan-dostala-nagrade-zanarazanie-sie-na-ostracyzm-w-imie-dyskusji> (dostęp: 11.04.2023).

- Barbara Kurdej-Szatan hejcie, TVP, aktorstwie i swojej perspektywie, 09.02.2023, https://www.youtube.com/watch?v=OPUzAgJKz60&ab_channel=DobryPrzelot (dostęp: 12.04.2023).
- Barbara Kurdej-Szatan założyła Fundację „Z Porywu Serca”. Rusza z pomocą dla ludzi granicy, 29.03.2022, <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/barbara-kurdej-szatan-fundacja-z-porywu-serca-pomoc-ludzie-granica> (dostęp: 11.04.2023).
- Charlish A. i inni, Poland reports number of migrants at Belarusian border, 09.08.2021, <https://www.reuters.com/world/europe/poland-reports-record-number-migrants-belarusian-border-2021-08-09/> (dostęp: 11.04.2023).
- Dwa lata temu Łukaszenka wygrał wybory na Białorusi. Brutalnie tłumiono protesty, 09.08.2022, <https://www.pap.pl/aktualnosci/news%2C1393647%2Cdwa-lata-temu-lukaszenka-wygral-wybory-na-bialorusi-brutalnie-tlumiono> (dostęp: 12.04.2023).
- Gajos-Kaniewska D., Barbara Kurdej-Szatan stanie przed sądem za znieważenie pograniczników, 08.06.2022, <https://www.rp.pl/prawo-karne/art36474751-barbara-kurdej-szatan-stanie-przed-sadem-za-zniewazenie-pogranicznikow> (dostęp: 11.04.2023).
- Granica polsko-białoruska, <https://www.gov.pl/web/granica/granica-polsko-bialoruska2> (dostęp: 11.04.2023).
- Gwiazdy tłumnie WSPIERAJĄ Barbarę Kurdej-Szatan po powrocie na Instagram: „Trzymaj się kochana, SŁONKA W SERDUCHU”, 26.11.2021, <https://www.pudelek.pl/gwiazdy-tlumnie-wspieraja-barbare-kurdej-szatan-po-powrocie-na-instagram-trzymaj-sie-kochana-slonka-w-serduchu-6708868581440096a> (dostęp: 11.04.23).
- Kowalski R., Basia Kurdej-Szatan pokazała wstrząsający film z granicy polsko-białoruskiej: „Maszyny bez serca i bez mózgu”, 05.11.2021, <https://viva.pl/ludzie/newsy/basia-kurdej-szatan-pokazala-wstrzasajacy-film-z-granicy-polsko-bialoruskiej-wpis-z-przekleństwami-136232-r1/> (dostęp: 12.04.2023).
- Krawiec I., Barbara Kurdej-Szatan na Pol'and'Rock Festival. Polaly się lzy, 6.08.2022, <https://www.pomponik.pl/plotki/news-barbara-kurdej-szatan-na-pol-and-rock-festival-polaly-sie-lz,nId,6203961> (dostęp: 11.04.2023).
- Leśniczak R., Wartości polityczne w komunikowaniu polskich biskupów w kontekście kryzysu migracyjnego na granicy Białorusi z Unią Europejską, w: *Teorie i praktyki komunikacji 2*, red. A. Barańska-Szmitko, A. Filipczak-Białkowska, Łódź 2023, 605-616.
- Najpopularniejsze polskie aktorki serialowe, <https://www.ebilet.pl/artyista/kategoria/polskie-aktorki-serialowe> (dostęp: 11.04.2023).
- Nie bądź obojętna/y. Basia Kurdej-Szatan W MOIM STYLU | Magda Molek, 23.11.2021, https://www.youtube.com/watch?v=xVQv1OrTqPM&ab_channel=WMOIMSTYLUMagdaMo%C5%82ek (dostęp: 11.04.2023).
- Pucula P., Magda Molek dała fory Basi Kurdej-Szatan? Dziennikarka odniosła się do przełomowego wywiadu po aferze, 28.03.2022, https://jastrzabpost.pl/exclusive/magda-molek-o-wywiadzie-z-kurdej-szatan-aktorka-znala-pytania_1169902.html (dostęp: 11.04.2023).
- Raper PiH pozdrawia Barbarę Kurdej – Szatan: „TY TEPA DZIDO”, 29.03.2022, <https://www.pudelek.pl/raper-pih-pozdrawia-barbare-kurdej-szatan-ty-tepa-dzido-6752440457431968a> (dostęp: 11.04.2023).
- Skalik A., Barbara Kurdej-Szatan dostała nagrodę za „narażanie się na ostracyzm w imię dyskusji”, 06.04.2022, <https://rozywka.radiozet.pl/plotki/Barbara-Kurdej-Szatan-dostala-nagrode-za-narazanie-sie-na-ostracyzm-w-imie-dyskusji> (dostęp: 11.04.2023).
- Sprawa Barbary Kurdej-Szatan została UMORZONA!, 06.12.2022, <https://www.pudelek.pl/sprawa-barbary-kurdej-szatan-zostala-umorzona-6841674525342272a> (dostęp: 11.04.2023).
- Stępiak K., Reklama religijna w działaniach Kościoła katolickiego w Polsce na rzecz uchodźców ukraińskich, *Studia Medioznawcze* 2022, nr 23(2), 1181–1201.
- Śniec P., Sytuacja na granicy polsko-białoruskiej, 13.10.2022, <https://www.strazgraniczna.pl/pl/aktualnosci/10766.Sytuacja-na-granicy-polsko-bialoruskiej.html> (dostęp: 11.04.2023).
- Twitter.com, https://twitter.com/KurskiPL/status/1458161814085242884?ref_src=twsrc%5Etfw%7C-twcamp%5Etwetembed%7Ctwterm%5E1458161814085242884%7Ctwgr%5Eb77d83e-610b912a42958b92158b841801b164669%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.wirtualnemedial.pl%2Fartykul%2Fbarbara-kurdej-szatan-m-jak-milosc-wyrzucona-jacek-kurski (dostęp: 11.04.2023).

Twitter.com, https://twitter.com/Play_Polska/status/1456756777232523267?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1456756777232523267%7Ctwgr%5E8890fb85976157dc22ad7869c9516d28b5f8b304%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fpulseembed.eu%2Fp2em%2FOoz_4amBw%2F (dostęp: 11.04.2023).

Zakończenie budowy fizycznej części zapory na granicy polsko-białoruskiej – wydarzenie z udziałem kierownictwa MSWiA, 30.06.2022, <https://www.gov.pl/web/mswia/zakonczenie-budowy-fizycznej-czesci-zapory-na-granicy-polsko-bialoruskiej--wydarzenie-z-udzialem-kierownictwa-mswia> (dostęp: 11.04.2023).

**THE IMAGE OF BARBARA KURDEJ-SZATAN
ON THE GOSSIP PORTALS PUDELEK AND POMPONIK
REFLECTIONS ON THE ACTRESS'S COMMENTARY
ON A RECORDING SHOWING MIGRANTS
ON THE POLISH-BELARUSIAN BORDER DURING
THE ONGOING MIGRATION CRISIS**

Summary

The author of the publication presents and describes the beginnings and results of the image crisis in the media life of actress Barbara Kurdej-Szatan, who to this day faces the consequences of her comment she posted in connection with the recording of the so-called “turning back” migrants from the Polish-Belarusian border. This is a situation related to one of the largest contemporary migration crises in post-war Europe. The author used the press content analysis method.

Key words: image, Polish-Belarusian border, migrant crisis, migrants

Nota o Autorce

Agata SKALSKA – licencjat na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna uzyskała na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Od października 2023 r. kontynuuje studia magisterskie na specjalizacji rzecznictwo prasowe, e-public relations i informacja medialna. Obszar zainteresowań obejmuje procesy marketingowe, reklamę i zagadnienia związane z powstawaniem i rozwojem wizerunku medialnego.

Kontakt e-mail: agata080@wp.pl

Mariusz Rosik, *Miejsca biblijne na każdy dzień roku. Od Edenu do Niebiańskiej Jerozolimy*, Wydawnictwo Vocatio, Warszawa 2022, ss. 370.

W 2022 r., w Warszawie, nakładem Wydawnictwa Vocatio, ukazała się książka ks. prof. Mariusza Rosika: *Miejsca biblijne na każdy dzień roku. Od Edenu do Niebiańskiej Jerozolimy*. Składa się ona z 366 części (= „czytań”; s. 1–366), poprzedzonych: *Spisem treści* (s. VI–XII), *Graficznym spisem treści* (s. XIII–XX) oraz krótkim *Wstępem* (s. XXI–XXVI). Oczywiście, by nie rozsadzić ram niniejszej recenzji, ich wszystkie tytuły nie zostaną wymienione, a co za tym idzie, rozdziały te nie zostaną zrecenzowane jeden po drugim. Jak zatem będzie wyglądała niniejsza recenzja? Otóż ograniczy się jedynie do zagadnień ogólnych: literackich i teologicznych.

Gdy chodzi o kwestie literackie, to obowiązkowo należy wspomnieć, iż publikacja ta została napisana językiem bardzo komunikatywnym: jasnym, prostym, a jednocześnie rzeczowym i konkretnym. Z kolei, gdy chodzi o zagadnienia teologiczne, to stanowi ona doskonały onomastykon geografii biblijnej, przydatny do wykładów z biblistyki Starego i Nowego Testamentu, przydatny zarówno dla wykładowców, jak i ich studentów, a także dla wszystkich czytelników Pisma Świętego, w ich osobistej lekturze. By zaś wykazać niezwykle wysoką wartość tej publikacji, warto streścić cztery przykładowo wybrane rozdziały.

Mamre (s. 13) to tytuł pierwszego – przykładowo wybranego – niezwykle interesującego rozdziału książki. Biblista wspominał w nim, że trzydzieści kilometrów na południe od Jerozolimy i cztery kilometry na północ od Hebronu znajduje się dębowy gaj, który z czasem nazwano Mamre (Rdz 13, 18). Dodał przy tym, że miejsce to było świadkiem wielu ważnych wydarzeń z historii biblijnej. To bowiem tu zamieszkał Abram zaraz po powrocie z Egiptu (Rdz 13, 1–18), to tu zbudował ołtarz dla Jahwe (Rdz 13, 18), a uczynił to w miejscu, w którym pierwotnie stało pogańskie sanktuarium Kananejczyków, a on jedynie przystosował je do nowego kultu. Dalej, to właśnie tu Abram zawarł przymierze z Bogiem (Rdz 15, 18; 17, 1–27), to również tu Bóg zmienił mu imię z Abrama na Abrahama (Rdz 17, 5), a jego żonę z Saraj na Sarę (Rdz 17, 15), i wreszcie to tu Jahwe zapowiedział Abramowi, że jego żona urodzi mu syna, Izaaka (Rdz 17, 19), a on stanie się ojcem wielkiego narodu (Rdz 15, 5; 17, 20). Ksiądz prof. Mariusz Rosik wspominał również, że dębowy gaj w Mamre w prawie niezmięnionej formie przetrwał od czasów Abrahama (XVIII w. przed Chr.) do czasów Heroda Wielkiego (37–4 r. przed Chr.). Dodał przy tym, że król Herod, świadom świętości tego miejsca, nakazał otoczyć je murem o wymiarach czterdzieści sześć na sześćdziesiąt jeden metrów. Oczywiście w obmurowanej przestrzeni znalazły się „święte” dęby, a także ołtarz Abrahama i źródło jego imienia. Niestety, konstrukcja ta nie wytrzymała próby czasu. Podczas wojny żydowsko-rzymskiej, a dokładniej w 66 r. po Chrystusie, została zniszczona. Teolog bardzo mocno zaakcentował jeszcze, że tylko jedno drzewo rosnące w gaju, w Mamre, przetrwało do dziś i że nazwano je dębem Abrahama.

Morze Martwe (s. 135) to tytuł drugiego niezwykle ciekawego rozdziału książki. Autor przypomniał w nim m.in., że w już w literaturze antycznej morze to było nazywane nie tylko Morzem Martwym, ale i Morzem Lota, Morzem Słonym, a nawet Morzem Asfaltowym. Przypomniał również, że leży ono w depresji Ziemi, że jego obwód wynosi dwadzieścia trzy kilometry, długość: siedemdziesiąt sześć kilometrów, szerokość: szesnaście kilometrów, a głębokość: czterysta metrów. Podkreślił

także, że wpływają do niego dwie rzeki: Jordan i Arnon. Oczywiście scharakteryzował również jego stan chemiczny. Przypomnił, że znajdują się w nim największe na świecie ilości chlorku sodu (NaCl) i chlorku magnezu (MgCl₂). Zaznaczył przy tym, że ilości te są zabójcze dla prawie wszystkich stworzeń. Prawie, bo poza niektórymi bakteriami i grzybami rosnącymi w Morzu Martwym, nie przeżyją w nim żadne rośliny i zwierzęta. Nadto dodał, iż zasolenie wód Morza Martwego wynosi dwadzieścia dziewięć procent, dla porównania zasolenie Morza Śródziemnego: trzy procent. Wspomniał także, że w Morzu Martwym można znaleźć ogromnie wiele kawałków asfaltu, które unoszą się na tafli jego wody, bądź leżą na dnie. Oczywiście biblista podkreślił walory tego asfaltu (= bitumu). Zaznaczył, że już w starożytności Egipcjanie używali go: do tworzenia mumii, do łatania dziur w statkach, a także do celów leczniczych. Nadmieniał jeszcze, że i współcześnie dostrzega się wartości lecznicze wód Morza Martwego. Ich bowiem niespotykany nigdzie indziej stan chemiczny pomaga w leczeniu na przykład chorób skóry. Oczywiście ks. prof. Mariusz Rosik podkreślił również, że Morze Martwe wspominał jest w Biblii, a dokładniej – w Księdze Ezechiela (VI w. przed Chr.), gdzie opisane zostały wody wpływające ze świątyni jerozolimskiej, płynące wprost do „wód słonych”, czyli do Morza Martwego i przynoszące „uzdrowienie” wszystkim roślinom (Ez 47, 1–12).

Pustynia Judzka (s. 192) to tytuł kolejnego rozdziału książki. Czytelnik dowie się z niego, że autorzy biblijni w różny sposób oznaczali Pustynię Judzką. Nazywali ją bowiem: „pustynią Zif” (1 Sm 23, 14.19), „pustynią Jeruel” (2 Krn 20, 16), „pustynią Maon” (1 Sm 23, 25), „pustynią Engaddi” (1 Sm 24, 1–2) bądź „pustynią Tekoa” (2 Krn 20, 20). Dowie się również, że rozciąga się ona między Jerozolimą a Morzem Martwym, na obszarze około tysiąca ośmiuset kilometrów kwadratowych, że leży na wyżynie pokrytej licznymi urwiskami, kanionami i wąwozami. Przypomni sobie również, że pustynia ta była świadkiem wielu ważnych wydarzeń z historii biblijnej. To właśnie na tej pustyni wzrastał Jan, zwany później Chrzcicielem, zanim rozpoczął swoją publiczną działalność. To właśnie tutaj Jezus był kuszony przez szatana podczas swojego czterdziestodniowego postu (Mk 1, 12; Mt 4, 1–11; Łk 4, 1–13), to również tutaj mnisi qumrańscy założyli swoją osadę (II w. przed Chr.), a bohaterscy Masady popełnili zbiorowe samobójstwo (70 r. po Chr.).

I wreszcie czwarty, bardzo ciekawy rozdział książki to passus zatytułowany *Antiochia Syryjska* (s. 271). Biblista przypomniał w nim m.in., że po śmierci Aleksandra Macedońskiego (323 r. przed Chr.) jego ogromne imperium zostało podzielone na dwie części. Jedną część przejęli Seleucydzi, władający m.in.: Syrią, Mezopotamią i Persją, drugą zaś – Ptolemeusz rządzący m.in. Egiptem. Mocno zaakcentował, że założyciel rodu Seleucydów – Seleukos I Nikanor (312–281 r. przed Chr.) już w 300 r. przed Chrystusem zbudował miasto, które z czasem zostało nazwane Antiochią Syryjską albo Antiochią nad Orontesem. Podkreślił także, że zamieszkiwało go pół miliona ludzi różnych narodowości, m.in.: Grecy, Syryjczycy i Aramejczycy. Nadto dodał, że wyróżniało się ono doskonałym szlakiem komunikacyjnym. Wspomniał, że główna droga w Antiochii przebiegała przez całe miasto, od jego początku aż do końca, że miasto to przecinały bardzo liczne drogi: osobne dla pojazdów i osobne dla pieszych, i wreszcie że przez rzekę Orontes – nad którą leżała Antiochia – „przerzucono” aż pięć bardzo użytecznych mostów. Teolog zaznaczył także, że najważniejszą świątynią Antiochii było sanktuarium poświęcone Zeusowi. Skrupulatnie wliczył również, że w mieście zbudowano: forum, teatr, amfiteatr, bibliotekę publiczną, liczne łaźnie i akwedukty, oraz rozmieszczono liczne posągi i kolumny. Mocno podkreślił też, że od samego początku miasto to zamieszkiwali Żydzi (2 Mch 4, 36), którzy mieli własną dzielnicę i własnych przedstawicieli we władzach miasta. Oczywiście ks. prof. Mariusz Rosik dodał jeszcze, że po męczeńskiej śmierci św. Szczepana w 35 r. (Dz 7, 54–8, 1), judeochrześcjanie, uciekając przed prześladowaniami, opuścili Palestynę, skierowali się na północ i dotarli właśnie do Antiochii Syryjskiej, w której znaleźli swój nowy dom. Zaznaczył także, że Antiochia Syryjska była miastem, od którego swoje trzy podróże misyjne rozpoczął św. Paweł (pierwsza podróż misyjna: 45–48 rok, druga: 50–53 rok i trzecia: 53–58 rok). Nadto dodał, że z tego miasta pochodził Łukasz – trzeci Ewangelista. Na końcu rozdziału wspomnił jeszcze, że w 64 r. po Chrystusie, gdy miasto to zajęli Rzymianie, szybko uczynili je stolicą prowincji syryjskiej i uznali za trzecie co do wielkości i zamożności w całym Cesarstwie Rzymskim, oczywiście po Rzymie i Aleksandrii.

Konkludując, należy stwierdzić, że książka: *Miejsca biblijne na każdy dzień roku. Od Edenu do Niebiańskiej Jerozolimy*, to bardzo wartościowa i interesująca publikacja, to doskonały onomastykon

geografii biblijnej; jej zaś autor, ks. prof. Mariusz Rosik, to doskonały biblista, świetnie władający piórem, który potrafi w przystępny sposób pisać o zawłościach Biblii i bibliistyki. Nie pozostaje już nic innego jak tylko zachęcić do lektury recenzowanej książki. A polecić ją można zarówno wykładowcom bibliistyki, jak i ich studentom oraz wszystkim czytelnikom Pisma Świętego.

dr Jarosław Cwikła¹

Prymasowski Instytut Kultury Chrześcijańskiej w Bydgoszczy

PODPOWIEDŹ DO SENSOWNEGO ŻYCIA

Amy-Jill Levine, *Jesus for everyone not just christians*, HarperCollins Publishers, New York 2024.

Książka amerykańskiej biblistki Amy-Jill Levine, *Jesus for everyone not just christians*, HarperCollins Publishers, New York 2024. (Kindle Edition). (*Jezus dla każdego nie tylko chrześcijan*) pierwotnie nosiła tytuł: *Jezus dla ateistów*. Autorka przyznaje, że był on bardziej atrakcyjny ze względów marketingowych, choć nie do końca trafny.

Historyczny Jezus, wyjaśnia Levine, przemawia do tych, którzy są religijni, ale nie są chrześcijanami, do tych, którzy nie są religijni, ale głęboko traktują sprawy ducha, do tych, którzy zostali zranieni przez Kościół i opuścili go, i do tych chrześcijan, którzy pozostali w owczarni. Umieszczając Jezusa z Nazaretu w kontekście historycznym, Levine przedstawia Go w całej pełni i zaprasza wszystkich, od wiernych chrześcijan po agnostyków i niewierzących, aby docenili Jego trwały wpływ na współczesny świat.

A.-J. Levine postuluje zbadanie postaci Jezusa i Jego nauczania w kontekście historycznego środowiska żydowskiego, w którym żył On i Jego naśladowcy. Tego rodzaju badanie argumentuje Levine: „może nam pomóc przetrwać dzień, a nawet pomóc lepiej spać w nocy, zachęcając nas do zadawania właściwych pytań, rozważania różnych opcji i uznania, że chociaż nasze wnioski będą z konieczności niepewne, musimy wykonać tę pracę. Nie możemy być «światłem świata», jeśli «chowamy głowę w piasek»”.

W książce *Jesus for everyone not just christians* Autorka chce pomóc czytelnikom znaleźć sposób na zrozumienie Jezusa jako Żyda, którym był, tradycji, jaką znał i do niej należał, i przesłania, na którym mu zależało. Wielu chrześcijan może doświadczać trudności podczas czytania Pisma Świętego w oderwaniu od wskazań religijnych, otrzymanych w trakcie katechizacji lub niedzielnej szkółki biblijnej. Levine zdaje sobie sprawę, z trudności takiego przedsięwzięcia, ale ostrzega, że „jeśli tekst oznacza dla nas to samo, gdy mamy sześć lat, a potem, gdy mamy sześćdziesiąt sześć lat (mówię tu o sobie), coś poszło nie tak nie z tekstem, ale z nami”.

Jezus był częścią żydowskiej tradycji, w której za coś uprawnionego uznawano: samodzielne analizowanie, a nawet niezgadanie się z nauczycielem lub tekstem. Jezus oczekiwał, że Jego słuchacze

¹ Jarosław Cwikła – dr teologii biblijnej z przygotowaniem pedagogicznym, wykładowca bibliistyki, egzaminator podczas egzaminu EX UNIVERSA THEOLOGIA, promotor i recenzent prac magisterskich, autor artykułów naukowych i recenzji książek, absolwent Prymasowskiego Instytutu Kultury Chrześcijańskiej w Bydgoszczy (1989–1994) oraz Podyplomowych Studiów Teologicznych na WT UAM w Poznaniu (1997–2001) i Podyplomowych Studiów Pedagogicznych dla Teologów także na WT UAM w Poznaniu (2004–2005). Od 2013 r. należy do Stowarzyszenia Biblistów Polskich.

ORCID: 0000-0002-4325-1462

Kontakt e-mail: drjaroslaw.cwikla@gmail.com

będą analizować i zastanawiać się nad Jego słowami, a nie je bezkrytycznie przyjmowali i akceptowali. Ponadto, Jezus nigdy nie słyszał o współczesnych nam tematach jak: demokracja, szczepienia czy zmiana tożsamości płciowej. Nie oznacza to jednak, że nie są one dziś istotne. Jak ujęła to A.-J. Levine: „Ta książka pyta, w jaki sposób Jezus i Ewangelie mogą przeprowadzić nas przez pola minowe dzisiejszych wojen kulturowych w taki sposób, abyśmy wiązali rany, a nie wysadzali ciała”.

Amy-Jill Levine demontuje i obnaża antysemickie stereotypy, które towarzyszą wielu komentarzom Nowego Testamentu. „Nie musimy sprawiać, by judaizm wyglądał źle, aby Jezus wyglądał dobrze” – pisze. Dla niektórych chrześcijańskich czytelników może być trudne do przyjęcia uświadomienie sobie, jak wielu błędnych rzeczy nauczano przez wieki. Levine obala najbardziej powszechne z nieprawdziwych opinii: Żydzi nie „utożsamiają bogactwa ze sprawiedliwością, a ubóstwa z grzechem”. Żydzi nie wierzyli w pozostawianie rannych na śmierć w szabat. Interpretacja Pisma Świętego, która pozwala ludziom na rezygnację z posiadania? „Równie błędne jest popularne twierdzenie, że starożytna Jerozolima miała bramę o niskim prześwicie, tak że właściciele musieli rozpakowywać ciężary niesione przez wielbłądy i schylać się, aby przez nią przejść”.

Levine przygląda się pięciu obszarom, w których, jej zdaniem, czytelnicy mogą uczyć się z dyskusji z Jezusem. Jest to: ekonomia, zniewolenie, pochodzenie etniczne i rasa, wartości rodzinne i polityka. Oprócz wskazywania na antysemickie uprzedzenia pewnych grup czytelników Ewangelii, Levine kwestionuje również niektóre decyzje Jezusa z Nazaretu. Na przykład, nie ma On – zdaniem Autorki – zbyt wiele do powiedzenia na temat zła niewolnictwa. Nie bardzo istotne wydaje się też czy rozważał konsekwencje ekonomiczne dla rolnika lub miasta, kiedy wypędzał demony ze świń i kazał im umierać? Levine zadaje czytelnikom pytania na temat tych i innych kwestii. Nad wszystkimi pytaniami góruje troska: jak możemy być bardziej kochający dla siebie nawzajem.

Levine argumentuje, że przesłanie Jezusa było w historii jedną z podstawowych prawd o człowieku i jego kondycji. Autorka słusznie zauważa, że Jezus nie mówi konkretnie i wprost o dzisiejszych gorących kwestiach, ale wyraźnie mówi, co to znaczy służyć Panu. Autorka cytuje dosłowne tłumaczenie Ewangelii Mateusza, Przepowiedź o owcach i kozłach: „Pójdźcie, błogosławieni Ojca mego, odziedziczcie królestwo przygotowane wam od założenia świata. Bo gdy byłem głodny, daliście Mi jeść, a gdy byłem spragniony, daliście Mi pić, a gdy byłem przybyszem, przyjęliście Mnie. I nagiego przyodzialiście Mnie, i chorego, słabego odwiedziliście, opiekowaliście się Mną. A gdy byłem w więzieniu, przyszliście do Mnie” (Mt 25, 34–36.).

Przepowiedź ta może nie odnosić się bezpośrednio do żadnej z kwestii wojny kulturowej czy konkretnych twierdzeń polityków o byciu chrześcijaninem, ale odnosi się do nich wszystkich. Powinna wprawić czytelników w zakłopotanie i refleksję. Przywołane słowa Jezusa oferują każdemu – chrześcijaninowi, Żydowi, a nawet ateście – ścieżkę do naśladowania i, jak to ujęła Autorka książki „podpowiedz do sensownego życia”.

prof. Andrzej P. Perzyński

SPOSÓB CYTOWANIA oraz PRZYGOTOWANIE TEKSTU DO DRUKU W KWARTALNIKU ŁST

- I. Odwołania do literatury prosimy podawać w przypisach na dole strony, **bez znaku „s.”** przed numerami stron.

Wzór

1. **Artykuł z czasopisma:** inicjał imienia, nazwisko, tytuł kursywą, czasopismo (w pełnym brzmieniu, bez cudzysłowu), rocznik, rok wydania w nawiasie, numer lub zeszyt, strony, np.

A.B. Stępień, *Pochwała dobrego scholastyka*, Ethos 22 (2009) 1–2, 215–217.

2. **Artykuł z dzieła zbiorowego:** inicjał imienia, nazwisko, tytuł kursywą, znak ‚w:’ tytuł dzieła zbiorowego kursywą, po skrócie ‚red.’ inicjały imion i nazwiska redaktorów, miejsce i rok wydania, strony, np.:

S. Szczyrba, *Religia a nowoczesność: ku autentycznej laickości*, w: *Tradycja a nowoczesność*, red. E. Woźniak, Łódź 2008, 29–38.

3. **Książka:** inicjał imienia, nazwisko, tytuł kursywą, miejsce i rok wydania, strony, np.:

A. Perzyński, *Włoska antropologia teologiczna*, Łódź 2012, 70–85.

4. **Jeśli tekst jest tłumaczeniem**, po tytule artykułu lub książki należy podać inicjał imienia i nazwisko **tłumacza**, poprzedzony skrótem ‚tłum.’ i odwołaniem do języka oryginału, np.:

A. Besançon, *Święta Ruś*, tłum. z fr. Ł. Maślanka, Warszawa 2012, 60–63 .

- Kolejne cytowanie tej samej pozycji sygnalizuje się odpowiednio skrótami art.cyt. lub dz.cyt., umieszczanymi po nazwisku autora, jeśli wyżej cytowana była tylko jedna pozycja tego autora, bądź po nazwisku i tytule (możliwe jest użycie skróconego tytułu) – jeśli wyżej cytowane były różne prace tego samego autora.
- Odwołanie do pozycji cytowanej w przypisie bezpośrednio poprzedzającym sygnalizuje się słowem Tamże.
- W przypadku następujących bezpośrednio po sobie odwołań do różnych prac tego samego autora, inicjał imienia i nazwisko zastępuje się słowem tenże lub taże.

- II. Na końcu artykułu prosimy zamieścić **bibliografię załącznikową** w układzie alfabetycznym i formacie opisanym powyżej, z następującymi różnicami:

- nazwisko autora pracy przed inicjałem imienia (nie dotyczy to nazwisk redaktorów i tłumaczy podawanych w dalszej części opisu)

- w przypadku artykułu z czasopisma lub pracy zbiorowej – zakres stron całego artykułu
- po miejscu wydania, po dwukropku – nazwa wydawnictwa, np.:

S. Szczyrba, *Religia a nowoczesność: ku autentycznej laickości*, w: *Tradycja a nowoczesność*, red. E. Woźniak, Łódź: Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie 2008, 29–38.

III. **Streszczenie w języku angielskim** (wraz z angielskim tytułem artykułu!), **słowa kluczowe** w języku polskim i języku angielskim (4–10 słów kluczowych). Styl streszczenia winien być bezosobowy. Wskazane jest też streszczenie w języku polskim (do korekty językowej). W przypadku artykułu w języku obcym, obowiązkowe jest streszczenie polskie, obok streszczenia w języku angielskim.

IV. Przygotowanie tekstu do druku:

1. Teksty prosimy nadsyłać drogą elektroniczną, w formacie Word 97–2003 (*.doc) lub rtf, a także – gdy artykuł zawiera niestandardową czcionkę lub rysunki – w formacie pdf.
2. Wielkość czcionki: 12 pt., w przypisach: 10 pt., interlinia: 1,5 wiersza, marginesy: 2,5 cm.
3. W tekście należy unikać wyróżnień (czcionka pogrubiona, podkreślenie, druk rozstrzelony itp.) z wyjątkiem kursywy, stosowanej w przypadku cytowanych tytułów oraz terminów i wyrażeń obcojęzycznych. Cytaty należy pisać czcionką prostą, w cudzysłowie, cytaty wewnętrzne (cytat w cytacie) – w cudzysłowie «niemieckim».
4. **W przypadku używania znaków specjalnych (np. symbole logiczne, matematyczne, alfabet grecki) należy dołączyć plik z zastosowaną czcionką. Od kiedy jest jednak w użyciu czcionka Times New Roman opentype (16 bitów) są w niej zawarte także litery greckie, hebrajskie, cyrylica. Najlepiej więc pisać w tej czcionce, przestawiając się przy pisaniu takich tekstów na odpowiednią klawiaturę w Panelu Sterowania, a więc np. na klawiaturę grecką przy pisaniu po grecku.**
5. Pierwszą stroną tekstu należy rozpocząć od imienia i nazwiska Autora, w następnej linii – afiliacja (jednostka zatrudniająca), następnie (po stosownym odstępie) – tytuł pracy. Dodatkowe informacje o Autorze (zwłaszcza kontaktowy e-mail) prosimy podać w Nocie o Autorze na ostatniej stronie tekstu.
6. Objętość tekstu do 40 tys. znaków (licząc przypisy i spacje), tylko wyjątkowo uzasadnione większe teksty.
7. Ewentualne schematy i rysunki powinny stanowić jedną całość (jako „rysunek zgrupowany” czy „ramka”), by uniknąć ich zniekształcenia w trakcie formatowania tekstu do druku.