

ROZPRAWA DOKTORSKA

POPKULTURYZACJA POLITYKI I POLITYZACJA POPKULTURY
NA PRZYKŁADZIE DYSKURSU POLITYCZNEGO W POLSCE

MICHAŁ WOŹNIAK
KATEDRA SYSTEMÓW POLITYCZNYCH

OPIEKUN NAUKOWY: PROF. DR HAB. ALICJA STĘPIEŃ-KUCZYŃSKA
PROMOTOR POMOCNICZY: DR MACIEJ ONASZ

Spis treści

CZĘŚĆ I - Wprowadzenie	- 4 -
1 Rozdział wprowadzający.....	- 4 -
1.1 Pojęcia zjawiska	- 14 -
1.2 Problem badawczy i cel pracy	- 19 -
1.3 Stan badań.....	- 22 -
1.4 Hipotezy, pytania badawcze i metody	- 29 -
CZĘŚĆ II – Charakterystyka zjawiska	- 35 -
1 Rola dzieł popkultury w polityce	- 35 -
1.1 Rola popkultury w procesach poznawczych – wizje przyszłości	- 40 -
1.2 Bohaterowie popkultury a nauka. Czego możemy nauczyć się z literatury popularnej?.....	- 44 -
1.3 Badania nad dziełami kultury popularnej w politologii.....	- 53 -
1.4 Popkultura jako kultura uwikłana – wpływ dzieł na społeczne percepcje	- 56 -
1.5 Popkultura, język, dyskurs i polityka	- 68 -
2 Celebryci, polityzacja, celebrytyzacja	- 75 -
2.1 Typologia sylwetki celebryty w kontekście procesów politycznych.....	- 80 -
2.2 Celebrytyzacja vs popkulturyzacja. Analiza porównawcza zjawisk	- 85 -
2.3 Podsumowanie rozdziałów.....	- 90 -
3 Funkcje eksplanacyjne dzieł popkultury.....	- 92 -
3.1 Realny wpływ fikcyjnych dzieł	- 96 -
3.2 Popkultura w procesach komunikowania politycznego na przykładzie filmu i serialu	- 106 -
3.3 Być jak bohater serialu. Analiza treści	- 113 -
3.4 Typologia filmów i seriali, jako egemplifikacja polityczności dzieł	- 120 -
3.5 Ideologizacja popkultury - idea polityzacji	- 132 -
3.6 Podsumowanie rozdziału	- 139 -
4 Media interakcyjne w procesach politycznych.....	- 140 -
4.1 Gry komputerowe – jako nowe wyzwanie dla polityki	- 142 -
4.2 Polityczność gier o polityce	- 148 -
4.3 Analiza faktograficzna mariażu gier wideo z polityką	- 153 -
4.4 Jaką rolę gry komputerowe mogą odegrać w polityce?.....	- 163 -
4.5 Gry – czyli historia ciągłej ewolucji.....	- 173 -
4.6 Podsumowanie rozdziału	- 182 -
5 Podsumowanie: rola dzieł popkultury w polityce	- 185 -
CZĘŚĆ II - Badania	- 190 -

1	Polityczność popkultury	- 190 -
1.1	Idea polityzacji popkultury – na przykładach z polskiej muzyki	- 197 -
1.2	Dźwięki polityki – muzyka polityczna i polityka muzyki	- 199 -
2	Muzyka, tekst, kontekst	- 205 -
2.1	Polityczność interpretacji. Wyniki badań	- 215 -
2.2	Polityczna użyteczność muzyki	- 224 -
2.3	Podsumowanie rozdziałów.....	- 227 -
3	Polityczny wpływ na popkulturę – czyli typologia ingerencji	- 229 -
3.1	Polityczne wykorzystanie dzieł popkultury a pierwotny zamiar twórcy	- 237 -
3.2	Instytucjonalna ingerencja wobec popkultury	- 247 -
3.3	Ujęcie predyktywne i porównawcze. Analiza możliwości	- 259 -
3.4	Podsumowanie rozdziału	- 262 -
4	Podsumowanie: polityczność popkultury.....	- 264 -
5	Wnioski końcowe	- 266 -
	Bibliografia	- 274 -
	Aneks	I

Popkultura tworzy też (a może przede wszystkim) społeczne środowisko istnienia i postrzegania nauki. Tylko od świadomego wyboru naukowców zależy czy komunikacja naukowa będzie korzystać z popkulturowych wzorców i popkulturowej energii. Inaczej, w oczach większości, naukowcy jawić się będą wyłącznie jako dziwacy, których wizerunki nadrukowywane są na koszulkach społeczeństwa ignorantów.

Piotr Żabicki

CZĘŚĆ I - Wprowadzenie

1 Rozdział wprowadzający

Kultura popularna, zwana także popkulturą, jest powszechnie dostępna i praktykowana przez niezliczoną liczbę odbiorców. Zazwyczaj błędnie kojarzona jest z wyłącznie rozrywkową formą przekazu, pozbawioną dodatkowych funkcji i celów. Zdaniem socjologa kultury Marka Krajewskiego popkultura może być definiowana, jako sprzeciw wobec kultury wysokiej, zwaną także kulturą elitarną. Przede wszystkim ze względu na grono odbiorców, dla których ta ma być adresowana. Prawdziwy problem badawczy dla naukowców, którzy zajmują się zagadnieniem kultury popularnej, pojawił się w momencie, kiedy ta odeszła od funkcji czysto rozrywkowych i coraz częściej podejmowała się innych celów. Wiele autorów książek, seriali, gier komputerowych lub nawet piosenek chętniej podejmuje się tematów społecznie i politycznie zaangażowanych, a nie skupia się wyłącznie na zapewnieniu rozrywki. Z biegiem lat zmienił się również profil odbiorców i dziś popularna staje się również sztuka, religia, nauka lub polityka¹.

Aktualnie kultura popularna staje się nośnikiem wiedzy i informacji o świecie, pełni szereg funkcji eksplanacyjnych i deskryptywnych, a wreszcie staje się elementem procesu komunikacyjnego pomiędzy nadawcami i odbiorcami. To ostatnie może być szczególnie ważne z punktu widzenia politologa, obserwującego współczesne procesy polityczne. W konsekwencji doprowadza to do sytuacji, w której dzieła popkultury w dużym stopniu wpływają na percepcję na świat ich odbiorców, co może również wiązać się z intencjonalnym lub nieintencjonalnym wpływem na ich poglądy polityczne.

Popkultura staje się jednym z najważniejszych pól, na których prowadzone są działania polityczne. Zarówno w sposób zinstytucjonalizowany, przez partię i działających w ich imieniu aktorów politycznych, jak i w sposób indywidualny, jako jeden z produktów ubocznych procesów politycznych. Dotyczy to przede wszystkim kampanii wyborczych, ale widoczne jest również w przypadku bieżącej komunikacji. Olgierd Cetwiński i Kamil Minkner uważają, iż polityka

1 M. Krajewski, *Kultury Kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005, s. 15.

i popkultura są dziś zjawiskami głęboko ze sobą połączonymi, co ich zdaniem wymaga wprowadzenia nowej kategorii badawczej, jaką jest popkulturyzacja polityki².

Popkulturyzacja może być rozumiana *jako wypadkowa wszystkich procesów i zjawisk, które wpływają na możliwość dotarcia polityki do każdego możliwego odbiorcy*³. Wiąże się to również z możliwością nadawania politycznych komunikatów przez każdy podmiot polityki – co wynika z szerokiej możliwości dostępu do narzędzi komunikacji, ale i ze zmian w obrębie samej gry politycznej. Powyższe dotyczy zarówno politycznych praktyk komunikacyjnych, jak i dyskursów wydawałoby się zupełnie z polityką niezwiązanych. Zdaniem cytowanych autorów warunkowane jest to tym, iż dowolne komunikaty polityczne kodowane są zgodnie z logiką i zasadami znanymi z popkultury. Stąd też konstatacja autorów, iż coraz trudniejszym jest interpretowanie polityki z pominięciem wieloaspektowych jej relacji z popkulturą.

Cytując Łukasza Przybysza: (...) *dziś politycy korzystają z komunikowania w stopniu totalnym, nie ograniczając się jedynie do internetu (i standardowych mediów). Ale korzystają z wszelkich innych dostępnych narzędzi i metod*⁴. Jak zatem możemy rozumieć: w nowoczesnym komunikowaniu politycznym jest również miejsce dla rozwiązań znanych z popkultury. Dzieje się to zarówno na samym etapie komunikowania i kształtowania dyskursu przez graczy politycznych, jak i przez kreowanie rzeczywistości politycznej, poprzez wpływ na masową wyobraźnię. Wynika to zarówno z oczekiwań odbiorców w zakresie pożądanych treści, jak i zysków z opierania wypowiedzi o popularne motywy lub konkretne dzieła.

Popkulturyzacja polityki nie ogranicza się jednak do samych procesów komunikacyjnych. To też forma przedstawiania polityki i jej mechanizmów w różnych dziełach. Eksplanacja świata rzeczywistego, poprzez ukazanie go, jako części fabuły świata fikcji, może wpływać na opinię publiczną, zniekształcać zaplanowane dyskursy czy też nawet wpływać na procesy decyzyjne i wyborcze. Zarówno Przybysz, jak i Cetwiński i Minkner zauważają pewne sprzężenie pomiędzy polityką a kulturą popularną. Celem teoretycznym niniejszej pracy jest zbadanie szczegółów tej relacji oraz konceptualizacja poznawcza zjawiska. Celem praktycznym zaś jest

2 O. Cetwiński, K. Minkner, *Popkulturyzacja polityki. Próba konceptualizacji kategorii badawczej oraz zarysowanie paradygmatu badawczego*, [w:] DYSKURS. Czasopismo politologiczne, 01/2005, Opole 2005, s. 12.

3 Tamże s. 2.

4 Ł. Przybysz, *Komunikowanie polityczne 2.0. Analiza amerykańskiej i polskiej kampanii prezydenckiej*, Warszawa 2013, s. 15.

analiza systemowa, przeprowadzona w oparciu o studia przypadków z polskiej polityki XXI wieku, wynikające z przeprowadzonej analizy treści dominujących w polskim dyskursie politycznym.

Kultura popularna naciska coraz większe piętno na kształtowanie się dyskursu politycznego i politologicznego. Przenika do mowy, jaką posługują się politycy. Trafia do wyobraźni wyborców poprzez poruszanie politycznej lub społecznej problematyki. Opisuje polityczną rzeczywistość poprzez dokument lub satyrę. Staje się nośnikiem ideologii i treści politycznych. Wywiera presję na polityków, poprzez wykorzystywanie autorytetu twórców. Kultura i sztuka stają się dziś nawet elementem prowadzenia polityki soft power poszczególnych państw, lub narzędziem szerzenia propagandy. Ukracając te wyliczenia: kultura popularna jest nierozrwalną częścią politycznej rzeczywistości społeczeństw rozwiniętych.

W dobie popularyzacji badań nad popkulturą, konieczne jest również zwrócenie uwagi na jej relacje z polityką. Zjawiska popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury pozwalają pewnym dziełom, a przy tym zawartym w nich ideom, na dotarcie do szerokich mas ludzi – w tym potencjalnych wyborców. Z punktu widzenia politologów – popkultura może być traktowana jako jedno z narzędzi, które może być używane w politycznym procesie komunikacyjnym. Można też rozpatrywać je jako element wpływu politycznego, będący elementem otoczenia systemu politycznego. Badania nad polityką sensu *largo* zakładają uwzględnienie całokształtu zjawisk i procesów politycznych, w tym tych związanych z kulturą popularną.

Kluczowym zjawiskiem, jakie jest przedmiotem niniejszych badań, jest sama popularność tekstów kultury. Popularność jest poniekąd cechą determinującą, wobec której oscyluje tematyka i obszar badawczy całej rozprawy. Dzieła popkultury, za sprawą swoich możliwości docierania do społeczeństwa, mogą być rozpatrywane w kategoriach politycznych, przez co zasadnym jest badanie ich relacji z polityką. Powyższe twierdzenie ma swoje uzasadnienie w perspektywie kulturowej w analizie politologicznej, gdzie władzę i inne kategorie polityki rozpatruje się jako część kultury⁵.

Popkultura i polityka nie tylko wzajemnie na siebie oddziałują wchodząc ze sobą w różnorodne relacje. Sam termin popkulturyzacja polityki jest stosunkowo nowy, ale odnosi się do

5 W. Jakubowski, P. Załęski, Ł. Zamęcki, *Nauki o polityce. Zarys koncepcji dyscypliny*, Pułtusk 2013, s. 166.

zjawisk i działań widocznych już od wielu lat w politycznym dyskursie. Jak scharakteryzowali to Olgierd Cetwiński i Kamil Minkner, zjawisko popkulturyzacji polityki jest dalej nieco *egzotyczną problematyką badawczą*, stąd wymaga stworzenia nowych metod badawczych i paradygmatów⁶. Przedstawiony przez nich paradygmat badawczy otwiera drogę dla innych badaczy zajmujących się politycznością dzieł kultury⁷. W przyszłości może to doprowadzić do stworzenia aparatu badawczego charakterystycznego dla badań nad relacjami polityki z kulturą.

Popkulturyzacja polityki nie jest zjawiskiem odosobnionym. Jakub Andrzejczak dochodzi do konstatacji, iż współcześnie problem popkulturyzacji dotyka również *religii, prawa, sportu – obszarów życia społecznego*. Co zdaniem autora prowadzi do pytań o istnienie *autentycznej rzeczywistości*⁸. Paulina Wierzba dodaje, że *konsekwencją popkulturyzacji ponowoczesnej rzeczywistości kulturowej jest współistnienie wielu różnych i często sprzecznych rodzajów prawdy*⁹.

Powyższe stwierdzenia wynikają poniekąd z faktu, iż duża część życia społecznego ma obecnie charakter popkulturowy. Opiera się o popkulturę, stosuje popkulturowe schematy komunikacyjne lub ją naśladuje. Podobne zależności można zaobserwować również w przypadku popkulturyzacji samej polityki. W tym miejscu wydaje się zasadnym szerzej zacytować Jakuba Nowaka: *Polityczna aktywność w sieci prowadzona jest coraz częściej przez działania traktowane jeszcze niedawno jako „jedynie” popkulturowe. Zabawa, którą jest kultura popularna, okazuje się dziś poważna jak nigdy wcześniej*¹⁰.

Z drugiej strony spotykamy się ze zjawiskiem polityzacji popkultury, które możemy zaobserwować w dwóch formach. Polityczności i upolitycznieniu statusu dzieła lub jego twórcy – oraz przetwarzaniu politycznych motywów i treści przez producentów dzieł kultury popularnej. Bardzo często może dochodzić do sytuacji, w których polityka staje się ważnym elementem danego dzieła. Wielość różnego rodzaju wizji świata, różnorodność w sposobie

6 O. Cetwiński, K. Minkner, *Popkulturyzacja polityki. Próba konceptualizacji kategorii badawczej oraz zarysowanie paradygmatu badawczego*, tamże, s. 2.

7 Tamże.

8 J. Andrzejczak, *Koniec autentyczności? Konstrukcje pop-rzeczywistości w społeczeństwie amerykańskim*, [w:] *Przegląd Pedagogiczny*, 01/2007, Bydgoszcz 2007, s. 171-179.

9 P. Wierzba, *Popkulturyzacja ponowoczesnej rzeczywistości społecznej i jej wpływ na konstruowanie tożsamości współczesnej młodzieży*, [w:] *Dyskursy o kulturze*, red. G. Ignatowski, Łódź 2014, s. 168.

10 J. Nowak, *Polityki sieciowej popkultury*, Lublin 2017, s. 215.

przedstawiania polityki czy rola popkultury w procesach komunikacji politycznej, mogą świadczyć nie tylko o ich polityczności, ale i o pewnego rodzaju permanentnym konflikcie.

Według definicji Andrzeja Antoszewskiego i Ryszarda Herbuta konflikt polityczny jest *walką dwóch lub więcej podmiotów mających wzajemnie sprzeczne interesy*¹¹. Anatol Bodanko i Piotr Kowolik, autorzy artykułu *Konflikt w świetle teorii psychologicznych*¹² zauważają, że *konflikty są odwiecznym elementem życia, dotyczącym każdego z jego aspektów*. Konflikt jest jednym z tych pojęć, które ze swej natury są pojęciem interdyscyplinarnym. Dotyczyć może przecież socjologii, psychologii, polityki i ekonomii. Kolejną z jego ról zdaje się dostrzegać Katarzyna Kaczor. W artykule *Bez konfliktu nie ma opowieści (...)* zauważa, że w literaturze konflikt wpisany jest jako zasada świata przedstawionego i kreacji bohaterów oraz czynnik fabułowtórzy¹³. Podobnie ma się to w przypadku innych wytworów kultury popularnej.

Powyższe analogie zdają się korespondować z klasyczną definicją polityczności, zaproponowaną przez Carla Schmitta, który definiował owe zjawisko przez pryzmat *antagonizmów*, jakie towarzyszą *relacjom wróg-przyjaciel*¹⁴. Schmitt podkreślał, że *im większy występuje antagonizm, tym większa jest polityczność*¹⁵.

Jednym z najważniejszych zjawisk, które pozwala na skuteczne zbadanie i zrozumienie natury relacji pomiędzy kulturą popularną i polityką, jest polityczność. Bartłomiej Krzysztan w jednym ze swoich artykułów zwracał uwagę, iż w przypadku badań nad polityką często pomija się kwestie *człowieka w polityce*, realizowanej w postaci kategorii takich jak *rytuał, symbol, czas, pamięć, wyobrażenie lub dyskurs*¹⁶. Stąd też próba zbadania natury polityczności kultury popularnej ukierunkowana jest na badania dyskursu. Kultura popularna, jak przedstawiono to chociażby w rozdziale poświęconym dyskursywnym nawiązaniom do motywu Wielkiego Brata, pełna jest pewnych symboli. Symboli wielokrotnie przetworzonych

11 A. Antoszewski, R. Herbut, *Leksykon politologii*, Wrocław 2004, s. 174 – 176.

12 A. Bodanko, P. Kowolik, *Konflikt w świetle teorii psychologicznych*, Nauczyciel i Szkoła 3-4 (36-37), 81-98, Myślowice 2007, s. 81.

13 K. Kaczor, *Bez konfliktu nie ma opowieści –konflikt jako czynnik fabułowtórzy polskich opowieści fantasy na przykładzie Wiedźmina Andrzeja Sapkowskiego*, [w:] Zataj, właśnie, konflikty : w perspektywie historycznej i kulturowej, pod red. K. Łeńskiej-Bąk, *Stomata Anthropologica*, t. 10, Opole 2015, s. 223.

14 C. Schmitt, *The concept of the political*, edycja rozszerzona, Chicago 2007, s. 27 - 28.

15 Tamże 29.

16 B. Krzysztan, *Anthropos u źródeł polityczności. Anachroniczność i potrzeba immersji w naukach politycznych* [w:] *Polityka/Polityczność. Granice dyskursu*, red. B. Krzysztan, W. Ufel, M. Zieliński, Wrocław 2016, s. 13-20.

i wykorzystywanych w celach *rozrywkowo-zarobkowych*. W rozważaniach na temat kwestii symboliki w kulturze popularnej jest ważne natomiast jedno - ta odpowiada realnym wyobrażeniom społecznym, co można warunkować autentycznością ukierunkowaną na zysk. Popkultura nie tylko przetwarza istniejące już symbole, ale też ciągle produkuje nowe. Dziś tzw. *maska Salvadora Dali* kojarzy się symbolem buntu wobec systemu – za sprawą serialu *Dom z Papieru*, w którym to stanowiła ważny element fabuły. Tego rodzaju symbole zostały przeniesione z popkultury na ulice miast. Podobny przykład stanowią kostiumy znane z serialu *Opowieści podręcznej*, które dziś możemy zaobserwować nie tylko na ekranach telewizorów, ale również na protestach społecznych przeciwko seksizmowi wobec kobiet¹⁷.

Poprzez powiązania idei konfliktu w dziełach kultury i popkultury i *Schmittańskiej* teorii polityczności, możemy dojść do konstatacji, iż już sama kreacja konfliktu, jako elementu świata przedstawionego, może świadczyć o polityczności danych dzieł. To tylko jeden z elementów, które mogą doprowadzić do sytuacji, w której pozornie niepolityczne dzieła stają się elementem politycznych dyskursów lub działań. Do tego można zaliczyć również konflikty interpretacyjne, które w pewien sposób upolityczniają status dzieła. Niniejszej pracy przyświeca założenie, iż współcześnie polityczne może być wszystko – gdyż każdy jeden temat, który staje się elementem podejmowanych dyskursów, może stać się elementem konfliktu lub czynnikiem konfliktogennym. W przypadku powyższej konstatacji należy raz jeszcze odwołać się do poruszanej wcześniej popularności. Popularność, wynikająca z niezliczonej liczby czynników, dyktuje poniekąd kształt społeczno-politycznych dyskursów. Co za tym idzie – upolitycznione dyskursów może mieć swoje podłoże już w samej ich popularności, gdyż wielość ich odbiorców implikuje nieskończone możliwości (często ze sobą sprzecznych) interpretacji.

Największe szanse na wywołanie efektu politycznego konfliktu zdają się mieć te dzieła, które są najchętniej i *najgłośniej* komentowane. Co prowadzi do postawienia głównej hipotezy badawczej, iż polityczność może być współmierna do popularności. Powyższe wynika z teorii *wysokiej widoczności*, zakładającej tym wyższy potencjał polityczny, im wyższa jest możliwość dotarcia danego aktora politycznego do poszczególnych grup odbiorców. Związane jest to z

17 F. Skowronek, *Polki chcą powitać Trumpa w kostiumach z "Opowieści podręcznej"*, <https://wiadomosci.wp.pl/polki-chca-powitac-trumpa-w-kostiumach-z-opowieści-podrecznej-6139493285410433a> [dostęp 30.11.2020].

odpowiednim kontekstem sytuacyjnym, celem działania, targetem grupy lub innymi przesłankami, które mogą kształtować dyskursy i wpływać na społeczne nastroje.

Jakub Jakubowski uważa polityczność za *immanentną cechę społeczeństw*¹⁸. Jego zdaniem *każda struktura, w której istnieje hierarchia, a relacje pomiędzy jednostkami i grupami mają charakter rywalizacyjny, może być uznawana za polityczną*¹⁹. Wszędzie tam, gdzie pojawiają się odmienne interesy, pojawiają się również grupy i instrumenty oddziaływania. Taka oddolna instytucjonalizacja, często nawet mimowolnie, staje się elementem popkultury. O ile w przypadku dzieł, gdzie polityka jest tylko tłem, można mówić o przypadku, to pojawiają się przecież dzieła, gdzie polityka jest determinantą konstrukcji świata. To właśnie determinizm światów fikcji może w dużym stopniu prowadzić do konstrukcji działającego w ich obrębie politycznego systemu.

W tym momencie można odnieść się do jednego z wykładów Maxa Webera, w którym zaznaczył on, że pojęcie polityki w jej najszerszym definiowaniu, może oznaczać *każdy rodzaj samodzielnej działalności kierowniczej*²⁰. Stąd już bardzo bliska droga do słów pisarza Thomasa Manna – *nie ma nie-polityki, wszystko jest polityką*²¹. Taka wykładnia daje nam jeszcze więcej możliwości interpretacyjnych poszczególnych dzieł. Traktując bohaterów fikcji jako samodzielne, żywe istoty, których działaniom przyświeca pewna celowość, można też dochodzić do pewnych konstatacji na temat ich polityczności zachowań. Tego typu percepcja może dostarczyć politologom jeszcze więcej materiału badawczego. Oczywiście nie wszystkie dzieła muszą mieć charakter polityczny, ale coraz więcej twórców skupia się na tym aspekcie. Polityka stała się jednym z ważnych elementów wpływu na twórców, jak i samych ich dzieł. Powyższe ujęcie polityki jest tym, które zostało przyjęte w niniejszej pracy, w celu zbadania jej zależności z popkulturą. Wieloaspektowa percepcja polityki, nie ograniczająca się jedynie do jej instytucjonalnych form, pozwala skuteczniej zbadać zarówno sam potencjał konkretnych dzieł, jak i ma swoje uzasadnienie w analizie dyskursu²². Niech podsumowaniem dla powyższego akapitu

18 J. Jakubowski, *Dostęp do informacji jako wyznacznik polityczności*, [w:] W poszukiwaniu polityczności, red. E. Jurga-Wosik, S. Paczos, R. Rosicki, Poznań 2014, s. 60.

19 Tamże s. 67.

20 M. Weber, *Polityka jako zawód i powołanie*, Kraków-Warszawa 1998, s. 55-69, s.70-76, 92-110.

21 T. Mann, *Czarodziejska Góra*, Warszawa 2008, s. 168.

22 Założenie, iż *wszystko jest polityką*, pozwala na skuteczniejsze badania dyskursów konstruowanych przez polityków lub wokół politycznych zagadnień. Medioznawczy charakter badań jest nierozdzielnie związany z

będzie cytata z jednej z książek fikcji autorstwa Richarda Morgana: *We wszystkim chodzi o politykę. Polityka jest wszystkim. A przede wszystkim w ludzkim społeczeństwie*²³.

Nowatorskim aspektem spojrzenia na zjawisko popkulturyzacji polityki jest perspektywa nie tylko skierowana na twórcę i jego polityczny lub upolityczniony status, lecz również na dzieło. Dzieła – wytwory sztuki popularnej stają się dziś *żyjącymi własnym życiem* elementami kształtowania się dyskursów – a w dalekiej tego konsekwencji i samej polityki. Zjawisko popkulturyzacji polityki stanowi niejako wypadkową procesu celebrytyzacji polityki i dominującej roli popkultury w współczesnym, okcydentalnym (ale i nie tylko, jak wskazuje perspektywa azjatycka) społeczeństwie. W głównej mierze dotyczy systemów demokratycznych, w których występuje pluralizm informacyjny. Demokracja nie jest elementem koniecznym, aby w danym systemie móc zaobserwować zjawisko popkulturyzacji. Wydaje się dziś zasadnym łączenie tego zjawiska z kapitalizmem. Tego rodzaju perspektywę na kulturę popularną zdaje się reprezentować Dominic Strinati, który w swoich badaniach zauważa coraz to większy zakres obszarów życia *dotkniętych* przez popkulturę, w przypadku społeczeństw kapitalistycznych²⁴.

Wynika to z jednej z podstawowych definicji kultury popularnej, interpretowanej jako kultura nastawiona na zysk²⁵. Stąd też kultura popularna może być kojarzona z systemami kapitalistycznymi. Aczkolwiek to pewnego rodzaju heurystyka, gdyż we współczesnym świecie kulturę popularną można zaobserwować absolutnie wszędzie – bez względu na typ lub rodzaj systemu politycznego lub gospodarczego. Może to wynikać z kolejnej jej cechy – dyfuzyjności. Kultura popularna w naturalny sposób *rozchodzi się w przestrzeni i miesza się między sobą samą i otoczeniem*²⁶.

Jak już wcześniej zauważono: kultura popularna, jak żadna inna, jest kulturą dyfuzyjną. Jej *motywy* i pewne *klisze* przenikają się wzajemnie. Część wytworów kultury popularnej jest nie tyle wytwarzana, co przetwarzana. Jej dyfuzyjny charakter można zobrazować właśnie poprzez

procesami komunikacyjnymi. Zakładając iż każda jedna wypowiedź polityków ma charakter politycznie instrumentalny, można badać komunikat nie tylko pod względem efektów, ale również i potencjalnych zamiarów.

23 R. Morgan, *Siły rynku*, Warszawa 2019, s. 98.

24 D. Strinati, *An introduction to theories of popular culture*, Londyn 2004, s. 10.

25 M. Krajewski, *Kultury Kultury popularnej*, Poznań 2005, s. 26.

26 W kontekście kultury popularnej i niniejszych rozważań: zjawisko dyfuzji odnosi się nie tylko do rozprzestrzeniania kultury na inne, ale również do procesów *mieszania się* i przetwarzania innych kultur, w obrębie kultury popularnej.

jej relacje z polityką. To tylko jedna ze stron tego rodzaju oddziaływań – kolejna wiąże się ze skutecznością oddziaływania i *trafiania* do odpowiedniej grupy odbiorców, co można też wyrazić w marketingowych kategoriach poznawczych. Komunikacja polityczna, w oparciu o odwołania i inne praktyki retoryczne lub innego rodzaju polityzację statusu dzieła i/lub twórcy kultury popularnej, staje się coraz skuteczniejszą metodą marketingową. Powyższe problemy badawcze zostaną zbadane za sprawą analizy dyskursu, skupiającej się wokół edukacyjnej i eksplanacyjnej roli popkultury; kształtowania się politycznych dyskursów związanych z kulturą popularną i politycznych praktyk związanych z upolitycznianiem wymienionej przestrzeni.

Powyższe wyjaśnienia służą jedynie potrzebie nakreślenia problematyki badawczej niniejszej pracy. Wskazują przede wszystkim na pewien wielowymiarowy splot zjawisk znanych z wielu dyscyplin, które występują również w naukach o polityce. Relacje polityki z kulturą występowały od samego zarania cywilizacji. Współczesne formy kultury, jak i polityki, nie są tu również wyjątkiem. Należy jednakże podkreślić, iż tempo zmian społeczno-politycznych nieustannie przyśpiesza, a nowe reguły gry wprowadzane są na naszych oczach. Pandemia Pandemia koronawirusa SARS-CoV-2 w jeszcze większym stopniu zwiększyła dynamikę tych relacji, poprzez m.in. przyśpieszenie procesu cyfryzacji i wprowadzenie nowych form aktywności. Popkultura nigdy wcześniej nie była tak popularna, a polityka tak bardzo nastawiona na poszukiwanie nowych form komunikacji, jak dzieje się to właśnie teraz, w dobie post-pandemii.

Niniejsza praca stanowi kompleksową analizę zjawiska popkulturyzacji polityki i jej zjawiska przeciwnego, czyli polityzacji popkultury. Przeprowadzane badania dążą do uzyskania odpowiedzi o naturę tych zjawisk; rolę popkultury w politologii; polityczność twórcy i jego dzieła oraz praktyk polityzacji dzieł twórczych (i ich praktycznej roli w polityce). Zjawiska popkulturyzacji i polityzacji popkultury poddawane są eksplanacji i deskrypcji, w celu umożliwienia dalszych prac badawczych nad nimi, co też zawarte jest w pierwszej części niniejszych badań. Perspektywa badawcza zakładająca rozdzielenie statusu twórcy od dzieła pozwala na wyodrębnienie pewnych politycznych praktyk dyskursywnych, które wiążą się z politycznym wykorzystaniem popkultury. Powyższe rozważania zbadano i przedstawiono za pomocą licznych egzemplifikacji dotyczących polskiego dyskursu politycznego. W drugiej części niniejszych rozważań skupiam się natomiast na możliwościach *wykorzystania* dzieł popkultury w procesach politycznych – co zostanie przedstawione na przykładach z polskiego systemu politycznego.

Stąd też w kwestii materialnej badań pojawiają się liczne przykłady odwołujące się do dziennikarskiego dyskursu – w obszarze *styków* polityki z popkulturą. Ujęcie formalne pracy oscyluje wokół zjawiska polityczności oraz jego pochodnych, takich jak upolitycznienie. Tematykę badawczą ogranicza więc natura polityczności badanych zjawisk. W niniejszej pracy przyjęto podział, który wynika z badanych zjawisk (dyskurs, polityczność, upolitycznienie) oraz odpowiednie przykłady gatunkowe. Odpowiednio będzie to literatura, seriale telewizyjne, gry komputerowe i muzyka. Każdemu z rozdziałów tematycznych towarzyszą odpowiednie analizy przypadków, które stanowią materiał badawczy niniejszej pracy. Praca badawcza została uzupełniona o wywiady z postaciami związanymi z polską kulturą popularną. Rozmowy, które w całości zostały zamieszczone w aneksie niniejszej pracy, rozwijają wątki w niej podjęte i pokazują punkty widzenia praktyków. Przez co moja rozprawa zawiera w sobie zarówno teoretyczny aspekt badawczy, jak i pewną dozę zakulisowych praktyk, przedstawioną w formie wywiadów-rozmów.

Warto zaznaczyć, że jako swoich rozmówców wybrałem osoby, które nie zajmują się czynnie polityką. Artystów, twórców lub obserwatorów, którzy związani są z kulturą polityczną. W ramach swoich badań świadomie zdecydowałem się na brak rozmów z politykami z kilku różnych powodów. Po pierwsze: politycy swoimi czynami lub wypowiedziami publicznie demonstrują swoje poglądy. W przypadków artystów jest nieco inaczej. Nie każdy artysta może sobie pozwolić na ten rodzaj politycznej ekspresji²⁷. Po drugie: kwestia polityzacji popkultury zdecydowanie inaczej wygląda z pozycji polityka, a inaczej z pozycji twórcy. Jedynie pewna anonimowość badań mogłaby warunkować szczerą odpowiedź, jednakże zaniechałem tego kroku. Personalia rozmówców mogą wskazywać na ich znajomość tematu i realiów omawianych zjawisk. Po trzecie: Przedmiotem moich badań są dwa zjawiska: popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury. Pierwsze z nich badam za pomocą analizy treści; materiał badawczy dostarczają mi przede wszystkim tradycyjne i nowe media. Drugie z badanych zjawisk. W drugim wypadku analizę dyskursu pogłębiają przeprowadzone rozmowy, które mogą rzucić *nowe światło* na aspekt teoretyczny mojej rozprawy.

²⁷ Ograniczające mogą być tu na przykład zapisy w kontraktach lub strach przed byciem przypisanym do konkretnego zbioru poglądów – co może utrudnić prowadzenie działalności artystycznej.

1.1 Pojęcia zjawiska

Kultura popularna i polityka w ostatnich latach coraz bardziej zacieśniają relacje ze sobą. Jest to widoczne nie tylko w częstym podejmowaniu się politycznych tematów przez twórców, ale też w coraz częstszych nawiązywaniach polityków do licznych dzieł kultury popularnej. Widoczne jest to zarówno w języku, do którego przebijają się teksty i zwroty charakterystyczne dla popkultury, jak i w merytorycznych komentarzach, opartych o pewne popularne klisze lub nawiązania. Powyższe rozważania sprowadzają się do wyklarowania pewnego typu idealnego problemu badawczego, zakładającego dominującą rolę popkultury w każdym obszarze życia. W tym oczywiście również i w polityce, co poniekąd odnajduje się w koncepcji paradygmatu popkulturowego, który zaproponowali Cetwiński z Minknerem.

Zaczynając jednak od początku – warto skupić się na definicjach zjawisk, które stanowią przedmiot niniejszych badań. Powyższe stanowisko ma swoje uzasadnienie w trudnościach konceptualizacji badawczej takich pojęć jak tytułowe: popkultura, polityka, polityzacja, popkulturyzacja lub nawet dyskurs. Wielość definicji i ujęć prowadzi do wytworzenia się pewnego rodzaju *szumu informacyjnego* wokół badanych zjawisk. Stąd próba wstępnej konceptualizacji powyższych zjawisk i umiejscowienie ich w obrębie niniejszych badań.

Kultura popularna jest formą sztuki rozrywkowej, mającą sprawiać jej odbiorcom przyjemność. Interpretacja definicyjna popkultury przez pryzmat przyjemności jest jedną z najlepiej oddających jej sedno, ale też przy tym narażającą na pewne nieporozumienia poznawcze. Marek Krajewski tłumaczy to poprzez zadanie kultury popularnej, jakim jest *dostarczanie zróżnicowanych przyjemności zróżnicowanym jednostkom*²⁸. Z jednej strony możemy interpretować ową przyjemność, jako próbę trafienia do jak najszerzej grupy odbiorców. Co też Krajewski rozumie poprzez postrzeganie popkultury jako *nastawionego dla zysku przemysłu kulturowy*²⁹.

Należy przecież pamiętać, iż kultura popularna jest **kulturą polifunkcjonalną**, co w bezpośredni sposób wiąże się z wieloraką możliwością interpretacyjną popkultury. Polifunkcjonalność popkultury objawia się w jej różnorodnym wykorzystaniu i więcej niż jednej interpretacji. Marek Krajewski przypisuje temu zjawisko również inny termin – **wieloznaczność** – który autor

28 M. Krajewski, *Kultury Kultury popularnej*, Poznań 2005, s. 39.

29 Tamże.

kojarzy z wynikami badań Stuarta Halla na temat popkultury³⁰. Sam Hall podkreślał, iż w każdej kulturze istnieje mnogość interpretacji każdego zagadnienia. Kultura tak samo składa się z emocji, uczuć, osobistych upodobań, jak i koncepcji i idei³¹.

Nastawienie na zysk, adresowanie do jak największych grup odbiorców lub pewnego rodzaju *przetwórczość treści*³², stały się nie tylko pewnymi elementami definiującymi popkulturę, ale również przekładającymi się na pewnego rodzaju krytykę i hierarchizację kultury popularnej. Hierarchizacja przekłada się na pogląd, iż kultura popularna jest *sztuką niższą*. Grzegorz Dziamski w swoich badaniach zauważa, iż terminy takie jak **kultura masowa**, *sztuka masowa*, *kultura popularna* i *sztuka popularna* były historycznie terminami używanymi zamiennie³³.

Sama **kultura masowa**, według Antoniny Kłoskowskiej, może być rozpatrywana jako *zjawisko współczesnego przekazywania wielkim masom odbiorców identycznych lub analogicznych treści, które tworzone są za pomocą nielicznych źródeł, przyjmujących zabawowe lub rozrywkowe formy*³⁴. Masowość odbiorców, pewnego rodzaju powtarzalność form (lub motywów, które są powielane i przetwarzane) oraz nastawienie na rozrywkę (przyjemność) stanowią pokrótce również cechy kultury popularnej. Powyższe zawiłości teoretyczne skupiają się przede wszystkim na rozróżnieniu terminów **kultura** i **sztuka**, jednocześnie poddając wartościowaniu samą koncepcję kultury popularnej. W dalszej części rozważań autor zauważa, iż kultura popularna nowoczesnych społeczeństw, jest **kulturą konsumpcji**, co znów przez wielu jej obserwatorów wartościuje ją jako kulturę *gorszą*³⁵ – w tym wypadku kulturę niską (niższego rzędu).

30 M. Krajewski, *Kultura popularna w Polsce*, https://www.academia.edu/28703816/Kultura_popularna_w_Polsce?auto=download, s. 3-4 [dostęp 21.10.2019].

31 *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, red. S. Hall, Milton Keynes 1997, s. 2.

32 *Przetwórczość treści* jest tu rozumiana przez liczne odwołania i wykorzystywanie popularnych klisz lub motywów przez inne dzieła kultury rozrywkowej. Tego rodzaju nawiązania w popkulturze często odbierane są jako pewnego rodzaju *ukłon* w stronę czujnego widza, który jest w stanie wyłapać ukryte kulturowe nawiązania. W przypadku gier i seriali często używa się w tego rodzaju przypadkach terminu *Easter Egg* (Z ang. Jajko wielkanocne) – czyli ukryte nawiązanie do innej treści.

33 G. Dziamski, *Sztuka wysoka i niska*, [w:] Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu, Wrocław 2017, s. 15.

34 A. Kłoskowska, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 2005, s. 95-96.

35 G. Dziamski, tamże s. 18.

Konsumpcyjność popkultury i wcześniej przytaczana przemysłowość nie byłaby możliwa współcześnie do osiągnięcia bez udziału nowoczesnych środków przekazu. Witold Jakubowski zauważa, iż ta była zawsze kojarzona z mediami elektronicznymi. Radiem, telewizją, a dziś przede wszystkim internetem³⁶. Internet i nowe media (streaming telewizyjny, VOD i podobne) stały się poniekąd dystrybutorem kultury popularnej, ale też i producentem i kreatorem. Pomimo przemysłowego i konsumpcyjnego charakteru kultury popularnej, ta cechuje się niezaprzeczalną różnorodnością. Można to tłumaczyć poniekąd za sprawą finansowego bilansu zysków i strat – różnorodna kultura trafia do różnorodnych odbiorców. Stąd wcześniej wspomniana polifunkcjonalność popkultury. Nawet jeżeli ta jest nastawiona przede wszystkim na zysk, to każdorazowo staje się nośnikiem pewnych treści.

Pomijając wcześniej przytaczaną hierarchizację na sztukę wyższą i niższą: popkultura jest nośnikiem treści. Treści, które niosą w sobie pewien społeczny i polityczny potencjał. Stąd jako definicję popkultury, na potrzeby niniejszych rozważań, przyjętą definicję kultury popularnej, jako kultury rozrywkowej, nastawionej na sprawianie przyjemności odbiorcom, która jest tworzona lub kolportowana za pomocą nowoczesnych mediów i technologii. Powyższa definicja zawiera większość aspektów definicyjnych, które przewijają się w literaturze przedmiotu, abstrahując jednak od umiejscawiania popkultury na osi sztuka wysoka – sztuka niska. Powyższa dychotomia nie stanowi sedna naszych rozważań, może jednak odnosić się do drugiej części zagadnienia. Konflikty i polaryzacji, które z kolei przekładają się na pewną **polityczność popkultury** i jej wytworów.

Pewną trwałą i naturalną relację pomiędzy polityką i popkulturą zdaje się potwierdzać również jedna z definicji kultury popularnej, zaproponowana przez Johna Storeya. Autor, analizując koncepcję artykulacji zaproponowaną przez Stuarta Halla³⁷, dostrzega, iż popkultura może być interpretowana, jako *przestrzeń konfliktów i negocjacji, które zachodzą pomiędzy grupami dominującymi i podrzędnymi*³⁸. Tego rodzaju perspektywa sugeruje pewną naturalną polityczność popkultury, rozumianą jako przestrzeń politycznych działań. Powyższe z kolei stanowi pewne rozwinięcie marksistowskiej i neomarksistowskiej koncepcji kultury, zakładającej

36 W. Jakubowski, *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*, [w:] Ars inter Culturas, nr 1, Słupsk 2010, s. 36.

37 Czytaj więcej: S. Hall, *Race, Articulation and Societies Structured in Dominance*, [w:] Black British Cultural Studies, red. H. A. Baker, M. Diawara, R. h. Lindeborg, Chicago 1996, 39-40.

38 J. Storey, *Cultural Studies and the Study of Popular Culture*, Edynburg 2010, s.5.

interpretowanie jej poprzez konflikt klasowy lub konflikt dystrybucji i odbioru dzieł. Świadczy to również o pewnej delekoidącej ideologizacji kultury popularnej. Zarówno marksistowska jak i kapitalistyczna perspektywa badawcza pokazują szerokie znaczenie polityczne popkultury. W niniejszej pracy przyjęto jednak perspektywę badawczą zakładającą instrumentalną rolę popkultury w polityce, abstrahując od jej *ideologicznego naznaczenia*.

Kultura popularna staje się coraz bardziej **upolityczniona** za sprawą podnoszenia politycznych kwestii; głoszenia politycznych idei, czy też będąc wykorzystywaną jako *narzędzie* w politycznej walce. Przez co samo upolitycznienie należy tu rozumieć jako interpretacja zjawisk przynajmniej pozornie niepolitycznych przez pryzmat politycznych wydarzeń i ideologii – tym samym *wciągając* je same w nurt politycznego dyskursu. Rozwój internetu i nowych mediów pozwolił na jeszcze większe wykorzystywanie zjawiska popularności do politycznych celów lub działań. Świat polityki coraz bardziej traci swoją odrębność od innych sfer życia, coraz bardziej zbliżając się do świata rozrywki, którą widzowie obserwują każdego dnia w telewizji lub internecie.

Zjawisko **celebrytyzacji** polityki odnosi się do dwóch kwestii: przyjmowaniu roli celebryty przez polityków, ale też poprzez polityczną działalność celebrytów (w tym twórców). Dziś poprzez popularność danego dzieła, jego twórca może stać się elementem politycznych dyskursów i procesów – wykorzystując do tego tylko i wyłącznie *autorytet popularności*, co samo w sobie jest gwarantem rozgłosu i możliwością dotarcia do pewnej publiki. Realizuje się to również w próbie znalezienia odpowiedzi na hipotezę badawczą, która zakłada permanentną **polityczność popkultury**, wyrażaną jej potencjałem zakłócania praktyk dyskursywnych. Przez polityczność należy rozumieć to, co jest (lub może stać się) przedmiotem politycznych sporów lub dyskursów. Co z kolei bezpośrednio związane jest z konfliktem i antagonizmami. O tym, co w danym momencie jest polityczne lub nie rozstrzygają żadne nadrzędne reguły, a ludzie, którzy posiadają własne - często sprzeczne - opinie i percepcje.

Postrzeganie relacji polityki z popkulturą przez pryzmat możliwości instrumentalnego wykorzystania (obustronnego) może wynikać z **paradygmatu instrumentalizacji**. Paradygmat ten często występuje w badaniach na temat **mediatyzacji polityki**. Redaktorzy tomu *Mediatyzacja kampanii politycznych* we wstępie do badań nad mediatyzacją polityki, definiuje paradygmat instrumentalizacji przez *pryzmat na stosunki między mediami a polityką, które wiążą się z*

tendencją do dominacji jednego bądź drugiego systemu³⁹. Podobną definicję owego zjawiska przedstawił świętej pamięci Zbigniew Oniszcuk w artykule pod tytułem *Mediatyzacja polityki i polityzacja mediów. Dwa wymiary wzajemnych relacji*. Autor ponadto łączył paradygmat instrumentalizacji wzajemnych stosunków pomiędzy mediami i polityką z *polityzacją mediów*, które stanowią jeden z wymiarów tej relacji⁴⁰.

Oniszcuk definiuje zjawisko polityzacji mediów, jako próby ich zdominowania przez sferę polityki. To z kolei wiąże się z ich wykorzystywaniem dla realizacji własnych, często partyjnych celów. Przez ten ostatni wymiar zjawisko często nazywane jest również mianem upolitycznienia mediów lub ich upartyjnienia. Autor zwraca przy tym uwagę, iż termin upolitycznienie mediów może być nieco niejasny, *gdyż może być odbierany zarówno jako wywieranie nacisków sfery polityków na media, jak i nadmierne zaangażowanie mediów w procesy polityczne*⁴¹.

Zatrzymajmy się na chwilę przy definicji samego **upolitycznienia**. Zdaniem Mirosława Karwata jest to *wieloaspektowy mechanizm współzależności między polityką a zjawiskami pierwotnie nie zaliczanymi do jej zakresu. Takimi jak kultura symboliczna lub twórczość artystyczna*⁴².

Powyższe rozważania mogą w analogiczny sposób zostać przeniesiony na kanwy badań nad polityzacją (upolitycznieniem) popkultury. Należy jednak pamiętać przy tym, iż kultura popularna i kultura medialna nie są pojęciami ze sobą tożsamymi. Tadeusz Pawlus w jednej ze swoich publikacji zauważa, iż *tak jak nie można utożsamiać kultury masowej z kulturą popularną, tak też nie można utożsamiać z nią kultury medialne*⁴³. Te dwa typy kultury łączy wiele, lecz nie są zjawiskiem dokładnie takim samym. W dalszej części badań Pawlus zauważył *pewną trudność w prezentacji istoty, podobieństw i różnic pomiędzy kulturą masową, medialną*

39 *Mediatyzacja kampanii politycznych*, Wstęp, red. M. Kolczyński, M. Mazur, S. Michalczyk, Prace Naukowe Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach nr 2735, Katowice 2009, s. 12.

40 Z. Oniszcuk, *Mediatyzacja polityki i polityzacja mediów. Dwa wymiary wzajemnych relacji*, [w:] *Studia Medioznawcze*, nr 4 (47), Warszawa 2011, s. 18.

41 Tamże.

42 M. Karwat, *Polityczność i upolitycznienie. Metodologiczne ramy analizy*, [w:] *Studia politologiczne* nr. 17, Warszawa 2010, s. 63 – 64.

43 T. Pawlus, *Kultura popularna a kultura medialna - wybrane problemy teorii rzeczywistości*, [w:] *Warmińsko-Mazurski Kwartalnik Naukowy, Nauki Społeczne* nr 2/2015, Olsztyn 2015, s. 52.

i popularną. Zaznaczając, iż ten problem badawczy powinien stanowić zachętę dla dalszych wnikliwych dociekań i badań⁴⁴.

Stąd też próba badań nad zjawiskiem **popkulturyzacji**, która w pewien sposób wynika z kultury popularnej, poprzez użycie analogii do zjawiska mediatyzacji, wynikającego z kultury medialnej. Wykorzystanie metod badawczych, znanych z badań nad istotą relacji polityki z mediami, zdaje się być właściwym krokiem w celu pogłębionej analizy i eksplanacji zjawisk popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury. Natomiast ujęcie formalne badań, skupiające się nad naturą polityczności, wymaga stricte politologicznego aparatu badawczego.

1.2 Problem badawczy i cel pracy

W dobie informacji, gdzie życie publiczne i polityczne stało się elementem przestrzeni medialnej⁴⁵, zacierają się granice pomiędzy podmiotami politycznymi i niepolitycznymi. Twórcy kultury popularnej, a nawet same ich dzieła, mogą wpływać na politykę w sposób dużo skuteczniejszy, niż miało to miejsce dotychczas. Zmiany wynikające z prymatu nowych mediów i internetu doprowadziły do sytuacji, że dziś politycy doskonale znają *reguły gry w internecie i mediach społecznościowych* i potrafią wykorzystać je do nowych celów. Popkultura staje się nowym medium samym w sobie, które jest nośnikiem treści, wyrrywającym się ze znanych nam schematów. Literatura, kinematografia, muzyka czy też gry komputerowe to nic innego, jak nośniki pewnych uniwersalnych treści. Treści, które poprzez swoją tematykę lub pewną intencjonalność ich twórców, mogą wpływać na procesy polityczne.

Polska polityka jest pełna takich przypadków. W politycznym dyskursie dominują pseudonimy znane z politycznych satyr (Ucho Prezesa), w debacie słychać nawiązania do popularnych seriali zagranicznych (The House of Cards), popularni twórcy lub wykonawcy stają się głosem w publicznych debatach na polityczne tematy, a filmy takie jak *Polityka*, *Kler* lub *Nieplanowane*, stają się elementem politycznych dyskursów i partyjnej walki. To tylko ułamek przykładów, jakie towarzyszą relacjom kultury popularnej z polityką. Niniejsza praca ma na celu usystematyzowanie badań i wiedzy innych twórców w tym zakresie i przełożenie jej na kanwę

44 Tamże s. 58.

45 Powyższe stwierdzenie odnosi się do idei mediatyzacji polityki, które zostanie szerzej zbadane i przedstawione w toku niniejszej rozprawy.

polskiego systemu politycznego, uwzględniając przy tym analizy poszczególnych przykładów z omawianego pola badawczego.

Pole badawcze w przypadku niniejszych rozważań można odnieść do następujących kryteriów:

- Kryteria przedmiotowe – pole badawcze ogranicza się do tych podmiotów politycznych (w ujęciu instytucjonalnym i pozainstytucjonalnym), które za sprawą pierwotnej lub wtórnej polityczności mogą stać się aktorami w politycznych działaniach lub przedmiotem polityczno-społecznego dyskursu. Powyższe odnosi się również do tych dzieł popkultury, które mogą stać się elementem procesów politycznych.

- Kryteria przestrzenne – pole badawcze ogranicza się do polskiego systemu i dyskursu politycznego. Przykład Polski wydaje się reprezentatywny w kontekście niniejszych rozważań: zarówno dla kultury okcydentalnej, ale i systemów demokratycznych i gospodarek kapitalistycznych – co warunkowane jest pewną uniwersalnością funkcjonowania popkultury.

- Kryteria temporalne – pole badawcze dotyczy tak zwanej *polityki bieżącej*, skupiając się na drugiej dekadzie XXI wieku. Prace nad materiałem badawczym zostały ukończone w grudniu 2019 roku, czyli *na chwilę* przed wybuchem pandemii koronawirusa. Pandemia COVID-19 jest bezprecedensowym wydarzeniem, które odcisnęło się na wielu aspektach życia człowieka – w tym także na tych, które stanowią przedmiot niniejszych rozważań. Dynamiczny charakter procesów społeczno-politycznych spowodowany pandemią mógłby stać się osobnym tematem badań. Przyjęte przeze mnie kryteria temporalne dotyczą relacji polityki z popkulturą w czasach przed-pandemicznych. Poruszane wątki, przykłady i przeprowadzone analizy dyskursu skupiają się na latach 2010-2019. Przyjęcie powyższych ram czasowych ma swoje uzasadnienie w samej specyfice badanego zjawiska, które co prawda w Polsce widoczne jest przynajmniej od 1989 roku, ale dopiero XXI wiek przyniósł popkulturze w Polsce rozwój, który można porównać z tym zagranicznym (głównie dotyczącym społeczeństw zachodnich i systemów demokratycznych).

Celem niniejszej pracy jest znalezienie odpowiedzi dotyczących wieloaspektowych relacji popkultury z polityką. W ten sposób możliwe jest ustalenie uniwersalnej konstatacji na temat natury badanego zjawiska, jej roli w polityce i możliwości wpływu. Badania nad powyższym zostaną oparte na obserwacjach polskiego dyskursu polityczno-społecznego, który z jednej

strony wzbogaci pracę o bogatą faktografię, z drugiej zaś pozwoli na weryfikację założeń badawczych w obszarze komunikacji politycznej. Rozważania poruszane w toku rozprawy zostały skonfrontowane w rozmowach z twórcami kultury popularnej, którzy odpowiadali na pytania związane ze związkami popkultury z polityką; możliwościami upolitycznienia dzieł i rolą artystów i celebrytów w przestrzeni społeczno-politycznej.

Niniejsza praca może również wpłynąć na popularyzację rozważań na temat roli polityki w popkulturze, co w przyszłości może zaowocować powstaniem kolejnych prac badawczych o tej tematyce. Dodatkowym celem pracy jest usystematyzowanie badań i wiedzy innych twórców w tym zakresie i przełożenie jej na kanwę polskiego systemu politycznego. Uwzględniając przy tym analizy poszczególnych przykładów z omawianego pola badawczego. Ponadto: poprzez badanie poszczególnych przykładów relacji polityki z popkulturą, występujących w polskim systemie politycznym, możliwa będzie odpowiedź na pytanie: czy owe relacje są tylko produktem ubocznym procesu komunikacyjnego czy też umyślnie stosowanym środkiem, mającym na celu wywarcie pewnego wpływu politycznego na potencjalnych wyborców lub otoczenie.

Kolejnym przedmiotem moich badań jest kwestia samej popularności. W swoich rozważaniach staram się odnaleźć odpowiedź na pytanie: czy popularność równoznaczna jest z politycznością? Powyższe wynika poniekąd z idei celebrytyzacji polityki; rosnącą obecnością i znaczeniem celebrytów w procesach politycznych i wyborczych oraz z teorii *wysokiej widoczności*. Współczesna polityka, tak bardzo skupiona na kwestiach wizerunkowych i medialnych przekazów, zdaje się nierozzerwalnie łączyć ze światem mediów i popkultury. Poprzez śledzenie doniesień prasowych dotyczących polskiej polityki i pytając ekspertów staram się zbadać naturę tych relacji i określić prawdziwy polityczny potencjał popularności.

Ostatnia zaś kwestia dotyczy samej polityczności. Czy autor dzieła może pozostać neutralny? Dyskursy społeczno-polityczne, kształtowane wokół najbardziej popularnych tematów (a często też najbardziej, w danym okresie, kontrowersyjnych), cechują się dużą emocjonalnością. Emocje przekładają się zaś na podsycanie politycznych konfliktów. Badane przeze mnie przypadki pokazują wiele możliwych scenariuszy uwikłania twórcy lub jego dzieła w polityczną grę. Neutralność polityczna zdaje się być dziś pewnym mitem, do którego jednakże wielu twórców nadal zmierza.

1.3 Stan badań

Zagadnienie popkultury doczekało się wielu polskich i zagranicznych publikacji, medioznawczych, kulturoznawczych czy też filologicznych. W przypadku polskich publikacji warto wspomnieć o *Kulturze Masowej* Marceliny Kłosowskiej (publikacja ta może stanowić wstęp teoretyczny do rozważań na temat kultury i kultury masowej, które stanowią niejako podwaliny pod badania nad kulturą popularną) lub *Kultury kultury popularnej* Marka Krajewskiego (będąca szczegółowym opracowaniem teoretycznym zagadnienia kultury popularnej i jego społeczno-kulturowego kontekstu). Publikacja Antoniny Kłoskowskiej, która w rzeczy samej może stać się przydatnym naukowo źródłem, została opublikowana po raz pierwszy w 1964 roku. Stąd pomimo niewątpliwej przydatności *Kultury masowej* w sferze teoretycznej, publikacja ta może być niewystarczająco aktualna dla naszych rozważań. Specyfika popkultury wymaga przede wszystkim aktualnych i akuratnych źródeł teoretycznych, które skupiają się bardziej na kwestiach praktycznych.

Tego rodzaju rozważań dostarcza nam Marek Krajewski we wspomnianej wyżej publikacji. Autor nie tylko implikuje rozważania na temat popkultury w sferze teoretycznej, ale też skupia się na ukazaniu odpowiednich przykładów. Książka miała swoją premierę w 2005 roku, stąd przykłady zaprezentowane przez autora dotyczą przede wszystkim specyfiki programów telewizyjnych (to tylko jedna z części rozważań; w drugiej części publikacji autor skupia się np. na kwestii *kultury aromatyzacji*⁴⁶). Popkultura zdaje się być tym typem kultury, który ze względu na swoje przywiązanie (lub nawet uzależnienie) od nowych technologii, ewoluuje najszybciej. Wspomniane w tym akapicie badania Krajewskiego stały się przydatnym źródłem dla moich rozważań. Warto jednak w tym momencie zaznaczyć, iż problematyka poruszana przez autora jest dziś niewystarczająco aktualna. Stąd w moich badaniach skupiłem się na ukazaniu szeregu sfer, w których dziś popkultura widoczna jest najbardziej (tak jak w 2005 roku Krajewski uczynił to w przypadku telewizji i programów telewizyjnych). Dlatego też konstrukcja mojego opracowania powstała w oparciu o podział na odpowiednie zagadnienia i przykłady gatunkowe, które moim zdaniem mogą być dziś najlepszymi egzemplifikacjami badanej problematyki relacji popkultury z polityką.

46 M. Krajewski, *Kultury Kultury popularnej*, Poznań 2005, s. 246-317.

Za przykład tego stanu rzeczy można przytoczyć badania nad rolą dzieł popkultury w procesach poznawczych (w tym praktyk językowych), które zostały w dużej mierze oparte o przykłady literatury popularnej. Zostając przy kwestiach edukacyjnych i eksplanacyjnych, jakie niesie w sobie kultura popularna, warto odnieść się do dwóch książek wydanych za sprawą Witolda Jakubowskiego. *Pedagogika kultury popularnej teorie, metody i obszary badań*⁴⁷, wydana pod redakcją Jakubowskiego, porusza kwestie pedagogiki kultury popularnej w debacie teoretycznej i metodologicznej, kultury popularnej w kwestii przekazu i edukacyjnego i socjalizacyjnego oraz popkultury w kwestiach działań edukacyjnych. Do tego należy wspomnieć o przykładach filmowych, wskazujących na rolę popkultury w procesach edukacyjnych. Drugą ze wspomnianych publikacji Jakubowskiego stanowi *Edukacja w świecie kultury popularnej*⁴⁸. Powyższe publikacje stanowią wstęp teoretyczny dla rozważań na temat możliwości eksplanacyjnych i deskrypcyjnych, jakie niesie w sobie popkultura. Niemniej jednak rozważania Jakubowskiego cechuje wysoki stopień ogólności, stąd te w sposób oczywisty nie wyczerpują problematyki edukacji lub socjalizacji politycznej, które stanowią element moich rozważań. W obszarze teoretycznym stanowią jednak niewątpliwie *wsparcie merytoryczne* dla stricte politologicznych rozważań.

W tym momencie ośmielę się również zacytować fragment jednego z artykułów wspomnianego autora, który niejako utwierdził mnie w przekonaniu, aby uczynić obszar popkultury głównym obszarem moich badań. *Zjawiska występujące w kulturze popularnej nie są wcale "nienormalne", dlatego też nie powinny być marginalizowanie (...) i odsuwanie przez "salony akademickie" do niebytu. Konieczne jest otwarcie na zjawiska występujące w kulturze popularnej, gdyż właśnie tam (przeważnie) toczy się życie młodego pokolenia*⁴⁹. Powyższe słowa uzupełniłbym również o główne założenie badawcze mojej pracy dodając, iż to właśnie w kulturze popularnej i jej otoczeniu toczy się część życia politycznego współczesnych państw rozwijających się i wysoce rozwiniętych.

Wspomniane wyżej źródła mogą stanowić użyteczne materiały badawcze dla rozważań na temat popkultury w wielu możliwych jej aspektach występowania. Polityka jednak nie stanowi

47 W. Jakubowski, *Pedagogika kultury popularnej teorie, metody i obszary badań*, Kraków 2017.

48 W. Jakubowski, *Edukacja w świecie kultury popularnej*, Kraków 2011.

49 W. Jakubowski, *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*, [w:] *Ars inter Culturas* nr 1, Słupsk 2010, s. 44.

głównego przedmiotu zainteresowania wspomnianych badaczy. Stąd potrzeba dalszych badań w sferze relacji kultury politycznej z popkulturą. W przypadku polskiej politologii zjawisko popkultury pozostaje nadal tematem nowym i mało zbadanym. Pojawiają się oczywiście publikacje, w których politologiczna metodologia wykorzystywana jest do badań nad źródłami kultury popularnej. Za przykład można wymienić tu chociażby badania nad politycznymi mechanizmami i samą polityką, na podstawie treści prezentowanych w serialach telewizyjnych Wojciecha Magusia⁵⁰. Wspomniany politolog badał również sposoby przedstawienia doradców politycznych w serialach politycznych. Warto też wspomnieć o badaniach Doroty Piontek, w których autorka skupia się na sposobie ukazania polskich polityków w popularnych serialach⁵¹. Podobne badania przeprowadził Wojciech Szabaciuk, który skupił się na problemie badawczym sylwetki polityki i polityków ukazanych w serialu animowanym pod tytułem *Futura*⁵². Tego rodzaju publikacje pokazują pewne zainteresowanie polityką ukazywaną w dziełach popkultury, zarówno z poziomu twórcy, jak i analizujących ich znaczenie badaczy.

Wspomniane przykłady pokazują, że w świecie nauki jest miejsce dla badań nad relacjami polityki i kultury, nie tylko w przypadku analiz dzieł kinematografii, ale też wszelkich innych wytworów kultury popularnej. Przykład tego mogą stanowić bardzo nieliczne publikacje zajmujące się polityką w świecie gier komputerowych, do których można zaliczyć np. artykuły *Między grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka* Adama Flammy⁵³ lub książkę *Gry video – medium XXI wieku*⁵⁴ Marcina Petrowicza czy też rozprawę doktorską Kamila Jędrasiaka pt. *Gracz jako model uczestnika współczesnej kultury*⁵⁵. O ile w przypadku wspomnianych filmów i seriali pojawiają się prace badawcze w omawianym zakresie, to obszar gier komputerowych jest nadal obszarem bardzo słabo zbadanym, zarówno w przypadku polskiej, jak i zagranicznej nauki.

50 W. Magus, *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, [w:] Współczesne media. Medialny obraz świata. Zagadnienia teoretyczne, Tom. 1. I. Hofman, D. Kępa – Figura, Lublin 2015.

51 D. Piontek, *Obraz polityki i polityków w polskich serialach telewizyjnych. Na przykładzie „Rancza” i „Ekipy”*, [w:] Środkowoeuropejskie Studia Polityczne, nr 1, Poznań 2013.

52 W. Szabaciuk, *Obraz polityki i polityków na przykładzie serialu animowanego Futurama*, [w:] Media, kultura, komunikacja społeczna, Olsztyn 2015.

53 A. Flamma, *Między grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka*, [w:] K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem, Wrocław 2014.

54 M. Petrowicz, *Gry video – medium XXI wieku*, [w:] D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa, Kraków 2016.

55 K. Jędrasiak, *Gracz jako model uczestnika współczesnej kultury*, Łódź 2017.

Pewnym kompasem teoretycznym, który był mi niezbędny przy prowadzeniu niniejszych badań okazały się jednak inne politologiczne artykuły, podejmujące się kwestii relacji pomiędzy polityką a sztuką i kulturą (w tym popularną). W tym miejscu muszę wspomnieć przede wszystkim o wspomnianej już wcześniej publikacji Kamila Minknera i Olgierda Cetwińskiego, w której autorzy mierzą się z problemem popkulturyzacji polityki, jako nowego paradygmatu badawczego. Powyższy artykuł nie tylko wyznaczył kierunek moich badań, ale też wprowadził pewne ułatwienia konceptualizacyjne w postaci zjawisk popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury. Powyższe badania niejako *przetarły szlaki* przed moją pracą autorską. Kolejnym artykułem, bez którego nie byłoby możliwe stworzenie niniejszej publikacji, był tekst Mirosława Karwata pod tytułem, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*⁵⁶, który zgodnie z nazwą, zawiera model analiz mechanizmu upolityczniania dzieł, który wykorzystuję w swojej publikacji w ramach prowadzonych badań. Kwestia upolitycznienia (i samej) polityczności popkultury stanowi mój główny cel badawczy. Przyjąłem za Mirosławem Karwatem model, który pozwala ocenić powyższe kwestie pod względem ich celowości, możliwości i w końcu – ich politycznego odbioru, który realizowany jest dwubiegowo w ramach kształtowania się dyskursów..

Wracając do samych badań nad popkulturą - literaturę w tym zakresie dominują jednak pozycje nie politologiczne, a medioznawcze lub kulturoznawcze. Do pierwszej kategorii można zaliczyć chociażby dorobek badawczy wspomnianej wyżej Doroty Piontek⁵⁷, Jakuba Nowaka lub Mirosława Filiciaka⁵⁸. Do drugiej kategorii możemy przypisać takie pozycje jak *50 twarzy popkultury* redakcji Ksenii Olkusz⁵⁹. Stąd też próba podjęcia się badań nad kulturą popularną w polityce (i na odwrót) z perspektywy politologicznej. W polskiej literaturze pojawiały się również próby bardziej holistycznego ujęcia relacji polityki z kulturą popularną, czego przykład może stanowić monografia redakcji Kamili Kowalczyk i Joanny Płoszaj⁶⁰.

56 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, [w:] *Studia Politologiczne, Sztuka w polityce - Polityka w sztuce*, red. D. Przastek, K. Minkner, vol. 50, Warszawa 2018.

57 Czytaj więcej: D. Piontek, *Komunikowanie polityczne i kultura popularna. Tabloidyzacja informacji o polityce*, Poznań 2011, s. 101.

58 Czytaj więcej: M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013.

59 *50 twarzy popkultury*, [w:] *Perspektywy ponowoczesności Tom IV*, red. Ksenia Olkusz, Kraków 2017.

60 *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, red. K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2014.

Badania nad zjawiskiem popkultury w Polsce zdominowane są badaniami kulturoznawczymi i medioznawczymi. Wyjątkiem mogą być pewne prace poniekąd interdyscyplinarne, które łączą w sobie metodologię badawczą i perspektywę trzech z powyższych, do których można zaliczyć publikację Bogusława Dziadzi pod tytułem *Naznaczeni popkulturą*⁶¹. Publikacje powstałe pod redakcją Iwony Hofman na temat współczesnym mediów stanowią również przydatne źródła pomocnicze w procesie badania roli popkultury w praktykach komunikacyjnych⁶². Warto również odnieść się do innych licznych publikacji Mirosława Filiciaka, który podnosił kwestie nowych mediów i popkultury w procesach komunikacyjnych. W dyskursie akademickim dominują jednak pojedyncze artykuły w tej tematyce badawczej. Brakuje zwartych prac, które zajmowałyby się pogłębioną analizą opisywanego zjawiska.

W przypadku literatury zagranicznej omawiana problematyka badawcza jest zdecydowanie bardziej popularna. Jednakże warto podkreślić, iż zjawiska popkulturyzacji polityki lub polityzacji popkultury nawet za granicą pozostają nadal niszowym tematem badawczym. Niemniej jednak stan badań autorów zagranicznych jest na tyle zaawansowany, iż umożliwił mi nie tylko podjęcie własnych badań, opartych o analizę dyskursu w Polsce, ale też pozwolił na ekstrapolację niektórych wniosków ogólnych na kanwę moich rozważań. W przypadku publikacji stricte zajmujących się relacją popkultury i polityki można wymienić chociażby takie publikacje jak *Politics and popular culture*⁶³ z 1997 roku czy *Celebrity politicians: popular culture and political representation*⁶⁴ autorstwa Johnego Streeta. Badania Streeta w znacznym stopniu rozwinęły obszar badawczy zjawisk popkulturyzacji i celebrytyzacji polityki. Autor, za pomocą licznych egzemplifikacji faktograficznych, wskazywał na zmiany w obrębie życia społecznego i politycznego, jakie miały i mają miejsce pod rosnącym wpływem kultury popularnej. Do tego warto wspomnieć o takich książkach jak *Homo Videns* Giovaniego Sartoriego⁶⁵ lub *Wprowadzeniu do teorii kultury popularnej* Dominica Strinati⁶⁶. Sartori w swoich badaniach skupia się przede wszystkim na roli telewizji, jako nośniku treści, wartości i informacji, a przy tym

61 B. Dziadzia, *Naznaczeni Popkulturą: Media elektroniczna i przemiany w prowincji*, Gdańsk 2014.

62 Zobacz: prace pod redakcją Iwony Hofman: *Współczesne media* (26 tomów).

63 J. Street, *Politics and Popular Music* [w:] red. S. Frith & W. Straw, *Cambridge Companion of Pop and Rock*, Cambridge 2001

64 J. Street, *Celebrity Politicians: Popular Culture and Political Representation*, [w:] *The British Journal of Politics & International Relations* vol. 6, Wielka Brytania 2004.

65 G. Sartori, *Homo Videns. Telewizja i postmyślenie*, Warszawa 2007.

66 D. Strinati, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, Londyn 2004

także pewnego potencjału politycznego. Powyższa praca prezentuje medioznawczą perspektywę badawczą na zjawisko kultury popularnej, społeczeństwa i polityki. Z kolei publikacje Dominica Strinatię można przypisać do kategorii prac kulturoznawczych, które stanowią niejako *podwaliny* teoretyczne pod prowadzone przeze mnie badania.

Podobnego rodzaju rolę pomocniczą w badaniach nad popkulturą i polityką mogą stanowić publikacje Johna Storeya. Za przykład można przytoczyć tu chociażby *Studia kulturowe i badania kultury popularnej (...)*⁶⁷. W pierwszej części książki Storeya mamy do czynienia z pewnym uzasadnieniem dla przyjętego przez niego obszaru badawczego, ale także dla konieczności podjęcia dalszych badań nad kulturą popularną. W dalszych rozdziałach autor, podobnie jak wcześniej wspomniany Sartori, skupia się na telewizji i jej roli w społeczeństwie. Ponadto autor skupia się na takich zagadnieniach jak film, muzyka popularna, fikcja literacka oraz gazety i czasopisma. W przeprowadzonych przeze mnie badaniach również pojawiają się podobne wątki badawcze, z pewnymi zmianami. Zamiast gazet i czasopism, które u Storeya stanowiły przykład dla badań nad kulturą wizualną, skupiłem się na grach komputerowych i nowych mediach.

Przyjęcie powyższych ram badań ma swoje uzasadnienie w ciągle rosnącej roli nowych mediów i środków rozrywki, przy stale malejącym potencjale tradycyjnego piśmiennictwa. Powyższe odnosi się przede wszystkim do faktu bycia *nośnikiem treści kultury popularnej*, który przypisuję przede wszystkim mediom elektronicznym, kinematografii⁶⁸, muzyce popularnej i literaturze rozrywkowej. Skupienie się na literaturze rozrywkowej (a przede wszystkim na literaturze fikcji) ma swoje uzasadnienie w potencjale kreacyjnym i *graniu na wyobraźnię*, jakie są cechami charakterystycznymi dla tego medium. Storey skupiał się przede wszystkim na potencjale ideologicznym literatury fikcji. W moich badaniach skupiłem się jednak nad możliwością wpływu literatury na społeczne percepcje, co ukazałem za pomocą przykładów *uwikłania* dzieł Orwella we współczesne dyskursy dziennikarskie i polityczne.

67 J. Storey, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, Kraków 2003.

68 W tym miejscu pragnę zaznaczyć, iż w moich badaniach dominują przede wszystkim przykłady seriali telewizyjnych. Powyższe argumentuje ich ciągle rosnącą popularnością (głównie za sprawą serwisów streamingowych) i potencjale popkulturowym. Niemniej jednak filmy kinowe nadal są nośnikiem treści i jedną z głównych platform, gdzie kolportowane będą najważniejsze dzieła kultury popularnej. Kategoria filmów pozostaje jednakże dużo lepiej zbadaną, niż ma to miejsce w przypadku seriali telewizyjnych, stąd w wypadku moich badań te drugie przypadki pojawiają się zdecydowanie częściej, co podkreślać ma progresywny charakter rozważań.

Biorąc pod uwagę stan badań politologicznych nad zjawiskiem popkultury: część niniejszych badań została oparta o dorobek badawczy innych dyscyplin badawczych, stąd też w niniejszej rozprawie przewijają się liczne odwołania do publikacji na temat mediów, marketingu politycznego, kultury, zjawiska celebryzacji polityki lub komunikowania politycznego. Powyższe kierunki badań zdobywają w Polsce coraz to większą popularność i ciągle pojawiają się nowe publikacje w tym zakresie. Przykładem może być tu raport pod tytułem *Celebryci w polskiej przestrzeni medialnej i społecznej. Badanie interdyscyplinarne*⁶⁹ z 2019 roku.

Dane zastane stanowią nieodzowną część prowadzonych przeze mnie badań. Część z przytoczonych publikacji *ociera* się o przyjęty w rozprawie obszar badań, ale nie odpowiada na przyjęte hipotezy i pytania badawcze - głównie ze względu na brak holistycznej perspektywy na zjawisko popkulturyzacji polityki. Podobny problem badawczy dotyczy drugiego ze zjawisk: polityzacji popkultury. Część polskich badań w tym temacie odnosi się do niego w stopniu teoretycznym, nie dotykając praktycznego aspektu tego fenomenu. Ważnym elementem niniejszych badań jest również kwestia polityczności popkultury i możliwości jej upolitycznienia.

Popkultura stanowi obszar materialny prowadzonych przeze mnie badań. W przypadku ujęcia formalnego skupiłem się natomiast nad zjawiskiem polityczności. Polityczność stanowi odpowiedź na pytanie: dlaczego politologia może (lub nawet powinna) skupić się nad badaniami nad kulturą popularną? Potencjał eksplanacyjny, deskryptywny, socjalizacyjny i edukacyjny popkultury może również tłumaczyć jej potencjał polityczny. Polityczność wtórna popkultury, wynikająca z podejmowanej przez różnego rodzaju dzieła tematykę, to tylko jedna strona moich badań. Po drugiej stronie znajdują się dzieła lub twórcy, których polityczność można określić jako *nabytą*. W tym przypadku staram się zbadać ich polityczny potencjał i warunki, które umożliwiają ich uwikłanie w politykę. Przy analizie tego rodzaju zależności pomocne stały się rozmowy z twórcami muzyki rozrywkowej: Bartoszem Krusznickim i Dominikiem Sygnarowiczem.

69 Raport badawczy „Celebryci w polskiej przestrzeni medialnej i społecznej. Badanie interdyscyplinarne”, red. W. Godzic, A. Buchner. M. Kubalska, L. Rudzińska-Sierakowska, Warszawa 2019,

1.4 Hipotezy, pytania badawcze i metody

Podstawowa hipoteza badawcza zakłada, że możliwość politycznego oddziaływania danego dzieła popkultury lub jego twórcy jest tym większa, im większa jest jego popularność. Wysoka popularność danego twórcy lub dzieła wiąże się z jego *automatyczną* politycznością. Powyższe stwierdzenia wiążą się z kolejną hipotezą badawczą, zakładającą permanentną polityczność dzieł popkultury. W toku pracy postaram się zweryfikować założenie zakładające, iż potencjał bycia upolitycznionym, w przypadku dzieł popularnych, jest niezbywalny.

Polifunkcyjny charakter dzieł popkultury pozwala im wchodzić w relacje ze sferą polityki w wielu różnych aspektach: od bycia tematem politycznej debaty, przez przekazywanie politycznych treści, po kształtowanie postaw. To z kolei prowadzi do pytań, czy możliwa jest zmiana poglądów politycznych pod wpływem dzieła popkultury? Jaka może być rola poszczególnych dzieł w polityce; ich możliwości wpływu na politykę; możliwościach upolitycznienia lub udział w eksplanacji politologicznej zjawisk.

Stąd też hipoteza, iż zjawiskiem idącym w parze z polityzacją popkultury jest popkulturyzacja polityki. Zakładam, że dzisiejsza polityka, poprzez naśladownictwo i zawłaszczanie, stopniowo przejmuje coraz to więcej cech kultury popularnej, co postaram się udowodnić w kolejnych rozdziałach mojej rozprawy.

Stawiam również hipotezę, iż dzieła popkultury mogą mieć pozytywny wpływ w zakresie przyswajania wiedzy o polityce i świecie polityki ich odbiorców. Powyższe wynika z możliwości deskryptywnych i eksplanacyjnych dzieł rozrywkowych – w tym również wykorzystywanych w procesach poznawania mechanizmów działania polityki (kwestie takie jak aktor polityczny, system polityczny, relacje polityczne).

Za podstawowe metody badawcze, które zostaną wykorzystane w celu uzyskania odpowiedzi na hipotezy i pytania badawcze, przyjęto: metodę analizy treści, analizy systemowej (oparta o paradygmaty popkulturowy i kulturowy w naukach o polityce); analizy decyzyjnej oraz metody analiz porównawczych. Do pracy nad materiałem badawczym wykorzystałem technikę *desk research*. Materiał badawczy był gromadzony na przestrzeni pięciu lat i dotyczył zarówno tematów przeszłych, jak i (na dany moment) bieżących tematów społeczno-politycznych, stanowiących część debaty politycznej w Polsce. Dodatkowo za podstawowe ujęcie badawcze przyjęto tu analizę dyskursu, która zdaje się być najbardziej celnym sposobem badania

praktyk komunikacyjnych w przyjętym zakresie. Odniesienia do metodologii badawczej, wraz ze wskazaniem celów jej użycia, zostaną przytoczone również w toku całej rozprawy, odnosząc się do konkretnych rozdziałów i podrozdziałów, w których te zostaną użyte.

Przyjęte ramy analizy treści dyskursu odnoszą się głównie do polskich doniesień dziennikarskich na temat badanego wycinka relacji pomiędzy polityką a popkulturą. Powyższa metoda badawcza została również użyta do zbadania politycznych praktyk komunikacyjnych; używanego w procesach komunikacyjnych słownictwa (odnoszącego się do zjawiska popkulturyzacji) oraz do zbadania relacji pomiędzy popularnością – a politycznością. W tym ostatnim przypadku badania jakościowe opierają się na obserwacjach potencjału popularnych tematów, osób lub dzieł, do podejmowania lub zakłócenia tematów praktyk komunikacyjnych.

Społeczno-polityczny dyskurs jest przestrzenią, w której realizują się i klarują różnego rodzaju narracje, stanowiące element wyobrażeń społecznych w kwestiach politycznych. To również przestrzeń, w której *ścierają się* ze sobą różne punkty widzenia – w tym na kwestie polityczne. Badania dotyczą zarówno dyskursu uprawnionego, jak i nieuprawnionego. Do pierwszego grona zaliczam naukowe publikacje politologiczne, medioznawcze (jako element badań politologicznych), socjologiczne, kulturoznawcze i inne, które zostały użyte w niniejszym opracowaniu, w celu realizacji założeń badawczych.

Do drugiej kategorii zaliczam zaś opinie medialne, wypowiedzi polityczne i publikacje publicystyczne. W przypadku badań nad zjawiskami popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury przyjęcie tego rodzaju ujęcia badawczego pozwala na skuteczne poznanie powyższych relacji, za sprawą narracji i procesów komunikacyjnych. Tym samym dyskurs stanowi przedmiot poznania, ale też i podmiot jednej ze sfer polityki. Wynika to poniekąd z procesów mediatyzacji polityki, które stanowią element składowy zjawiska popkulturyzacji.

Analiza dyskursu pozwala na zrozumienie społecznych percepcji na obraz współczesnej polityki i jej relacji z kulturą. Badaniom towarzyszy próba udowodnienia, iż *dzieła kultury popularnej mogą mieć znaczący wpływ na politykę i procesy polityczne w Polsce w najbliższym okresie*. W tym celu należy znaleźć odpowiedzi o *kształt relacji polityki z popkulturą; rolę twórców i celebrytów w polityce; jakie typy treści i wartości niosą poszczególne dzieła, czy też w konsekwencji: kto może stać się beneficjentem tych treści i wartości?* Powyższa hipoteza i pytania badawcze w konsekwencji mogą doprowadzić do odpowiedzi na pytanie: *czy badania*

relacji polityki z popkulturą mogą mieć charakter uniwersalny w odniesieniu do poszczególnych systemów politycznych? Systemy polityczne poszczególnych państw różnią się wszak również ze względu na kulturę i historię, które je kształtowały. Czy w takim razie relacje popkultury z polityką w poszczególnych systemach politycznych będą różne? Zapewne tak – chociażby ze względu na skalę. Natomiast pewne zjawiska będą uniwersalne – takie jak postępujące przenikanie się światów polityki z popkulturą. Warto postawić również pytanie: czy występują cechy wspólne pomiędzy poszczególnymi typami dzieł kultury popularnej – w przypadku pokazywania świata polityki?

Odpowiedź na te pytania będzie możliwa poprzez prowadzenie badań systemowych i analiz dyskursu w obrębie wybranych przykładów z polskiego systemu politycznego i komparatywne zestawienie ich z analogicznymi sytuacjami z innych systemów politycznych. Jak już wcześniej wspomniano: w tym celu zestawiono politologiczną metodologię (kwestie polityczności) wraz z obszarem badawczym charakterystycznym dla medioznawstwa lub kulturoznawstwa.

Coraz większa rola celebrytów i dzieł kultury popularnej w systemie politycznym prowadzi do pytań nad rolą popularności per se. Kwestia popularności i związanych z tym *zasięgów* (określenie odwołujące się do możliwości wpływu i dotarcia do konkretnej grupy ludzi) wiąże się z jedną z podstawowych hipotez badawczych niniejszej pracy, która to zakłada pewną permanentną polityczność popularności. Co można rozumieć jako pewną immanentną możliwość wywierania politycznego wpływu, odwołując się do statusu popularności. Powyższe założenia postaram się zbadać i udowodnić na przestrzeni całej pracy.

Moja rozprawa została podzielona na trzy części – wprowadzenie do zagadnienia, część teoretyczną i część badawczą. Część druga została podzielona na pięć rozdziałów, natomiast druga na trzy rozdziały badawcze oraz rozdział czwarty, stanowiący podsumowanie prowadzonych przeze mnie badań. Strukturę pracy domyka bibliografia oraz aneksy, w których zamieściłem w całości przeprowadzone przeze mnie wywiady. W części drugiej wykorzystuję technikę desk research, która polega na analizie danych zastanych – głównie dotyczących przykładów z polskiego dyskursu prasowego, w tematach społeczno-politycznych. W trzeciej części dane zastane są wzbogacone o informacje pochodzące z wywiadów oraz badania własne.

Odwołując się do przyjętej w spisie treści numeracji: Rozdział 1 – *Rola dzieł popkultury w polityce*, skupia się na możliwościach politycznego oddziaływania, jakie możemy przypisać dziełom popkultury. Możliwości politycznego wpływu, opisu politycznej rzeczywistości i wyjaśniania politycznych mechanizmów zaprezentowałem na przykładach i dyskursach związanych z literaturą. Użyte przeze mnie przykłady pokazują cały przekrój i prawdziwy koloryt popkultury – od dzieł czysto rozrywkowych do literackich dzieł klasycznych. Przykłady zostały wybrane tu według klucza popularności. Popularne dzieła trafiają do większej liczby odbiorców, co z kolei może świadczyć o ich politycznym potencjale. W tym rozdziale skupiłem się na kwestiach edukacyjnych, jakie związane są z popkulturą; wpływie popkultury na praktyki językowe i kształtowanie dyskursów oraz możliwościach politycznego uwikłania poprzez nadawanie danym wydarzeniom odpowiednich kontekstów, związanych z kulturą popularną.

Na przykładzie dwóch zjawisk językowych staram się przeanalizować poruszone wyżej kwestie. Z jednej strony biorę na tapet zaskakująco popularne w języku polskiej polityki w latach 2018-2019 słowo *dzban*, które stanowi dla mnie przykład wykorzystania popularności treści popkulturowych w polityce. Z drugiej strony analizuję możliwości eksplanacyjne kultury poprzez metaforę wywodzącego się z dzieł Orwella *Wielkiego Brata*, który stanowi obrazowy opis totalitarnych zapędów poszczególnych władz.

Rozdział 2 skupia się na przedstawieniu sylwetki celebrytów oraz zjawiska celebrytyzacji polityki. Dokonuję w nim między innymi porównania zjawiska celebrytyzacji oraz popkulturyzacji polityki. Badam również możliwość oddziaływania celebrytów na proces polityczny – skupiając się na przedstawionej przeze mnie hipotezie wysokiej widoczności, która jest równoznaczna z politycznością danego twórcy lub jego dzieła.

Rozdział 3, w którym skupiłem na funkcji eksplanacyjnej dzieł popularnych, na przykładach wywodzących się ze świata kinematografii, przedstawia możliwości przedstawiania świata i mechanizmów polityki za pomocą popkultury. Powyższe rozważania oscylują wokół idei popkulturyzacji polityki. Wynika to zarówno z praktyk samych twórców, jak i z działaniem aktorów politycznych. Współczesna kinematografia, a przede wszystkim seriale telewizyjne, które stały się jednym z najpopularniejszych mediów XXI wieku, dociera do olbrzymich mas odbiorców – kształtując ich gusta, wpływając na wyobraźnię czy też tłumacząc pewne skomplikowane zjawiska, dostarczając przy tym (i przede wszystkim) rozrywki. Przytoczony

w niniejszym rozdziale materiał stanowi przykład komunikacji jednokierunkowej, gdzie odbiorcy dostają konkretny produkt, o konkretnych parametrach i treści. W tym rozdziale przedstawiłem również własną typologię polityczności dzieł, na podstawie przykładów filmowych.

Kwestie polityczności dzieł popularnych przedstawione są również w kolejnym rozdziale. Rozdział 4 skupia się na kwestii gier komputerowych, które stawiają nacisk na możliwości interakcyjne, dając (w większym lub mniejszym stopniu) odbiorcom-graczom możliwości decydowania o losach przedstawionej im historii – w tym również tych politycznych.

Poprzez analizę dziennikarskich doniesień staram się stworzyć supozycję możliwych typów działań i zależności pomiędzy dziełami kultury popularnej i polityki. Rozdziały czwarty i piąty mają charakter przeglądowy. Główne *clue* rozważań stanowią tu elementy publicystyczne, tworzące polski dyskurs polityczny w badanym okresie.

Rozdział 5 natomiast zawiera podsumowanie części teoretyczno-opisowej. Druga część pracy skupia się na badaniach możliwości upolitycznienia dzieł i nadania im statusu *dzieł politycznych*. Powyższe badania zostały przeprowadzone na przykładach z politycznego dyskursu w Polsce, które dotyczą relacji muzyki z polityką.

Rozdział 1 części III odnosi się do kwestii polityczności popkultury. Zjawisko te, jak staram się udowodnić na przestrzeni moich rozważań, stanowi jedną z podstawowych cech popkultury. Powyższe rozważenia przedstawiam na przykładach dyskursów związanych z kwestiami muzyki popularnej. Doniesienia dziennikarskie, które odnoszą się do kwestii upolityczniania utworów lub całości twórczości danych artystów, są przeze mnie badane przy użyciu modelu analizy mechanizmów upolityczniania, o którym wspominałem we wcześniejszych rozważeniach.

W rozdziale 2 części III zajmuję się również kwestią cenzury, jaką jedną z możliwości politycznego wpływu na sferę kultury. Opracowałem własne zestawienie typów cenzury, z uwzględnieniem ich szans i zagrożeń dla podmiotów politycznych, które ją stosują. Podałem analizę teksty utworów muzycznych, w celu ukazania możliwości ich politycznego uwikłania lub wykorzystania.

Rozdział 3 części III odpowiada na pytania dotyczące politycznego wpływu na popkulturę. Skupiam się tam na możliwości uwikłania twórcy oraz jego dzieła w politykę. W celu

analizy problemu badawczego przeprowadziłem również rozmowy z autorami tekstów piosenek, o charakterze politycznym. Dzięki rozmowom mogłem ustalić perspektywę autora na możliwość polityzacji dzieł niepolitycznych. Zjawisko upolitycznienia dzieła, wbrew woli jego twórcy, stanowi dowód na immanentną polityczność dzieł popularnych, który będę starał się przedstawić w toku niniejszych rozważań.

W rozdziale 4, będącym podsumowaniem badań przedstawionych w niniejszej pracy, zestawiam ze sobą poglądy moich rozmówców na temat popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury. Wywiady celowo miały charakter rozmów, a nie jedynie *sztucznych* ankiet. Stąd ich treść tematyczna znacznie się różni, w zależności od rozmówcy. Chciałem aby poruszane tematy miały możliwie najbardziej praktyczny charakter, przez co pytałem przede wszystkim na własne doświadczenia i zapatrywania moich rozmówców. Rozmawiam zarówno z muzykami, filmowcami, jak i pisarzem literatury fantasy. Każdy z rozmówców odpowiada innemu aspektowi popkultury, co koresponduje z przyjętą przeze mnie koncepcją badawczą i podziałem pracy.

Materiał badawczy, który stanowią dla mnie przede wszystkim dziennikarskie artykuły i polityczne wypowiedzi, które tworzą niejako część polskiego dyskursu publicznego, uzupełniam informacjami od artystów i praktyków, które udało mi się zdobyć w ramach swojej pracy badawczej. W związku z tym: poruszane przeze mnie kwestie, chociaż związane są z jednym z podstawowych zjawisk badawczych politologii – politycznością, równie mocno związane są z kwestiami medioznawczymi. Popkultura, chociaż bardziej kojarzona z naukami o kulturze, stanowi dla mnie jedynie materię, którą analizuję pod kątem politycznych możliwości wpływu lub ich politycznego wykorzystania.

CZĘŚĆ II – Charakterystyka zjawiska

1 Rola dzieł popkultury w polityce

Politolodzy, badacze, obserwatorzy możemy oceniać politykę tylko przez pryzmat jej efektów. Pomimo najszczerzych chęci nigdy nie poznamy niuansów zaistniałych procesów. Podstołowe negocjacje, personalne niesnaski lub partykularne interesy poszczególnych graczy politycznych, odbywają się zazwyczaj poza rynkiem publicznym. Widzimy tylko tyle polityki, ile ona sama chce nam pokazać. Wyjątkiem są, a przynajmniej powinny być, media. Media, które jako *czwarta władza* patrzą na ręce politykom, starając się odkryć tę sferę polityki, która zazwyczaj bywa ukryta. Ale media to nie tylko narzędzia kontroli polityków. To również możliwość prowadzenia polityki w prawie nieograniczonym stopniu. Konkurencja w politycznej przestrzeni medialnej jest bardzo wysoka. Różne pomysły, ideologie lub też ambicje poszczególnych graczy, mierzą się ze sobą w obrębie i tak ograniczonej przestrzeni informacyjnej. Informacyjna i kontrolna rola mediów konfrontuje się z kolei z inną immanentną ich cechą: rozrywką. Rozrywka z kolei działa na bardzo prostych zasadach – stara się skupiać na tematach popularnych, aby dotrzeć do jak najszerszych grup odbiorców. Ergo – zmaksymalizować zyski.

Maksymalizacja zysków jest z kolei cechą wspólną poszczególnych koncernów medialnych i polityków. Skoro media *grają na nucie* kultury popularnej, w celu dotarcia do szerokich mas odbiorców, to czy politycy nie mogą zrobić tego samego? W dzisiejszych czasach, gdzie zjawisko celebrytyzacji i mediatyzacji polityki jest coraz to lepiej dostrzegalne, proces wyszukiwania nowych metod kontaktów z wyborcami zdaje się czymś naturalnym. Pewną naturalną synergię pomiędzy trendami nowych mediów a światem polityki dostrzegł Jakub Nowak. Autor książki *Polityki sieciowej popkultury* zauważa, iż *niemal nie ma już kultury popularnej poza nowymi mediami*. Pisząc dalej: (...) co z kolei prowadzi do „popkulturyzacji” innych aspektów rzeczywistości. Popkulturowe modalności oddziałują na media tradycyjne, na dziennikarstwo (stare – tradycyjne i nowe – sieciowe), wreszcie na sposoby i konteksty podejmowania aktywności politycznej, zmieniając między innymi kampanie wyborcze, protesty obywatelskie, debatę publiczną⁷⁰.

70 J. Nowak, *Polityki sieciowej popkultury*, Lublin 2017, s. 65.

Dlatego też coraz częściej obserwujemy zjawisko stosunkowo nowe badawczo, aczkolwiek wynikające z długofalowej ewolucji w obrębie politycznych dyskursów – popkulturyzację polityki. Nie jest to oczywiście trend wyłącznie jednokierunkowy. Każda akcja, mająca odpowiednią siłę lub rozgłos musi wywołać kontrreakcję. Zjawisko popkulturyzacji wyrosło ponieważ ze zjawiska *mediatyzacji polityki*, które związane jest z *procesem narzucania systemowi politycznemu reguł i logiki działania dotychczas przypisywanym mediom i środkom masowej komunikacji*⁷¹.

System polityczny i system medialny połączyły się siecią wspólnych relacji, które wzajemnie na siebie wpływają. Zbigniew Oniszczyk zauważa przy tym, iż oba systemy mogą zarówno ze sobą współdziałać, jak i rywalizować⁷². Popkultura jest w tym wypadku niejako *trzecim systemem*, który z jednej strony stanowi część systemu medialnego, ale posiada przy tym również pewną autonomiczność. Autonomiczność wynikająca z woli twórców pozawala na wchodzenie w relacje ze światem polityki: na zasadach współdziałania i relacji.

Popkultura dziś stała się kolejnym elementem *politycznej układanki*. Niczym w popularnym modelu Davida Eastona – kultura popularna może być postrzegana jako kolejny element wpływu otoczenia na cały system polityczny. Dążenie do skuteczności, jakie cechuje wyrafinowanych polityków, musiało doprowadzić do refleksji, iż kultura popularna jest dziś siłą samą w sobie. Siłą, z której można politycznie korzystać, ale też i ją wykorzystywać. Stąd potrzeba do badań i analizy przedstawionych zagadnień, których celem jest zrozumienie w pełni wyników, jakie towarzyszyć muszą procesowi wzajemnych relacji pomiędzy dwoma tak wysoce wpływowymi światami. Światem polityki i światem kultury popularnej.

System polityczny jest jedną z podstawowych kategorii analizy politologicznej. Zdaniem Andrzeja Antoszewskiego system polityczny określa ogół działań politycznych w możliwie najbardziej uporządkowany i najwszechstronniejszy sposób⁷³. Owa wszechstronność sprowadza się do pewnej problematyki interpretacyjnej i definicyjnej. Termin *system polityczny* od wielu lat jest tematem takich sporów. Wspomniany wcześniej Antoszewski określa go, jako ogół relacji pomiędzy instytucjami, jednostkami i grupami podejmującymi się konkretnych działań.

71 Z. Oniszczyk, *Mediatyzacja polityki i polityzacja mediów. Dwa wymiary wzajemnych relacji*, [w:] *Studia medioznawcze*, nr 4 (47), Warszawa 2011, s. 14.

72 Tamże s. 13.

73 A. Antoszewski, *System polityczny jako kategoria analizy politologicznej*, Wrocław 1998, s. 73.

Jednocześnie zwraca również uwagę na normy i działania polityczne dotyczące konkretnego systemu⁷⁴. Takie postrzeganie systemu politycznego nie jest jedynym i dominującym w badaniach politologicznych w Polsce i świecie. Przemysław Maj i Waldemar Paruch w swoim artykule *Pojęcie „system politologiczny” w badaniach politologicznych (...)* zauważają, że w Polsce nie ma zgody w definiowaniu systemu politycznego⁷⁵. Tym samym popierają swoją tezę zestawieniem definicji poszczególnych badaczy, takich jak chociażby Ryszard Herbut, Władysław Szostak, czy też wspomnianego wcześniej Antoszewskiego⁷⁶.

Wielość definicji zagadnienia pokazuje jak szczególnym i ważnym tematem jest system polityczny w politologii. Przytaczając definicję Waldemara Żebrowskiego możemy postrzegać system jako *przestrzeń, w której toczy się całość życia politycznego*⁷⁷. Idąc dalej za tą definicją widzimy, że system polityczny zajmuje się wszystkimi relacjami politycznymi konkretnego państwa. Natomiast w skali micro możemy zaimplementować ową definicję do określenia poszczególnych relacji władzy, instytucji i podmiotów politycznych, a w konsekwencji i wszelkich akcji mających znaczenie polityczne, na każdy inny dowolny zbiór. W ten sposób widzimy, że system polityczny występuje wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z polityką, jej instytucjami i związanymi z tym procesami politycznymi.

Rozważania nad naturą systemu politycznego nie są już tylko domeną politologów i nie dotyczą tylko i wyłącznie konkretnych państw czy też organizacji. Badacze od wielu lat zajmują się również zagadnieniem polityki i systemu politycznego w aspektach całkowicie oderwanych od państwa i sfery publicznej. Tomasz Lenkiewicz w swoim artykule *Relacje Między światem biznesu, a polityką (...)*, wskazywał, że w każdym systemie politycznym różne grupy współpracują i konkurują ze sobą, naciskając i wywierając wpływy na organizacje publiczne i przedstawicieli władzy⁷⁸. Wpływ wielkich korporacji na politykę stał się dziś powszechnym elementem funkcjonowania niemalże każdego rozwiniętego systemu politycznego. Coraz częściej można spotkać się z głosami o tym, że *korporacje stały się potężniejsze od mocarstw*, o czym mogliśmy

74 A. Antoszewski, *System polityczny RP*, Warszawa 2012, s. 8.

75 P. Maj, W. Paruch, *Pojęcie „system politologiczny” w badaniach politologicznych w Polsce – aspekty i kontrowersje definicyjne*, [w:] *Polityka i Społeczeństwo* nr. 5, Rzeszów 2008, s. 66.

76 Tamże s. 66 – 69.

77 W. Żebrowski, *Współczesne systemy polityczne : zarys teorii i praktyka w wybranych państwach świata: (podręcznik akademicki)*, Olsztyn 2005, s. 7 – 10.

78 T. Lenkiewicz, *Relacje Między światem biznesu, a polityką. Uwarunkowania Europejskie*, [w:] *Colloquium Wydziału Nauk Społecznych i Humanistycznych Kwartalnik* nr 2, Gdańsk 2015, s. 151- 153.

dowiedzieć się chociażby z wywiadu Jacka Żakowskiego z Ladislauem Dowborem dla serwisu polityka.pl z czerwca 2017 roku⁷⁹.

Dziś tego rodzaju koneksje stają się czymś naturalnym dla każdego obserwatora świata politycznego. Zmiany, z jakimi zmierzył się świat w ostatnich latach, nie mogły nie wpłynąć na globalną politykę i *status quo*. David Easton w swojej koncepcji cybernetycznego systemu politycznego stworzonej w 1965 roku ukazał system polityczny, jako pole, w którym na zasadzie akcji i reakcji dzieją się wszelkie relacje pomiędzy politykami a obywatelami⁸⁰. Suma działań obywateli, polityków i wielkich korporacji jest dziś poniekąd wynikiem, który określa nam każdy system polityczny. Do grona tych korporacji, które cieszą się dziś największą rozpoznawalnością, można zaliczyć również największych *graczy* branży rozrywkowej – największych twórców popkultury.

Zmieniający się świat pozwala nam na interpretowanie polityki w znacznie szerszy sposób niż kiedykolwiek. Jakub Potulski w jednym z artykułów proponował, w celu zrozumienia istoty polityki, skupienie się na funkcjach politycznych niż na polityce *per se*. Tłumacząc czytelnikowi, że w społeczeństwach ludzkich *nie da się wydzielić polityki z innych zasad i ról społecznych oraz kulturowych*⁸¹. Autor tym samym zwracał uwagę nie tylko na samą sferę polityki, ale też polityczność innych sfer społecznych, działających w obrębie podsystemów systemu politycznego.

Dziś polityka to nie tylko aktorzy polityczni, prawo, instytucje i starannie kreowany przekaz. To także nowe źródła komunikacji, jakie przyniósł za sobą rozwój technologiczny. Niewątpliwie wpływ na współczesną politykę i kulturę polityczną mają tzw. *nowe media*. Do kategorii tej zdaniem Jakuba Nowaka można zaliczyć filmy, seriale, gry wideo, teledyski i materiały dziennikarskie, a także wielkie korporacje, które stoją za ich produkcją⁸². Powyższe wyliczenia zdają się wskazywać przy tym, iż to właśnie popkultura staje się dziś powoli nowym kanałem komunikacji politycznej.

79 J. Żakowski, *Korporacje silniejsze od rządów. Rządzą nami zera*, 2017, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/rynek/1708352,1,korporacje-silniejsze-od-rzadow.read> [dostęp 11.08.2018].

80 D. Easton, *A Systems Analysis of Political Life*, New York 1965.

81 J. Potulski, *Problem „tego co polityczne” a tożsamość badawcza politologii*, [w:] ANNALES UNIVERSITATIS MARIAE CURIE-SKŁODOWSKA LUBLIN – POLONIA, Lublin 2016 s. 74.

82 J. Nowak, *Polityki sieciowej popkultury*, Lublin 2017, s. 20.

Mirosław Filiciak w swojej książce *Media wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu* zdaje się dodatkowo podkreślać, że w dzisiejszych czasach granica pomiędzy wymienionymi wcześniej mediami jest coraz bardziej rozmyta⁸³. Nowe media wprowadzają pewną interaktywność pomiędzy nadawcą przekazu, a odbiorcą. Dziś większość internetowych danych poddawana jest edycji osób trzecich. W ten sposób każda próba komunikowania, w tym politycznego, może zostać zredefiniowana przez odbiorców, co w dużym stopniu wpływa na zmiany w całym dyskursie. Dzisiejszy odbiorca nie jest tylko konsumentem, a raczej prosumentem.

Elżbieta Szul powołując się na Alvina Tofflera definiuje prosumenta jako konsumenta, który jest jednocześnie producentem⁸⁴. Dla polityki i komunikowania politycznego otwiera to całkowicie nowe drogi postępowania, ale też i nowe wyzwania. Tak jak wcześniej wspomniano: popkultura jest sztuką przetwórczą. Dziś, korzystając z najnowszych technologii, większość z nas może samemu przetwarzać różne dzieła i szablony, stając się poniekąd takim twórcą kultury popularnej. Przykładem i poniekąd efektem finalnym takiej zależności mogą być popularne memy polityczne, które stają się nie tylko instrumentem komunikacji politycznej, ale i orężem w politycznej walce

Dzisiaj kultura, zarówno ta popularna, za którą często stoją wielkie korporacje, jak i ta, która jest wytworem pracy pojedynczych artystów, staje się coraz ważniejszym elementem życia społecznego, a przez to i politycznego. W świecie, w którym każdy może być twórcą, producentem i *wyznacznikiem trendów* znacznie trudniej jest zachować monopol na kreowanie przekazu. Przed politykami i systemem politycznym pojawiają się nowe wyzwania, jakim są relacja kultury z polityką. Ale to nie jedyne zmiany jakie nas czekają. Wspomniane wcześniej korporacje, chociaż nie są wytworem współczesności, za czego przykład można przytoczyć chociażby *Kompanię Wschodnią*, dziś jak nigdy wcześniej mogą wpływać na funkcjonowanie całych systemów politycznych. Chociażby poprzez naciski w stanowieniu prawa⁸⁵. Bezprecedensowa stała się sprawa *Citizens United* z 2010, gdzie w wyniku postępowania sądowego

83 M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013, s. 16.

84 E. Szul, *Prosumpcja jako aktywność współczesnych konsumentów – uwarunkowania i przejawy*, [w:] *Nierówność społeczna a wzrost gospodarczy*, nr. 31, Rzeszów 2013, s. 347 – 348.

85 A. Winkler, *Korporacja też obywatel. Jakie prawa wywalczyły sobie korporacje w USA*, <http://wyborcza.pl/wiecejswiata/7,163812,23153067,korporacja-tez-obywatel.html> [dotęp 11.08.2018].

amerykański Sąd Najwyższy zdecydował, że rząd nie może ograniczać przedsiębiorstw, jeżeli te chcą wspierać finansowo danego kandydata⁸⁶. Tym samym korporacje zyskały jeszcze większą możliwość wpływu na politykę, a w tym i cały system polityczny USA.

Powyższy przykład pokazuje nam możliwości wpływu wielkich korporacji, których działalność jest zazwyczaj zarobkowa, a nie polityczna, mogą wpływać na politykę w wymiarze instytucjonalnym. Czy w takim razie korporacje rozrywkowe – twórcy popkultury, nie mogą wpływać na procesy poprzez ideologizację lub polityzację ich dzieł? Ale polityka to nie tylko instytucje, normy i procesy polityczne. To również wyborcy, kultura, kultura polityczna, normy postępowania, ideologie, czy też percepcje na świat i politykę. Skoro korporacje mogą wpływać na politykę w wymiarze prawno-instytucjonalnym, to czy nie mogą wpływać na politykę poprzez wyborców, którzy jednocześnie są również ich klientami. W ten sposób dochodzimy do konstatacji, iż wpływ polityczny i kategoria polityczności mogą dotyczyć też zjawisk pozornie niezwiązanych z polityką, które stanowią ledwie część otoczenia politycznego. Ale też za sprawą ich odpowiedniego wykorzystania mogą stać się elementem politycznego wpływu.

1.1 Rola popkultury w procesach poznawczych – wizje przyszłości

Chociaż temat wpływu wielkich korporacji na państwa, wizje globalnej kontroli prywatnych przedsiębiorstw i pokrewnych staje się nowymi wyzwaniami dla klasycznej politologii, to nie są zjawiskami, na które nie mogliśmy być przygotowani. Rozważania futurologiczne zawsze były domeną wszelkiego rodzaju twórców. Popkultura niejednokrotnie trafiała ze swoimi rozważaniami w sedno problemów, które pojawiały się na długo przed ich realnym zaistnieniem. W jednym z artykułów Matyldy Grodeckiej, który ukazał się na łamach serwisu spidersweb.pl możemy zapoznać się z siedmioma wydarzeniami, które przewidział popularny serial animowany *The Simpsons*⁸⁷.

Twórcy wymienionego serialu już w 2000 roku wprowadzili do akcji serialu postać Donalda Trumpa, który to został prezydentem Stanów Zjednoczonych⁸⁸. To oczywiście tylko jeden

86 J. Dunbar, *The 'Citizens United' decision and why it matters*, <https://www.publicintegrity.org/2012/10/18/11527/citizens-united-decision-and-why-it-matters> [dotęp 11.08.2018].

87 M. Grodecka, *Simpsonowie znów przewidzieli przyszłość. TOP 7 przykładów, że w tej kreskówce to standard*, <https://www.spidersweb.pl/2017/12/simpsonowie-przepowiadaja-przyszlosc.html> [dostęp 04.11.2019].

88 M. Wernio, *Kreskówkowy żart stał się rzeczywistością. Donald Trump 45. prezydentem USA, Kreskówkowy żart stał się rzeczywistością. Donald Trump 45. prezydentem USA*, <https://noizz.pl/spoleczenstwo/donald-trump-w-kreskowce-the-simpsons/bwd71zg> [dostęp 04.11.2019].

z popkulturowych przykładów. Trudno wyrokować, czy powyższa zgodność przewidywań serialu z realnymi działaniami w przyszłości brała się z realnych obserwacji – czy też ślepego trafu. Można również czysto teoretycznie założyć, że odpowiedzi należałoby szukać gdzie indziej. Przede wszystkim zastanawiając się, czy ukazanie Donalda Trumpa, jako prezydenta w popularnym serialu, nie pozostało bez echa w wśród odbiorców (potencjalnych wyborców), przekładając się na pozytywny efekt kontrowersyjnego kandydata? Powyższe zagadnienie wymagałoby jednak dalszych badań.

Przejdźmy jednak do twórców bardziej poważnych dzieł, którzy podejmowali się predyktywnych lub futurologicznych rozważań. Wizje świata pojawiały się chociażby w książkach Philipa Dicka *Blade Runner. Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*⁸⁹ z 1969 roku lub *Ubik*⁹⁰ z 1969 roku. To tylko przykłady wizji świata z pogranicza futurologii i *science-fiction*, które dają powody do zastanowienia się nad przyszłością rozwoju technologii i całych społeczeństw. Wytwory kultury popularnej mogą stać się wartościowymi źródłami wiedzy, pomysłów i tematów do dyskusji w obszarze nauk społecznych. Ale też mogą stać się pomocnymi dla rządzących polityków, szukających długofalowych rozwiązań.

Jako przykład można tu przytoczyć informacje o zatrudnieniu pisarzy science-fiction przez francuskie wojsko. W artykule Jana Domańskiego możemy przeczytać, iż francuska agencja Defense Innovation Agency *ma nawiązać współpracę z pisarzami nurtu fantastyki naukowej i futurologami, aby móc przewidzieć przyszłe wykorzystywane bojowo technologie oraz możliwe nowe zagrożenia*⁹¹. Jeżeli wojsko, które przecież jest podległe politykom, widzi sens we współpracy z twórcami kultury, to można przyznać, iż podobnie bliskie relacje pomiędzy polityką a kulturą rozrywkową, staną się czymś powszechnym. Poszukiwanie prawdy i poznanie świata nie są zadaniami, które powinny być przypisane wyłącznie nauce. Twórcy kultury mogą w równym stopniu przyczynić się do rozwoju technologii lub nauki, jeżeli ich dzieła zostaną

89 Czytaj więcej: P. Dick, *Blade Runner. Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*, Poznań 2012.

90 Czytaj więcej: P. Dick, *Ubik*, Poznań 2013.

91 J. Domański, *Francja: wojsko zatrudni pisarzy science fiction. Będą wspierać świeżymi pomysłami wojskowych strategów*, <https://tech.wp.pl/francuskie-wojsko-zatrudni-pisarzy-science-fiction-beda-wspierac-swiezymi-pomyslami-wojskowych-strategow-6405778406840449a?amp=1&fbclid=IwAR07G7Vzu40aO9gtYC54WfM6OB50c3wXE-sfC87sP6oHZWEDJS2PHSLPMRgE> [dostęp 24.07.2019].

w odpowiedni sposób wykorzystane lub przetworzone. Politycy stopniowo powinni zacząć uważać potencjał, jaki mogą nieść za sobą źródła kultury popularnej.

Z drugiej zaś strony: poprzez ukazywanie różnych wizji świata dzieła popkultury mogą wpływać na procesy poznawcze ich odbiorców, tym samym chociażby kształtować ocenę zjawisk politycznych i percepcję polityki i polityków. Do takich wniosków doszła Michelle C. Pautz, która w jednym ze swoich artykułów opisała eksperyment, w którym widzowie byli pytani o swoje odczucia na temat pracy rządu przed i po obejrzeniu przygotowanych filmów pełnometrażowych. Percepcja widzów zmieniła się znacznie pod wpływem kontaktu z filmami *Operacja Argo* i *Wróg numer jeden*⁹². W naturalny sposób prowadzi to do pytań: w jak dużym stopniu dzieła kultury popularnej mogą wpływać na naszą percepcję świata lub nawet procesy decyzyjne? Podobnych odpowiedzi zdawała się szukać Anna Ostaszewska – autorka artykułu *Popkulturowe ramy tożsamości. Media, kultura popularna, internet jako nowe środowiska kształtowania tożsamości*⁹³. Ostaszewska w swoich badaniach doszła do wniosku, iż *obecnie ogólna orientacja w świecie popkultury (idole, moda, trendy, seriale, gadzety), formy spędzania wolnego czasu, w tym zwyczaje konsumenckie oraz aktywność w wirtualnej przestrzeni, stają się dziś elementem konstrukcji tożsamościowych nas samych*⁹⁴.

Zwiększająca się rola mediów, kultury popularnej, czy przemysłu rozrywkowego muszą odcisnąć swoje piętno na społeczeństwie - a przez to również i na polityce. Futurolog Alvin Toffler w swojej książce *Future Shock*⁹⁵ pisał, że *szok przyszłości nie jest już tylko potencjalnym zagrożeniem. To prawdziwa choroba dosięgająca nasze społeczeństwo*. Według Tofflera świat zmienia się z taką prędkością, że ludzie nie są w stanie przystosowywać się wystarczająco szybko do nowej rzeczywistości. Pandemia koronawirusa w mikroskali pokazała nam zawrotne tempo zmian społecznych, politycznych i technologicznych, niejako urzeczywistniając *szok przyszłości*, który wydarzył się na naszych oczach.

92 M. C. Pautz, *Argo and Zero Dark Thirty: Film, Government and Audiences*, [w:] Political science & politics, Volume 48, Issue 1, Cambridge 2015.

93 A. Ostaszewska, *Popkulturowe ramy tożsamości. Media, kultura popularna, internet jako nowe środowiska kształtowania tożsamości*, [w:] Opracowanie—Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2009, <http://www.bc.ore.edu.pl/Content/666/popkulturowe+ramy+tozamoci.pdf> [dostęp 08.07.2019].

94 Tamże s.6.

95 Tłumaczenie na język polski: A. Toffler, *Szok Przyszłości*, Poznań 1998.

Zdaniem Tofflera to naukowcy i intelektualiści powinni przygotowywać ludzi na zmiany, które mogą nadejść wraz z rozwojem technologii⁹⁶. Tylko jak mają tego dokonać? Skąd znaleźć odpowiedzi na pytania o przyszły kształt świata? Z jednej strony można starać się analizować nowinki technologiczne i pomysły największych światowych potentatów w dziedzinach rozwoju technik komputerowych, medycznych, czy też nawet przemysłowych. Ale czy to wystarczy? Z drugiej strony mamy wielu pisarzy, futurologów, twórców kultury popularnej, których wyobrażenia wyprzedza dzisiejszą technikę i pomysły wynalazców. Nie świadczy to oczywiście o tym, że wszystkie pomysły twórców, którzy nie zawsze są technikami-wynalazcami, mogą zostać zrealizowane. Ale z pewnością daje to wspaniały materiał do analiz i zastanawiania się nad rozwojem techniki tak, aby w możliwie najmniej dotkliwy sposób przeżyć *szok przyszłości*. Literatura i sztuka popularna z pewnością są ważnym ogniwem w tym procesie.

Poszukiwania *osobliwości technologicznej*⁹⁷ są procesem, który może zburzyć znany nam porządek świata. Nie uniknie tego również świat polityki. Dave Eggers w swojej książce *Krąg* stworzył świat, w którym technologia doprowadziła do sytuacji, w której wszystko było kontrolowane i monitorowane przez prywatną korporację, a pierwszymi ofiarami permanentnej *przejrzystości* stali się politycy⁹⁸. Mark Elsberg w *Zero* z kolei zwiastuje, że globalna kontrola nad informacją jest nie do uniknięcia. Prywatne korporacje takie jak dzisiejsze *Google* mają dostęp do gigantycznych informacji o użytkownikach sieci, które mogą być łąkowym kąskiem dla polityków, co udowodniono już przy aferze *Cambridge Analytics*⁹⁹. To tylko przykłady twórców, którzy obserwują świat i na podstawie tego stawiają swoje diagnozy. Sztuka popularna, nie będąca wytworem pracy naukowców, może stać się bardzo wartościowym źródłem informacji o świecie i polityce. Nie tylko dla samych odbiorców, ale i dla politologów. Już teraz widoczny jest pewien trend w badaniu poszczególnych uniwersów fantasy pod kątem zaimplementowanych w nich systemów politycznych i relacji władzy.

96 A. Toffler, *Future Shock*, New York 1970, s. 8.

97 *Osobliwość technologiczna* – postęp technologiczny wyprzedzający możliwości poznawcze człowieka. Czytaj więcej: *Osobliwość technologiczna*, Encyklopedia fantastyki, http://encyklopediafantastyki.pl/index.php/Osobliwo%C5%9B%C4%87_technologiczna [dostęp 18.08.2018].

98 Czytaj więcej: D. Eggers, *Krąg*, Katowice 2015.

99 S. Czubkowska, *Afera Cambridge Analytica. Facebook wybrał Amerykanom prezydenta. Czy nam też wybrać? I jeszcze na tym zarobi*, <http://wyborcza.pl/7,156282,23182834,afery-cambridge-analytica-facebook-wybral-amerykanom.html> [dostęp 04.11.2019].

1.2 Bohaterowie popkultury a nauka. Czego możemy nauczyć się z literatury popularnej?

Badania nad poszczególnymi dziełami popkultury, w kontekście ich roli w procesach społeczno-politycznych, są stosunkowo nowym obszarem badawczym. Natomiast od wielu lat powstają badania naukowe, które zajmują się systemami politycznymi dzieł literackich. Często-
kroć badania te dotyczą tych dzieł, które doczekały się swoich ekranizacji, przenosząc literacki pierwowzór na kanwy popkulturowej rozrywki. Egzemplifikacją takiego stanu rzeczy mogą być politologiczne badania książek fantasy, które same stały się popkulturowymi inspiracjami. W przypadku polskiego stanu badań można zauważyć, w tym obszarze, przewagę badań kulturoznawczych i literaturoznawczych, nad badaniami socjologicznymi lub politologicznymi. Niemniej jednak takie publikacje również w Polsce pojawiają się, głównie w formie artykułów badawczych – co zostanie zaprezentowane w toku pracy.

Przykładem takiego stanu rzeczy mogą być pojawiające się, głównie za granicą, prace naukowe, w których szczegółowo badane są systemy polityczne danych dzieł. Jedną z takich prac badawczych jest książka Bethany Barratt amerykańskiej politolog z Uniwersytetu Roosevelta w Chicago. *The Politics of Harry Potter*¹⁰⁰ z 2012 roku jest dziełem, w którym szczegółowo zbadano i opisano system polityczny w świecie Harrego Pottera autorstwa J.K. Rowling. Autorka naukowego opracowania odeszła od opisywania perypetii młodego czarodzieja, zamiast tego skupiła się na świecie, w którym działa się akcja serii książek. W opracowaniu mamy do czynienia nie tylko z opisem problemów politycznych poruszanych w książkach, czy też relacji władzy lub kształtu instytucji publicznych. Poruszane są tu również tematy społeczne, jak chociażby konflikty pomiędzy czarodziejami pełnej i niepełnej krwi¹⁰¹, czy też zjawisko terroryzmu na przykładzie tzw. Grupy Śmierciożerców¹⁰². Chociaż wspomniane wydarzenia czy grupy, są wyłącznie częścią literackiej fikcji, to Bethany Barratt opisuje je w sposób zgodny z naukową (politologiczną) metodologią, ukazując tym samym ich podobieństwa do świata rzeczywistego.

Przez tego rodzaju analizy możemy w większym stopniu zrozumieć pewne mechanizmy funkcjonowania świata stworzonego przez Rowling i odnieść się do realnych systemów

100 B. Barratt, *The Politics of Harry Potter*, New York 2012.

101 Tamże s. 59 – 84.

102 Tamże s. 95 – 115.

politycznych. W świecie Harrego Pottera świat magii i jego polityka miesza się z prawdziwym światem. Wobec tego mamy tu do czynienia z ministrem magii, który wzorowany jest początkowo na rozwiązaniach znanych z systemu westminsterskiego, jak i z brytyjskim premierem, którego rola i kompetencje przypominają te, z którymi mamy do czynienia naprawdę. Rowling pokazała, że można stworzyć świat fikcji, który będzie działał na zasadach znanych nam ze świata realnego. To właśnie polityka określiła te ramy, które pozwalają czytelnikom na głębszą identyfikację ze światem fikcji i jeszcze większą immersję. Przy okazji warto zwrócić uwagę, iż sam Harry Potter jest serią, w której polityka odgrywa zaledwie tło. Niemniej jednak przez pewne kontrowersje dotyczące poglądów autorki tej znanej serii, jej treść jest regularnie rozbiegana na czynniki pierwsze – pod kątem przedstawionych tam wątków. Interpretacje czytelników, cechujące się współczesną perspektywą na kwestie społeczno-polityczne, pozwalają dostrzec wątki pozornie niewidoczne¹⁰³.

Przy okazji warto zacytować autorów publikacji pod tytułem *Harry Potter: Fenomen społeczny - zjawisko literackie - ikona popkultury*, gdzie padają słowa, iż: *Harry Potter jest literacką mieszanką różnych motywów i kontekstów kultury popularnej. Przez co może być interpretowany nie tylko jako tekst kultury, ale też jako dzieło popkultury i produkt globalizacji*¹⁰⁴. Stąd też książki o nastoletnim czarodzieju stały się poniekąd egzemplifikacjami politologicznych badań nad światami fikcji literackiej. Tego rodzaju źródła nie tylko stanowią pokaźny materiał badawczy do prac naukowych, ale również mogą stać się źródłem wiedzy i elementem procesów eksplanacyjnych świata polityki. Przez swoją popularność, którą zawdzięczają przetwórczemu charakterowi popkultury (ekranizacje, egranizacje i inne interpretacje) trafiają do szerokich mas odbiorców, mogąc wpływać na ich postrzeganie świata – w tym także na świat polityki.

Egzemplifikacją poważnego potraktowania zagadnienia polityki przez Rowling jest nie tylko opracowanie Barratt, ale też szereg innych artykułów zajmujących się tematami

¹⁰³ Za przykład przedstawię tu tekst Marty Glanc, który ukazał się na łamach serwisu polityka.pl (M. Glanc, Wykluczeni ze świata Harry'ego Pottera. Nie tylko osoby transseksualne, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1936916,1,wykluczeni-ze-swiate-harryego-pottera-nie-tylko-osoby-transseksualne.read> [dostęp 30.04.2022].). Autorka dokonuje analizy treści serii książek, pod kątem występowania w niej wątków dotyczących osób wykluczonych.

¹⁰⁴ *Harry Potter: Fenomen społeczny - zjawisko literackie - ikona popkultury*, red. W. Kostecka, M. Skowera, Warszawa 2014, s. 12.

politycznymi i społecznymi w *Świecie Magii*. Za przykład można przytoczyć tu artykuł Samantha Love *The Politics of Harry Potter: Corrupt Law and Totalitarian Government*¹⁰⁵ o zmianie system i jego drodze do autorytaryzmu. Kolejnym przykładem artykułów traktujących o polityce w świecie Harrego Pottera może być chociażby *Harry's World: An Exploration of J.K. Rowling's Social and Political Agenda in the Harry Potter Series*¹⁰⁶ z 2007 roku napisany przez Erin Vollmer lub *Harry Potter & the Riddles of Political Ideology*¹⁰⁷ napisany przez Cynthia Perri w 2015 roku.

Powyższe przykłady pokazują, że nawet świat, w którym dzieją się losy małego czarodzieja, może stać się przedmiotem poważnych analiz badawczych. Polityczność tego typu dzieł widoczna jest w wielu wymiarach poznawczych. Nie tylko pod kątem systemowym, ale też zawartych w danym dziele ideologii. A co dopiero w przypadku bardziej rozbudowanych uniwersów lub tych *stricte* nastawionych na politykę? Publikacji zajmujących się problemem polityki w wykreowanych światach fantastyki pojawia się bardzo wiele. Z innych uniwersów można przytoczyć tu chociażby *Śródziemie* z dzieł twórczości J.R.R. Tolkiena. Świat, w którym dzieje się akcja *Silmarillionu*, *Władcy Pierścieni*, czy też *Hobbita* doczekał się wielu publicystycznych i naukowych analiz. Autorem jednej z tego typu prac naukowych jest Timothy R. Furnish z Georgia Perimeter College. *High Towers and Strong Places: A Political History of Middle-Earth*¹⁰⁸ to analiza poszczególnych systemów politycznych i relacji władzy, które występują w świecie *Władcy Pierścieni*, analizowanych pod kątem systemowym i komparatystycznym. Autor porównuje chociażby rozwiązania znane ze starożytnego Rzymu czy też Bizancjum, z państwami-miastami znanymi z książek Tolkiena.

Analiza literatury pod kątem polityki nie musi być tylko próbą usystematyzowania wiedzy. Może stać się również niejako podręcznikiem, który na nierealnym przykładzie tłumaczy skomplikowane niuanse danego zagadnienia. Z tego założenia wyszli autorzy *The International Relations of Middle-earth: Learning from The Lord of the Rings*¹⁰⁹ Patrick James i Abigail E. Ruane

105 S. Love, *The Politics of Harry Potter: Corrupt Law and Totalitarian Government*, Oxford 2014, <https://www.oxford-royale.co.uk/articles/harry-potter-law.html> [dostęp 11.08.2018]

106 E. Vollmer, *Harry's World: An Exploration of J.K. Rowling's Social and Political Agenda in the Harry Potter Series*, [w:] *UW-L Journal of Undergraduate Research X*, La Crosse, 2007.

107 C. Perri, *Harry Potter & the Riddles of Political Ideology*, Glenside 2015.

108 T. R. Furnish, *High Towers and Strong Places: A Political History of Middle-Earth*, Toronto 2016.

109 P. James, E. A. Ruane, *The International Relations of Middle-earth: Learning from The Lord of the Rings*, Los Angeles 2012.

z Uniwersytetu Południowej Kalifornii. Tworząc podręcznik do stosunków międzynarodowych, opierający się na przykłady z dziejów Śródziemia Tolkiena. Powstało również podobne dzieło zajmujące się tożsamą problematyką w świecie wykreowanym przez Rowling - *Harry Potter and International Relations*¹¹⁰ autorstwa Daniela Nexona i Ivera Neumanna.

W porównaniu z Harrym Potterem obszar badawczy *Władcy Pierścieni* jest jeszcze ciekawszy w aspekcie eksplanacyjnym. Stąd nie tylko zainteresowanie badawcze politologów, ale też przedstawicieli innych nauk. Całość akcji nie dzieje się w czasach współczesnych (abstrahując od wątku magii i istot magicznych), a w tzw. *Medieval fantasy*. Termin ten oznacza umieszczenie akcji w świecie, który wzorowany jest na średniowieczu. Oczywiście porównania te nie dotyczą zwykle problematyki historycznej przytoczonej epoki, a skupiają się bardziej na konstrukcji świata ze średniowieczną technologią, systemem feudalnym i wzorowanym historycznie orężem lub całymi rozwiązaniami militarystycznymi¹¹¹.

Tego rodzaju umiejscowienie akcji w danym otoczeniu fabularnym wiąże się również z pewnymi ograniczeniami i obostrzeniami. Aby system był w pełni koherentny twórca musi trzymać się jak najbardziej niuansów, czy też obyczajów epoki. Do tego rodzaju literatury (oprócz dzieł Tolkiena, które często klasyfikuje się również jako *high fantasy*) możemy zaliczyć chociażby sagę o Wiedźminie¹¹² Andrzeja Sapkowskiego, czy też saga *Pieśń Lodu i Ognia*¹¹³ Georga Martina, na podstawie której nakręcono bijący rekordy popularności serial *Gra o Tron*¹¹⁴. Oba dzieła cechuje głęboki i przemyślany system polityczny, z dobrze nakreślonymi stosunkami dyplomatycznymi. O ile dzieło polskiego pisarza nie doczekało się jeszcze naukowej analizy, pod kątem przedstawionych w nim treści związanych z politologią, to już dzieło Martina i owszem. *Race for the Iron Throne: Political and Historical Analysis of a Game of Thrones*¹¹⁵ autorstwa Stevena Attewella, historyka z Uniwersytetu Kalifornijskiego w Santa

110I. B. Neumann, D. Nexon, *Harry Potter and International Relations*, Londyn 2006.

111 Zobacz: bestfantasybooks.com, Medieval Fantasy, <http://bestfantasybooks.com/medieval-fantasy.html> [dostęp 12.08.2018].

112 Tzw. *Saga o Wiedźminie* autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, w której skład wchodzi opowiadania *Ostatnie Życzenie* i *Miecz Przeznaczenia*, oraz książki *Krew Elfów*, *Czas Pogardy*, *Chrzest Ognia*, *Wieża Jaskółki* i *Pani Jeziora*.

113 *Pieśń Lodu i Ognia* seria powieści fantasy autorstwa G.R.R. Martina, w której skład wchodzi książki *Gra o Tron*, *Starcie Królów*, *Nawałnica Mieczy*, *Uczta dla Wron* i *Taniec ze smokami*.

114 HBO, *Game of Thrones*, serial telewizyjny, 2011 – 2017.

115 S. Attewell, *Race for the Iron Throne: Political and Historical Analysis of a Game of Thrones*, Santa Barbara 2018.

Barbara, jest jedną z tych pozycji, która stara się przybliżyć czytelnikowi niuanse polityki wykreowanej w świecie literackiej fikcji. Autor w jednym z rozdziałów skupia się nad zagadnieniem systemu politycznego w świecie Martina i stara się odpowiedzieć na pytanie badawcze: *w jakim stopniu świat Gry o Tron działa jak system polityczny, a w jakim nie*¹¹⁶?

W Polsce zdaje się brakować tego rodzaju rzetelnych naukowych analiz na temat polityki, ekonomii, relacji społecznych lub nawet historii, w wykreowanym przez Georga Martina w świecie. Niemniej jednak pojawiają się artykuły lub felietony o tej problematyce, czego przykładem może być tekst Dariusza Domagalskiego dla portalu Kawerna - *Gra o tron: Fantastyka a historia – Feudalizm*¹¹⁷. Zagadnienie jest o tyle ciekawe, że sam Martin w dużym stopniu skupił się na zachowaniu historycznych realiów z monarchiami, systemem wasalnym i relacjami władzy, dokładając do tego otoczkę w postaci politycznych intryg. W jednym z wywiadów autor przyznał, że *aby stworzyć przekonujący świat fantasy, należy wzorować się na wydarzeniach prawdziwych*¹¹⁸. Co tylko podkreśla jak ważnym elementem dla mechaniki świata fantasy (a w szczególności tego średniowiecznego), jest historia i polityka.

Oczywiście pojawiają się też pozycje, które zgrabnie wplatają elementy różnych stylów w świat wzorowany na średniowiecznym, czego przykładem może być saga *Pan Lodowego Ogrodu* polskiego pisarza Jarosława Grzędowicza¹¹⁹. Dzieło łączy konstrukcje świata średniowiecznego, z jego ograniczeniami technologicznymi, czy nawet poznawczymi, z futurystyczną technologią i magią, jaką dysponuje główny bohater przygód – Vuko Drakkainen. Opowieść wysnuta przez Grzędowicza nabiera rozmachu z każdym kolejnym tomem, by finalnie uraczyć czytelników opisem rozbudowanego konfliktu. Prowadzonego zarówno na poziomie militarnym, jak i politycznym. Grzędowicz skonstruował skomplikowany świat z głęboko rozwiniętymi relacjami politycznymi, różnorodnymi społecznościami i kulturami. Świat Pana Lodowego Ogrodu z pewnością mógłby stać się przedmiotem analiz politologicznych. Niestety, cykl nie

116 S. Attewell, *About: Political Analysis*, <https://racefortheironthrone.wordpress.com/about/> [dostęp 15.08.2018].

117 D. Domagalski, *Gra o tron: Fantastyka a historia – Feudalizm*, <http://www.kawerna.pl/aktualnosci/arcywazne/item/2212-gra-o-tron-fantastyka-a-historia-feudalizm.html> [dostęp 15.08.2018].

118 M. Maleszka, A. Marynowska, *Historyczne inspiracje w „Pieśni Lodu i Ognia” George’a R.R. Martina*, <https://historia.org.pl/2013/06/24/historyczne-inspiracje-w-piesni-lodu-i-ognia-georgea-r-r-martina/> [dostęp 15.08.2018].

119 Czytaj więcej, J. Grzędowicz, *Pan Lodowego Ogrodu*, T. 1- 4, Lublin 2005.

jest jeszcze zbyt popularnym za granicą, a polska dziedzina politologii, która zajmuje się *polityką fikcji* dopiero się rozwija¹²⁰.

Ten sam problem dotknął również wspomnianej wcześniej Sagi o Wiedźminie, która w szybkim tempie zyskuje popularność na zachodzie. Głównie za sprawą adaptacji w formie gier i nadchodzącego serialu¹²¹. Popkulturowe interpretacje materiału źródłowego przełożyły się na wzrost rozpoznawalności i zasięg prozy Sapkowskiego. Należy dodać, że świat stworzony przez Sapkowskiego mógłby stać się nie tylko przedmiotem analiz politologicznych, ale i socjologicznych. Autor wykreował uniwersum, gdzie każda jednostka, państwo, czy też rasa mają własne cele i wartości, niekiedy zupełnie sprzeczne z innymi. Zdaniem Karoliny Zastępskiej tytułowy Wiedźmin woli żyć poza społeczeństwem i jego interesami, to ciągle spotyka się z jego wpływem¹²². Pokazuje nam to, w jakim stopniu autor kładzie nacisk na ukazanie relacji systemowych i instytucjonalnych pomiędzy społeczeństwem, polityką, a jednostką – od których nie da się uciec. Można założyć, iż potencjalny sukces serialu na motywach książki mógłby przełożyć się na wzrost zainteresowania światem Wiedźmina. W tym także zainteresowania naukowego. Popkultura nie tylko wykorzystuje popularność już istniejących motywów, ale w znacznym stopniu kreuje nowe, wpływając na kształt dyskursu.

Brak popularności, a przy tym charakteru dzieła międzynarodowej popkultury, jako próba odpowiedzi na małe zainteresowanie zachodnich badaczy nad systemami politycznymi polskich tytułów, to tylko jeden z argumentów w dyskursie. Katarzyna Kaczor w swoich badaniach nad polską literaturą fantasy przytacza słowa Aniki Radzkiej, która to uważa, że w polskiej literaturze *przestrzeń budowana jest na potrzeby chwili*¹²³. Porównując światy wykreowane przez Tolkiena i Sapkowskiego zauważa, że jeżeli ten pierwszy skupiał się na kreacji całego uniwersum, tworząc fikcje wielostopniową, to drugi zaś stworzył jedynie tło dla przygód tytułowego

120 Polityka fikcji – nazwa własna przyjęta przez autora, do określenia nurtu nauk politycznych, zajmujących się badaniami systemów politycznych, relacji społecznych i stosunków międzynarodowych w twórcach fikcyjnych. Nazwa odnosi się zarówno do literatury, jak i do innych wytworów kultury, opierających się w konstrukcji fabularnej o zjawisko polityki i polityczności, takich jak filmy, czy też gry komputerowe.

121 Dziennik Zachodni, *Fani chcą serialu Wiedźmin. Jest petycja do HBO, Netflix i Starz*, <http://www.dziennikzachodni.pl/artukul/8009259,fani-chca-serialu-wiedzmin-jest-petycja-do-hbo-netflix-i-starz,id,t.html> [dostęp 15.08.2018].

122 K. Zastępska, *Czytać wciąż na nowo. Kilka słów o baśniach w świecie wiedźmina*, [w:] "Creatio Fantastica" 2016, nr 2 (53), s. 63.

123 A. Radzka, *Światy alternatywne w fantasy*, <http://www.tolkien.com.pl/hobbickanorka/artykuly/alter.html> [dostęp: 16.08.2018].

bohatera¹²⁴. Co wcale nie umniejsza Sapkowskiemu pracy, jaką włożył w przygotowanie konstrukcji świata, ze sprawnie przedstawionym systemem relacji społecznych i politycznych. Możliwym jest, że w najbliższym czasie, na skutek dalszej ekspansji marki, powstaną również opracowania na temat polityki w świecie Wiedźmina.

Przedmiotem badań naukowców zajmujących się polityką w literaturze zazwyczaj stają się książki popularne i uważane za ważne dla rozwoju kultury. *Śródziemie* Tolkiena jest jednym z przedstawicieli-protoplastów fantasy. Harry Potter, chociaż reprezentuje całkowicie inne ramy czasowe i kulturowe, to również jest przedstawicielem tego rodzaju literatury. Obie przez lata stały się ważnymi markami kultury popularnej. Oba wspomniane uniwersa stworzone są z wielu małych detali, które stanowią o spójności świata przedstawionego. Oba światy nie mogłyby funkcjonować bez nakreślenia tła fabularnego. Systemy polityczne w ujęciu zarówno instytucjonalny, jak i relacyjny może stanowić swoiste tło i niejako dopełnienia konstrukcji każdego świata przedstawionego. Jeżeli pierwsze ujęcie według definicji Antoszewskiego można utożsamiać z ustrojem państwa, to drugie odnosi się do ogółu zależności wynikających z procesu walki o władzę¹²⁵.

Rozbudowane uniwersa, czy to ze świata fantasy, sci-fi lub political-fiction wymagają przecieć od ich autorów stworzenia zarówno różnego rodzaju instytucji, jak i sieci relacji. Zarówno pomiędzy głównym bohaterem a otoczeniem, jak i pomiędzy aktorami drugoplanowymi lub różnego rodzaju grupami. Czytelnicy wcześniej wspomnianych dzieł są w stanie doskonale określić relacje pomiędzy Dumbledorem, dyrektorem szkoły magii Hogwart a jego uczniami lub też występującym w wykreowanym świecie Ministrem Magii. Tak samo miłośnicy prozy Tolkiena rozumieją polityczne zaszłości pomiędzy Gondorem a Rohanem¹²⁶, zasady sukcesji tronu w poszczególnych państwach czy też znaczenie politycznych sojuszy w dobie wojny.

W celu analizy deskryptywnej i eksplanacyjnej badacze tworzą supozycje interpretacji znaczeń i symboli znajdujących się w dziełach z uniwersum *Śródziemia*. Nie można nie docenić warsztatu i kunsztu badawczego tolkienistów. Szyjewski stworzył rozbudowaną analizę *Od*

124 K. Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrofie*, [w:] Anatomia wyobraźni, red. S.J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 192 – 194.

125 A. Antoszewski, R. Herbut, *Leksykon politologii*, Wrocław 2004, s. 439 – 441.

126 Fikcyjne państwa stworzone przez J.R.R. Tolkiena, jako element funkcjonowania świata zwanego *Śródziemiem*. Tolkien w swoich książkach opisał nie tylko kulturę i strukturę społeczną owych krain, ale też zaznaczył głęboki rys historyczny, który determinował działania polityczne obu podmiotów.

*Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*¹²⁷, tym samym przenosząc rozważania filologiczne i teologiczne na kanwy fikcyjnego uniwersum. Tego rodzaju publikacje kolejny raz dają argument za słusnością tezy, jakoby dzieła kulturowej fikcji mogły być doskonałymi obiektami naukowych analiz. Nie tylko w celach eksplanacyjnych, ale też jako potrzeba znalezienia nowych rozwiązań. Polityka, jak żadna inna dziedzina życia, jest najbardziej podatna na zmiany. Zarówno te technologiczne, jak i kulturowe i społeczne. Uniwersa fikcji mogą stać się doskonałymi źródłami do tworzenia pewnych złożonych konstatacji dotyczących realnej polityki.

*

Należy przy tym pamiętać, że nie każda książka i każde wyobrażenie polityki i świata, opisane przez danego autora, będzie miało charakter neutralny. Niektóre działania może cechować polityczny charakter i zamiar, w celu wywarcia na czytelnikach zamierzonego wpływu. Przytoczone powyżej egzemplifikacje literackich światów, jako źródeł wiedzy o polityce i świecie, mogą stać się też przykładami prowadzenia polityki przez ich autorów. Niektóre dzieła mogą być pierwotnie polityczne (ze względu na treść) lub zyskiwać polityczność wtórną za sprawą odpowiednich ich interpretacji. Warto w tym momencie przytoczyć termin *polityki literatury*, zaproponowany przez Przemysława Czaplińskiego. Otóż: *polityka literatury to zdolność oddziaływania na czytelnika – to faktycznie wywierany wpływ na nasze polityczne przekonania*¹²⁸. Ocena tych oddziaływań nie powinna pozostawać w wyłącznej gestii krytyków literackich, ale także stać się elementem pracy badawczej politologów. Gdyż literatura, a nawet cała kultura popularna, jest elementem i częścią składową procesów edukacyjnych i eksplanacji świata (w tym też polityki), która dotyczy ich czytelników.

Autorzy kreują swoje wizje świata, które chociaż mogą wzorować się na prawdziwym świecie i jego mechanizmach, to jednak zawsze pozostaną elementem fikcji. Pomimo tego owa fikcja może przecież stać się na tematem naukowych badań. Za przykład można wymienić tu chociażby badania nad interpretacją politycznej wymowy danych dzieł. Egzemplifikacją czego może być artykuł Jerzego Jarzębskiego *Science Fiction a polityka – wersja Stanisława Lema*.

127 A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004.

128 P. Czapliński, *Polityka literatury, czyli pokazywanie języka*, [w:] *Polityka literatury. Przewodnik krytyki politycznej*, Warszawa 2009, s. 31

Jarzębski dochodził w nim do konstatacji, iż polityka i *jej pojęcie* zmienia się u Lema w ciągu lat twórczości¹²⁹. Z jednej strony wynikało to z poszukiwań samego Lema, z drugiej zaś związane było z zachodzącymi zmianami na świecie. Najbardziej znaczący jest jednak inny wymiar pracy Jarzębskiego. Lem stworzył na tyle koherentne i rozbudowane wizje światów i polityki w nim panujących, że te mogły stać się każdorazowo przedmiotem analiz wpływów oddziaływań polityki. Zarówno tej w samych dziełach mistrza fantastyki, jak i tej rzeczywistej, która na nie wpływała. Już sama obserwacja procesu zmiany w podejściu Lema do polityki może przełożyć się na pewne zrozumienie świata rzeczywistego. Co prawda będzie to zrozumienie zawsze obciążone perspektywą autora. Ale pomimo tego może odegrać rolę w procesach edukacyjnych, co wynika z eksplanacyjnej roli kultury.

Rola dzieł kultury w procesach edukacyjnych jest nie do przecenienia. Ważnym jest, aby jej odbiorca miał świadomość tego, w jakim stopniu obcuje z dziełem fikcji i politycznym zamiarem danego twórcy, a w jakim z twórczymi analogiami realnych mechanizmów, będących próbą eksplanacji prawdziwych zjawisk. Na wzrost tego rodzaju świadomości mogą bezpośrednio wpływać politologiczne badania nad dziełami kultury popularnej i literatury.

Zostając przy temacie roli popkultury w procesach poznawczych warto na moment odejść od egzemplifikacji ze świata literatury i skupić się na innych przykładach. Eksplanacyjna i deskryptywna funkcja popkultury, to tylko jeden element możliwości jej wpływu na odbiorców. Pamiętajmy, że popkultura w dużej mierze ma charakter czysto rozrywkowy, więc ów wpływ na poznanie świata odbiorców nie zawsze musi mieć charakter pozytywny. Dziełom tego typu mogą towarzyszyć pewne przekłamania, na przykład polityczne lub historyczne, które mogą wytworzyć fałszywy obraz świata i na stałe zakłócić społeczny odbiór danego zagadnienia. Mogą oczywiście pojawiać się też i przykłady, kiedy kultura popularna w pozytywnym stopniu przyczynia się do eksplanacji danego elementu rzeczywistości i wywołuje pożądany społecznie wpływ. Cytując Adama Mazurkiewicza: *popkultura kształtuje gust, wpływa na wybory estetyczne swych konsumentów (...), a podejmowana przez nią problematyka staje się probierzem*

129 J. Jarzębski, *Science Fiction a polityka –wersja Stanisława Lema*, [w:] Pamiętnik Literacki LXXIV, 1983 z. 2, Warszawa 1983, s. 112.

wyobrażeń społecznych. Wszystkie te cechy wynikają jednak z podstawowego zadania, jakim jest dostarczenie odbiorcom rozrywki¹³⁰.

Jak widać powyżej: popkultura nie tylko może uczyć o polityce - może też tworzyć kreacje światów, które realnie wpływają na decyzje wyborcze poszczególnych widzów. Jest to kolejne oblicze zjawiska popkulturyzacji polityki, która w wielowątkowy sposób łączy te dwa światy siecią wzajemnych powiązań i wpływów. Źródła kultury popularnej mogą odgrywać ważne role w procesach poznawczych. Zarówno w sposób pozytywny jak i negatywny. W kolejnych częściach niniejszej pracy owe zjawisko zostanie szerzej przedstawione, w kontekście politologicznych badań nad popkulturą.

1.3 Badania nad dziełami kultury popularnej w politologii

Przedstawione wcześniej przykłady badań nad literaturą, pod kątem politologicznych analiz systemów politycznych i samej polityki pokazują nam, że literatura może być wspaniałym źródłem inspiracji i materiałem badawczym dla politologów – ale też elementem wpływu na procesy poznawcze jej odbiorców. Kwerenda źródeł pokazuje, że w ostatniej dekadzie pojawiło się sporo opracowań i naukowców zajmujących się zagadnieniem literatury i polityki. O ile w aspekcie teorii i filozofii polityki pojawiają się rozbudowane publikacje czerpiące garściami z literatury czy gier komputerowych to już zagadnienia z dziedziny systemów politycznych pozostają w dużym stopniu niezbadane. Wyjątkiem jest tu książka filologa Łukasza Jana Berezowskiego pod tytułem *Władza i polityka w literaturze political fiction: prawda czy fikcja?*¹³¹. Autor skupił się na ukazaniu relacji pomiędzy literaturą i polityką fikcji, podejmując się przytoczenia realnych wydarzeń politycznych.

Obszar badawczy, ze względu na specjalizację Berezowskiego, dotyczy przede wszystkim literatury polskiej i włoskiej. Chociaż jest to jedna z niewielu prac tego typu i zdaniem Marii Kulikowskiej wypełnia lukę na polskim i włoskim rynku wydawniczym, to nadal pozostawia pewne pole do analizy i refleksji¹³². Zarówno w samym temacie dzieł literackich, jak i innych

130 A. Mazurkiewicz, *(Re)konstruowanie rzeczywistości w Polskiej literaturze popularnej początków XXI wieku (Na wybranych przykładach)*, [w:] Jedna Książki, Gdańskie Czasopismo Humanistyczne, nr. 8, Gdańsk 2017, s. 68.

131 Czytaj więcej: Ł. J. Berezowski, *Władza i polityka w literaturze political fiction: prawda czy fikcja?*, Warszawa 2013.

132 M. Kulikowska, *Recenzja: Łukasz Jan Berezowski, Władza i polityka w literaturze political fiction: prawda czy fikcja?*, [w:] Toruńskie Studia Polsko - Włoskie X - Studi Polacco - Italiani Di, Toruń 2014.

odłamów kultury popularnej. Abstrahując już od samego faktu, iż autor skupia się na dziełach fikcji politycznej, nie zajmując się przy tym w żaden sposób dziełami uniwersów fantasy. Należy przy tym pamiętać, że jest to zaledwie ułamek wszelkich dzieł kultury popularnej, które mogą traktować o zjawiskach politycznych, lub być politycznymi poprzez zawarte w nich ideologie lub nawet możliwe interpretacje.

Analizując przytoczone wyżej tytuły widzimy, że nie brakuje zagranicznych publikacji zajmującymi się konkretnymi przykładami uniwersów fantasy, ale przy tym brakuje publikacji badających relacje *dzieła kultury – polityka* w stopniu holistycznym. Przeglądając bibliografię możemy zauważyć, że podczas gdy na zachodzie pojawia się coraz więcej poważnych analiz politologicznych dotyczących światów fikcji (czy to literackiej, filmowej, bądź też komputerowej), to w Polsce trend ten nie został jeszcze odkryty. Kondycja politologicznych badań nad literaturą w Polsce może zostać porównana do badań socjologicznych w tej dziedzinie. Jak pisze Stanisław Krawczyk w przypadku obu dyscyplin zdecydowanie lepiej widoczny jest trend badań nad literaturą i kulturą za granicą, niż w samej Polsce¹³³.

Literatura pozostaje nadal przedmiotem badań filologów i kulturoznawców, a zjawiska polityki i polityczności pozostają nadal niezbadane. Z małymi wyjątkami, takimi jak *1984* Orwella czy *Nowy Wspaniały Świat* Huxleya, które weszły do kanonu polityki, a tym samym nauk o polityce. Politologiczne badania nad literaturą nadal pozostają *terra incognita* polskiej politologii. Podobny problem dostrzega Paweł Olszewski w temacie politologicznych badań nad światami przedstawionymi w grach komputerowych czy też samej polityczności i upolitycznienia gier¹³⁴. Autor zaznacza, że gry komputerowe stają się tematem interdyscyplinarnym, który staje się polem badawczym wielu różnych nauk – jednocześnie przy bardzo małym zainteresowaniu politologów¹³⁵. Stąd też wspomniane relacje zostaną zbadane w kolejnych rozdziałach niniejszej pracy.

133 S. Krawczyk, *Socjologia literatury fantastycznej w polskim i anglosaskim obiegu akademickim*, Warszawa 2015, s. 2, https://www.researchgate.net/publication/280563797_Socjologia_literatury_fantastycznej_w_polskim_i_anglosaskim_obiegu_akademickim [dostęp 18.08.2018].

134 P. Olszewski, *Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium*, [w:] *Homo Ludens* 1/(3), Poznań 2011, s. 168.

135 Temat gier komputerowych, ich ludyczności, narracji na temat systemów politycznych i polityczności zostaną szerzej rozwinięte w rozdziale im poświęconym. Przytoczenie w tym miejscu ma charakter czysto informacyjny dla czytelnika, aby zwrócić uwagę na małą popularność tego rodzaju badań w obiegu akademickim.

W przytoczonych badaniach widoczna jest pewna interdyscyplinarność podejścia do tematu politologii. Eugeniusz Ponczek uważa, że *optymalnym w naukach o polityce jest dochodzenie do metod badawczych i aparatu pojęciowego innych nauk*¹³⁶. W tym wypadku będzie to materiał źródłowy z pogranicza nauk filologicznych i kulturoznawstwa. Inaczej uważa Maciej Karczewski z Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jego zdaniem *do politologii przenoszone są charakterystyczne metody i obszary badawcze nauk „pokrewnych”*¹³⁷. Co w ten sposób doprowadza do „naukowego nihilizmu”, czyli braku refleksji nad przedmiotem oraz istotą badań¹³⁸.

W przypadku politologicznych badań nad dziełami kultury sytuacja wygląda nieco inaczej. Otóż przytoczony przez Karczewskiego argument o nie używaniu politologicznych metod badawczych nie ma tu miejsc, gdyż te metody i techniki są niezbędne do pracy badawczej nad wspomnianymi wyżej zjawiskami. W dalszej części swoich rozważań nad interdyscyplinarnością politologii Karczewski uważa, że największą wartością politologii jest jej dorobek teoretyczny, niezbędny do określania zjawisk i procesów politycznych¹³⁹. W tym celu niezbędne są badania nad wpływem polityki na wszelkie dziedziny życia – w tym także na kulturę.

Ewa Busse-Turczyńska, autorka artykułu pod tytułem *Tematyka badań naukowych w zakresie polityki i sztuki w kolekcji e-book library 2015*, pokusiła się o określenie współczesnych kierunków badań naukowych, związanych ze sferą relacji pomiędzy polityką i sztuką. Autorka między innymi wyodrębnia pewne trendy badawcze, które zajmują się badaniem relacji polityki ze sztuką¹⁴⁰. Zdaniem Ewy Busse-Turczyńskiej badaniami w tym zakresie zajmują się filozofowie polityki, socjologowie, psychologowie społeczni, antropologowie kulturowi i polityczni, etnografowie polityczni (głównie w Europie), a także przedstawiciele nauk politycznych reprezentowani przez – stosunki międzynarodowe, politykę społeczną lub politykę kulturalną¹⁴¹.

136 E. Ponczek, *Możliwości i ograniczenia podejścia interdyscyplinarnego w politologicznych badaniach myśli politycznej i refleksji teoretyczno-politycznej*, [w:] red. T. Domański, *Międzynarodowe studia polityczne i kulturowe wobec wyzwań współczesności*, Łódź 2016, s. 81.

137 M. Karczewski, *Czy politologia to „nauka interdyscyplinarna”? Kilka słów o przedmiocie poznania i tożsamości dyscypliny*, [w:] *Refleksje. Pismo naukowe studentów i doktorantów WNPiD UAM*, nr 7, Poznań 2003, 169.

138 Tamże s. 164.

139 Tamże s. 159.

140 E. Busse-Turczyńska, *Tematyka badań naukowych w zakresie polityki i sztuki w kolekcji e-book library 2015*, [w:] *Kwartalnik Naukowy OAP UW "e-Politikon"*, nr 18, Warszawa 2016.

141 Tamże s. 150.

W dalszej części badań autorka prezentuje kwerendę źródeł znajdujących się w kolekcji e-book library 2015, z rozróżnieniem na poszczególną tematykę. Za przykłady poruszanych tematów można przytoczyć tu takie jak *teatr a polityka; film a polityka; muzyka a polityka; mass media a polityka*¹⁴². Chociaż powyższe tematy mogą należeć do świata popkultury i stanowić jej element składowy, to w zaprezentowanym przez autorkę zbiorze trudno o osobną kategorię zajmującą się relacjami polityki z popkulturą *per se*.

Stąd też powstała potrzeba do napisania tego tekstu, jako próby zbadania relacji pomiędzy polityką, a fikcją. Fikcją, która jest owocem działań twórczych artystów i producentów związanych ze światem popkultury. Owocem, który w następstwie działań promocyjnych trafia do odbiorców i oddziałuje na ich światopogląd – stając się często elementem politycznego wpływu. Jest to również pierwszy krok do zrozumienia roli popkultury w politycznych procesach komunikacyjnych. Należy odpowiedzieć sobie na pytanie, czy *taka relacja występuje tylko w jednym kierunku? A może też dzieła fikcji mogą wpływać na konkretne działania polityczne, zarówno w postaci zachowań wyborców, jak i samych polityków?* W celu odpowiedzi na pozostawione wyżej pytania należy przeprowadzić rzetelną analizę dyskurs przykładów ze świata fikcji i za pomocą analizy komparatystycznej zestawzić je z realnie funkcjonującymi systemami.

Analiza dyskursu, zestawiona z analizą systemową, pozwoli na zbadanie drugiej strony relacji. Mianowicie wpływu wytworów kultury na politykę. W tym celu przeanalizowane zostaną najważniejsze dzieła kultury popularnej i wiodące tematy politycznego dyskursu. Kolejnym z celów badawczych jest skupienie się na możliwościach eksplanacji politycznej, jaką niosą za sobą dzieła popkultury. Eksplanacji, która może stać się elementem socjalizacji politycznej. Powyższe badania mogą stać się wprowadzeniem, które pozwoli na zbadanie kwestii polityczności kultury popularnej, a co za tym idzie: również kwestii upolitycznienia i politycznej ingerencji wobec różnego rodzaju dzieł kultury popularnej.

1.4 Popkultura jako kultura uwikłana – wpływ dzieł na społeczne percepcje

Niektóre dzieła mogą stać się symbolem politycznej walki lub narzędziem prowadzenia polityki poprzez nadanie im odpowiedniego kontekstu, wpływającego na odbiór społeczny. Mirosław Karwat określał podobne zjawiska mianem *uwikłania* w politykę. Jego zdaniem

142 Tamże s. 157-158.

zjawiska te w ich radykalnej formie polegają na tym, iż pewne dzieła poprzez splót okoliczności stają się elementem w politycznej walce o władzę, konfrontacji ideologicznej lub przyjmują formę kontestacji wobec porządku ustrojowego czy polityki¹⁴³. W polskim dyskursie politycznym szczególnym przykładem takiego uwikłania niepolitycznego dzieła w procesy polityczne może być chociażby utwór „The Sound of Silence” w wersji wykonywanej przez zespół Disturbed¹⁴⁴. Utwór ten stał się niejako *hymnem* słuchanym i wykonywanym przez pogrążonych w żalu Polaków, na kilka dni po tragicznej śmierci prezydenta Gdańska Pawła Adamowicza¹⁴⁵.

Niemożliwym jest dziś dokładnie wyjaśnić dlaczego akurat ten utwór stał się symbolem związanym ze śmiercią Adamowicza, ale warto zwrócić uwagę na prędkość, z jaką utwór został skojarzony właśnie z tym wydarzeniem. W konsekwencji utwór był odtwarzany podczas spontanicznych wieców w Gdańsku (14.01.2019, a nawet w dniu pogrzebu zmarłego prezydenta Gdańska (18.01.2019) był zagrany przez hejnalistów na Wieży Mariackiej w Krakowie. Polscy fani pisali maile do zespołu Disturbed, a Radomir Szumelda, działacz związany z *Komitetem Obrony Demokracji*, ogłosił, że postara się zaprosić zespół Disturbed do Gdańska¹⁴⁶. Cytowany wyżej Mirosław Karwat uważa, że w przypadku takich sytuacji można mówić o upolitycznieniu dzieła i jego twórców. Wynika to z faktu, iż dane dzieło stają się przedmiotem sporów interpretacyjnych, pomiędzy antagonistycznymi obozami w społeczeństwie. Tym samym staje się niejako symbolem przynależności do danej strony konfliktu społecznego¹⁴⁷. Rozpatrując sprawę Adamowicza w szerszym kontekście konflikt ten mógł dotyczyć osób wspierających jego politykę lub osób krytycznie nastawionych do Adamowicza i jego środowiska politycznego.

Chociaż zespół Disturbed został niejako *uwikłany* w polskie życie polityczne, to jego muzycy nie starali się zmienić tego stanu rzeczy. Podczas koncertu zespołu 20 czerwca 2019 roku

143 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, [w:] Studia Politolologiczne, Sztuka w polityce - Polityka w sztuce, red. D. Przastek, K. Minkner, vol. 50, Warszawa 2018, s. 18.

144 Disturbed, *The Sound Of Silence*, cover zespołu Simon & Garfunkel, pierwotnie pochodzący z albumu o tej samej nazwie, wydany 17 stycznia 1966 roku.

145 WG, *Niezwykłe wykonanie piosenki "The Sound of Silence" na zakończenie wiecu w Gdańsku*, <https://www.gdansk.pl/wiadomosci/niezwykle-wykonanie-piesni-the-sound-of-silence-na-zakonczenie-wiecu-w-gdanskua,135844> [dostęp 08.05.2019].

146 D. Karaś, *Polscy fani piszą do Disturbed o "The Sound of Silence": ta piosenka ma miejsce w naszej historii*, <http://trojmiasto.wyborcza.pl/trojmiasto/7,35612,24384713,polscy-fani-pisza-do-disturb-o-the-sound-of-silence-ta-piosenka.html> [dostęp 08.05.2019].

147 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł (...)*, Warszawa 2018, s. 19.

w Warszawie zespół upamiętnił tragicznie zmarłego prezydenta Pawła Adamowicza. Po odegraniu piosenki *The Sound Of Silence* na scenie zostało wyświetlone ogromne zdjęcie zamordowanego prezydenta Gdańska, wraz a adnotacją o jego dacie urodzin i śmierci¹⁴⁸. W ten sposób zespół nie tylko upamiętnił Adamowicza, ale też przychylnie odniósł się do próśb i starań ich fanów z Polski. Chociaż wspomniany utwór nie ma nic wspólnego ze względu na jego tematykę lub genezę z polską sceną polityczną, to za sprawą *politycznego uwikłania* nabrał politycznego kontekstu¹⁴⁹. Powyższy przykład w doskonale widoczny sposób pokazuje jak ważny jest kontekst w ocenie pewnych zjawisk, pod kątem ich politycznego wpływu lub relacji z polityką. Kusząc się na myślenie w kategoriach „co by było gdyby” można zauważyć, że przy zaistnieniu trochę innych warunków mógłby nie otrzymać od swoich fanów informacji na temat symbolicznego powiązania wykonywanego przez nich utworu z polską polityką. Tym samym zespół Disturbed mógłby nawet nie być świadomy politycznego znaczenia ich, oraz jego społecznego odbioru. W ten sposób widoczna jest rola kontekstu i przyjętej narracji w nadawaniu politycznego znaczenia dziełom kultury i kultury popularnej.

*

Wracając do zagadnienia literatury. Pojawiają się również utwory pozornie niepolityczne, w których dopiero poprzez przyłożenie pewnego kontekstu politycznego, można dopatrzeć się ich prawdziwego sensu. Innym przykładem takiego podejścia może być oczywiście Orwell z *Folwarkiem Zwierzęcym*¹⁵⁰. Z jednej strony mamy tu do czynienia z opowieścią o życiu zwierząt na tytułowym folwarku, a z drugiej zaś strony widzimy metaforę degradacji władzy i krytykę polityki bolszewickiej Rosji¹⁵¹.

Literacka metafora może stać się groźną bronią w walce z poszczególnymi rządami lub politykami. W tym miejscu można przytoczyć przykład innej powieści Orwella – *Rok 1984*. Wspomniana książka stała się częścią kanonu europejskiej literatury. Ale ma także swoje miejsce w popkulturze i politologii (jako egzemplifikacja totalitaryzmu). Zdaniem Tomasza

148 K. Kołodziejczyk, *Koncert Disturbed w Polsce. Zespół upamiętnił Pawła Adamowicza*, <https://wiadomosci.wp.pl/koncert-disturbed-w-polsce-zespol-upamietnil-pawla-adamowicza-6394112544667265a> [dostęp 08.07.2019].

149 M. Karwat, *O statusie pojęcia „polityczności”*, [w:] *Studia Politologiczne* 2015, nr 37, Warszawa 2015, s. 47.

150 Czytaj więcej: G. Orwell, *Folwark Zwierzęcy*, Warszawa 2013.

151 M., *Folwark Zwierzęcy – George Orwell*, 2014, <http://moznaprzeczytac.pl/folwark-zwierzeczy-george-orwell/> [dostęp 18.08.2018].

Czarnoty podobieństwa totalitarnego państwa, znanego z Roku 1984, z rządami komunistów w XX wieku w Europie, *skłaniają do porównań i refleksji*¹⁵². Naukowcy, jak ma to miejsce w przypadku badań Tomasza Czarnoty, coraz częściej widzą zasadność porównań realnych systemów politycznych ze światami fikcji. Sam Czarnota tłumaczy owe zainteresowanie szansą uzyskania dodatkowej wiedzy, nie tylko o świecie znanym z książki, ale o komunistycznym systemie w ogóle. Wpływ dzieła Orwella nie ogranicza się tylko do literaturoznawczych lub politologicznych badań. Może odgrywać realną rolę w polityce, nie tylko jako pewien *ozdobnik* politycznego dyskursu.

W lipcu 2019 roku światowe i polskie media przedstawiły historię rosyjskiego dziennikarza – Michała Romanowa. Romanow został skazany na grzywnę przez rosyjski wymiar sprawiedliwości. Jest to sprawa na tyle osobliwa, iż jedynymi dowodami w jego sprawie były nawiązania do *Wielkiego Brata* z powieści Orwella, jako domniemana egzemplifikacja rosyjskiego reżimu politycznego¹⁵³. Romanow w jednym z artykułów napisał: *To jest historia o tym, jak każdy może zostać zgnieciony przez rządową maszynę. Jest to również opowieść o tym, jak Wielki Brat patrzy, czytając wszystkie komentarze na forach internetowych*¹⁵⁴. Dziennikarz został skazany za *wprowadzenie do tekstu artykułu ukrytych treści wpływających na ludzką podświadomość*. Te dość enigmatyczne uzasadnienie wyroku sądu jest niczym innym jak przyznaniem, że literatura w pewnych kontekstach może być polityczna. Polityczna i niebezpieczna, gdyż nie tylko *działa na ludzką podświadomość*, ale też może omijać cenzurę, trafiać do wybranego grona odbiorców czy nawet przekazywać pewne prawdziwe zamiary autora. Wszystko zależne jest od kontekstu i sposobu jej użycia.

Zostając na chwilę przy temacie pewnego *przenikania się* światów kultury popularnej i rzeczywistości społeczno-politycznej. Orwell i idea *Wielkiego Brata*, chociaż mają swoją genezę w literaturze, którą ciężko zaliczyć do kręgu popkultury, to stały się niejako *zjawiskiem*, które odciska swoje piętno zarówno na polityce i społeczeństwie, ale także na popkulturze¹⁵⁵.

152 T. Czarnota, *Archiwa Oceanii w roku 1984 George'a Orwella i Archiwa PZPR. Próba analizy porównawczej*, [w:] Archiwa - Kancelarie - Zbiory Nr 7 (9), Toruń 2016, s. 11.

153 BW, *Rosyjski dziennikarz skazany za cytowanie George'a Orwella*, <https://wiadomosci.onet.pl/swiat/rosyjski-dziennikarz-skazany-za-cytowanie-georgea-orwella/k7gs46h> [dostęp 26.07.2019].

154 Tamże.

155 W przypadku analizy wpływu dzieła George'a Orwella *Rok 1984* na kulturę popularną można pokusić się stwierdzenie, że dziś wizja *Wielkiego Brata* jest niejako popkulturowym zjawiskiem, które nie tylko przejawia się w wielu innych dziełach kultury popularnej (patrz: *Reality show*, *Big Brother*, *Endemol*, Holandia 1997 –

Zjawiskiem, które stało się wzorcem chętnie przetwarzanym przez kolejnych artystów i twórców działających w obrębie szeroko pojmowanej kultury popularnej. Skupmy się jednak na tym pierwszym. Wizja globalnej kontroli, którą przedstawił Orwell, na stałe zagościła w politycznym dyskursie, wpływając na percepcję kolejnych pokoleń obserwatorów politycznej gry. Tym razem przykład nie będzie dotyczył bezpośrednio polskiego systemu politycznego, ale *pol-ski wątek* zostanie podtrzymany, za sprawą przytoczonych źródeł i badań dyskursu. Poniższy przykład ma za zadanie ukazanie wpływu dzieła kultury popularnej (do jakich dziś już można zaliczyć zjawisko Wielkiego Brata) na społeczny odbiór.

Wielu z nas zadaje sobie pytanie: jak będzie wyglądał świat za kilka lat? Przy dzisiejszym tempie rozwoju technologii optymistyczne wizje świata, który miałby być technologiczną idyllą, przenikają się ze strachem o totalną indoktrynację społeczną, możliwą dzięki rozwojowi sieci Internetowej¹⁵⁶ i kontroli urządzeń mobilnych¹⁵⁷. Aktualnie już ponad 4 mld ludzi korzysta z Internetu¹⁵⁸. Internet stał się medium, które musiało zostać zauważone przez najbardziej wpływowe koncerny lub polityków. Niesie to za sobą zagrożenia w postaci chęci wykorzystania sieci do realizacji własnych interesów poszczególnych mocodawców. W takim świecie doniesienia z Chin, gdzie od 2014 roku trwają prace nad tzw. *Systemem Zaufania Społecznego* musiały odbić się szerokim echem i znaleźć miejsce w publicznym dyskursie – zarówno na świecie jak i w Polsce¹⁵⁹. Publicyści w swoich opisach *Social Credit System* bardzo często

dziś), ale też jest popularnym motywem, przetwarzanym przez różne dzieła i formy. Nawiązania do dzieła Orwella można spotkać chociażby w świecie gier komputerowych, czego szczególnym przykładem może być gra komputerowa *Orwell: Keeping an Eye on You*, która nawiązuje nie tylko do nazwiska autora, ale też i do motywu Wielkiego Brata. Do zadań gracza należy między innymi inwigilacja społeczeństwa w internecie (zobacz: Osmotic, *Orwell: Keeping an Eye on You*, gra komputerowa, Niemcy 2016.). Innym tego typu przykładem może być gra komputerowa *Beyond a Steel Sky* (Revolution Software, *Beyond a Steel Sky*, gra komputerowa, Londyn, gra w fazie produkcji.), która zdaniem dziennikarzy i samych jej twórców jawnie nawiązuje do dystopijnej wizji świata, znanej z dzieła Orwella (Zobacz: S.T. Wright, *Inside 'Beyond a Steel Sky,' the 'Beneath a Steel Sky' Sequel (EXCLUSIVE)*, <https://variety.com/2019/gaming/news/beyond-a-steel-sky-beneath-a-steel-sky-sequel-1203171160/> [dostęp 19.08.2019].). Tego rodzaju egemplifikacje pokazują, że 1984 stało się zjawiskiem, które inspirowało kolejne pokolenia twórców popkultury.

156 W dalszej części niniejszej pracy używane będą zamiennie nazwy *internet*; *sieć*; *sieć internetowa* lub podobne.

157 M. Derej, *Inwigilacja według aplikacji, czyli moduły śledzące w popularnych programach*, <https://android.com.pl/artykuly/103513-moduly-sledzace-w-aplikacjach-android/> [dostęp 09.07.2018].

158 Według danych Internet World Stats 31 grudnia 2017 roku z Internetu korzystało 4.156.9332.140 użytkowników, na obszarze całej Ziemi.

159 P. Birgiel, „Rok 1984” i *Social Credit System* w Chinach – Orwell na żywo czy kaczka dziennikarska?, <https://lektury-herostratesa.com/2018/05/25/rok-1984-i-social-credit-system-w-chinach-orwell-na-zywo-czy-kaczka-dziennikarska/> [dostęp 09.07.2018].

wykorzystywali popularny konstrukt dystopijnego świata, rodem z książki 1984 Orwella – co miało służyć wzmocnieniu przekazu i przekazania *atmosfery grozy*.

Wizja społeczeństwa, które podlega permanentnej inwigilacji w celu zbierania wykorzystywanych do przyznania poszczególnym jednostkom indywidualnych ocen, jawi się dziś jako jawna dystopia. Ale czy *Social Credit System* jest prawdziwym zagrożeniem dla wolności obywateli Chińskiej Republiki ludowej? Czy możemy też mówić, że wizje, które do tej pory były domeną pisarzy literatury fantastycznej zaczynają się powoli ziszczać, a tego rodzaju porównania są słuszne? Aby odpowiedzieć na te pytania należy skupić się nad samą naturą dystopii, by móc skonfrontować to z doniesieniami medialnymi na temat SCS¹⁶⁰. W tym celu wykorzystane zostaną metody: deskryptywna (określenie celów chińskiego rządu), eksplanacyjna (wyjaśnienie natury zagadnienia, wynikające z analizy źródeł) oraz metoda porównawcza bazująca na zestawieniu realnej polityki Chińskiego rządu z dziełami z gatunku antyutopii. Niniejszy rozdział ma na celu ukazanie roli kultury popularnej w kreacji społeczno-politycznych dyskursów – ale także wyobrażeń zbiorowych. Specyfika chińska ma na celu ukazanie podobieństw i różnic do idei popkulturyzacji w kulturach okcydentalnej i azjatyckiej. Ponadto ma na celu wskazanie podobieństw i różnic w prowadzeniu dyskursu, na którego kształtowanie się wpływały liczne dzieła, motywy i klisze kultury popularnej.

Jedną z najbardziej znanych dystopicznych wizji przyszłości przedstawił brytyjski pisarz George Orwell. W jego powieści *1984* wydanej w 1949 roku spotykamy się z wizją świata, w której wszelkie działania obywateli podlegają kontroli totalitarnego państwa¹⁶¹. Autor przedstawił swoją wizję wydarzeń, jakie mają mieć miejsce w Europie pod koniec XX wieku. Chociaż w przypadku tego rodzaju futurologicznych rozważań nie można liczyć, że tak odległe wizje świata snute przez danego autora ziszczą się w stu procentach, to do dziś wielu twórców uważa, że Orwell słusznie przewidział pewne kierunki rozwoju cywilizacji¹⁶². Rok wydania książki stanowi niejako klucz do interpretacji jej całej treści. Obserwacje świata, polityki i widmo Drugiej Wojny Światowej musiały odbić się na postrzeganiu przyszłości przez autora. Trauma wojny i doświadczenia związane z totalitaryzmami widoczne są na każdej stronie

¹⁶⁰ Akronim od *Social Credit System*.

¹⁶¹ Czytaj więcej: G. Orwell, *1984*, Warszawa 2014.

¹⁶² M. Światlak, *Wielki Brat patrzy. Czy Orwell miał rację?*, <http://kulturaradogorynogami.pl/2016/09/14/wielki-brat-patrzy-czy-orwell-mial-racje/> [dostęp 09.07.2018].

książki. Wpływ tego rodzaju wydarzeń widoczny jest również w innym dziele autora - *Folwarku Zwierzęcym* – gdzie autor snuje analogię do zmian społecznych i politycznych zachodzących w świecie.

Rok 1984 różni się zdecydowanie w książkach Orwella i w opisach z podręczników historycznych. Autor w obawie o rozrost totalitaryzmów i idei państw policyjnych nakreślił ponurą wizję świata, gdzie państwo/partia zwana mianem *Wielkiego Brata* wpływa i kontroluje wszelkie działania obywateli. Instrumentem kontroli mają być wszędobylskie kamery. Omnipotencja władzy dosięga nawet podstawowych praw jednostek, jak prawo do wyboru, czy nawet do posiadania własnej opinii. Autor stworzył własną nomenklaturę do określania tego rodzaju przestępstw – myślozbrodni. Kontrolowanie spójności ideologicznej obywateli przychodzi dla Wielkiego Brata o tyle łatwo, gdyż państwo ma tu do dyspozycji instrumenty kontroli wszelkiego dostępu do informacji – w tym do cenzury, czy nawet zmiany treści istniejących wcześniej książek lub gazet.

Powyższe rozważania powstały zaraz po zakończeniu drugiej wojny światowej. Widoczne jest jak wielki wpływ na autorów miały te traumatyczne wydarzenia. Możemy dostrzec tu również strach i niechęć do instrumentów propagandy politycznej. Propagandy, czyli celowego oddziaływania na podświadomość odbiorców, w celu wywołania konkretnych zachowań¹⁶³, które to w pierwszej połowie XX wieku było silne jak nigdy przedtem. Chociaż już *I Wojna Światowa* za sprawą szerokiego dostępu do prasy stała się polem doświadczalnym dla propagandystów politycznych, to telewizja przeniosła dostęp do informacji i dezinformacji na całkowicie inny – wyższy – poziom¹⁶⁴.

W obecnych czasach zdawałoby się, że strach przed państwową propagandą i monopolizacją przepływu informacji zmalał. Głównie ma to swoje wytłumaczenie w dużej dywersyfikacji przepływu informacji za sprawą sieci Internetowej. Dziś strach ogarnia społeczeństwo z powodu obawy o cenzurę internetu lub stopniowego ograniczania w nim wolności słowa¹⁶⁵.

163 A. Antoszewski, R. Herbut, *Leksykon politologii*, Wrocław 2004, s. 350 -351.

164 I. Wolska-Zogata, *Media i wojna. Między informacją a propagandą* [w:] Zeszyty naukowe WSOWL, Wrocław 2012, s. 39.

165 K. Turecki, *Świat czeka cenzura Internetu? Marcin Maj: nie będzie już tym, czym jest*, <https://wiadomosci.onet.pl/tylko-w-onecie/cenzura-internetu-najpierw-usa-potem-europa/6617ls5> [dostęp 8.07.2018].

Przykładem czego mogą być protesty, które wystąpiły w całej Europie, z powodu prób wprowadzenia ustaw ACTA¹⁶⁶ lub tzw. ACTA 2.0¹⁶⁷.

Dystopiczne wizje świata z początku połowy XX wieku stają się dziś nieaktualne za sprawą internetu i jego olbrzymich możliwości weryfikacji informacji. Dziś próby działań propagandowych, czy dezinformacyjnych muszą być o wiele bardziej wyrafinowane niż w ubiegłym stuleciu. Trudniej jest przebić się przez gęste sito weryfikacji treści, jakimi dysponuje każdy internauta. Chociaż oczywiście nie każdy internauta korzysta z możliwości falsyfikacji źródeł i weryfikacji treści. Tym samym narażając się na wpływ działań propagandowych i dezinformacyjnych, które nie zanikły z cybernetyzacją. Co jednak stałoby się, gdyby w jakimś miejscu na świecie doszło do cenzury internetu lubi innego rodzaju ingerencji państwa w życie społeczne obywateli? Jak widać na przykładzie protestów ACTA w Europie wiązałby się to z wielkim niezadowoleniem społecznym. Ale wizja dystopistów takich jak Orwell nie dotyczyły systemów demokratycznych, a przede wszystkich tych, których dotyczy problem totalitaryzmu. Popularność wizji Orwella przez lata wpływała na innych twórców kultury popularnej, a sam *Wielki Brat* stał się poniekąd popularnym pop-motytem.

Dziś, kiedy cały świat kultury okcydentalnej dywaguje nad problemem wolności słowa w internecie, pojawiają się nowe zagrożenia dla obywateli w innych obszarach świata. Przykładem tego mogą być współczesne Chiny z ich systemem ratingu społecznego¹⁶⁸. Social Credit System, bo tak brzmi angielska nazwa tego programu, w Polsce znane jest pod nazwą *Społeczny System Kredytowy*, czy też System Zaufania Społecznego¹⁶⁹. Pierwsze z tłumaczeń może kojarzyć się z procedurami przyznawania kredytów lub pożyczek, gdzie mierzona jest zdolność kredytowa zainteresowanych jednostek¹⁷⁰. Drugie z tłumaczeń jest jednak bardziej trafne do określenia specyfiki projektu, który jest czymś zdecydowanie większym od prowadzonych

166 ACTA - Anti-Counterfeiting Trade Agreement (tłum. *Umowa handlowa dotycząca obrotu towarami podrabianymi*).

167 prz/luq/, "ACTA 2. Powiedz STOP cenzurze internetu". *Protesty w całej Polsce*, <http://www.polsat-news.pl/wiadomosc/2018-06-29/acta-2-powiedz-stop-cenzurze-internetu-protesty-w-calej-polsce/> [dostęp 8.07.2018].

168 M. Meissner, *China's Social Credit System. A big-data enabled approach to market regulation with broad implications for doing business in China*, Berlin 2017.

169 *Social Credit System w Chinach – co to jest?*, Chiński Raport, <https://www.chinskiraport.pl/blog/social-credit-system-w-chinach/> [dostęp 08.07.2018].

170 *Czym jest zdolność kredytowa?*, Biuro Informacji Kredytowej, <https://www.bik.pl/poradnik-bik/czym-jest-zdolnosc-kredytowa> [dostęp 08.07.2018].

przez banki badań zdolności kredytowych. Głównym założeniem tematu, jest wykorzystanie potencjału informacyjnego, płynącego z tak zwanego *Big Data*. Termin ten określa wielkie ilości elektronicznych informacji, gromadzonych poprzez śledzenie aktywności w sieci urządzeń, instytucji, firm^{171 172}.

Dane pozyskiwane mogą być w sposób całkowicie legalny np. *pliki cookies* lub wynikać z monitorowania aktywności internautów w sieci. Tego rodzaju praktyki dosięgły nawet rynku gier komputerowych. Za przykład można tu przytoczyć program szpiegowski *Red Shell* dołączany do niektórych gier, bez wcześniejszej zgody użytkowników. Aplikacja zbierała informacje o aktywności graczy w sieci, wyszukiwanych treściach i internetowych zakupach¹⁷³. Choć proces wydobycia i wykorzystania pożądaných informacji może być żmudny i długotrwały, to już jego efekty mogą w znacznym stopniu zwiększyć efektywność funkcjonowania poszczególnych inicjatyw czy całych przedsiębiorstw¹⁷⁴. Należy dodać, że tego typu newralgiczne dane mogą zostać wykorzystane nie tylko w przypadku dużych firm, ale też w polityce, do ustalania odpowiednich treści skierowanych do wyselekcjonowanych grup. Tego rodzaju wiedza może stać się doskonałym narzędziem w rękach specjalistów od marketingu, w tym także tego politycznego.

Wielu z krytyków systemu upatruje w nim dzielenia ludzi na lepszych i gorszych. Tego rodzaju ranking społeczny odnosi się również do bankowości i finansów. Ludzie z wyższym ratingiem, jako osoby zaufania społecznego, mają dużo większe szanse na uzyskanie kredytu, niż osoby o niskiej pozycji rankingowej lub będące na tak zwanej *Czarnej Liście*¹⁷⁵. Co w konsekwencji może doprowadzić do daleko idących podziałów społecznych.

171 Czym jest *Big Data* i nauka o danych?, <http://www.delab.uw.edu.pl/pl/czym-jest-big-data-i-nauka-o-danych/> [dostęp 09.07.2018].

172 *Big Data Analytics. Employ the most effective big data technology*, <https://www.ibm.com/analytics/ha-doop/big-data-analytics#324401> [dostęp 09.07.2018].

173 Czytaj więcej: O. S. Good, *Marketing 'spyware' caught in PC games but makers reject that label*, <https://www.polygon.com/2018/6/20/17485762/red-shell-spyware-pc-games-controversy-steam> [dostęp 20.07.2018].

174 R. Consoli, *Using Big Data To Improve Production*, <https://www.mbtmag.com/article/2018/05/using-big-data-analytics-improve-production> [dostęp 09.07.2018].

175 Don Weinland Enoch Yiu, *PBOC calls on Alibaba, Tencent to help develop credit reporting market*, <https://www.scmp.com/business/companies/article/1675957/pboc-gives-licenses-alibaba-tencent-and-ping-run-credit-data> [dostęp 08.07.2018].

Przy tego rodzaju kategoryzacji grup społecznych, ze względu na ich rating często pojawiają się porównania do kolejnego klasyka literatury fikcji – *Nowego Wspaniałego Świata*¹⁷⁶ Aldousa Huxleya. W wykreowanym przez niego świecie społeczeństwo podzielone jest na klasy oznaczone kolejnymi literami alfabetu greckiego. Zaczynając na Alfach, a kończąc na Ypsylonach. Największą liczbą przywilejów cieszą się ci pierwsi, zaś najmniejszą ostatni. Porównanie do systemów ratingowych Chin wydaje się być aktualnie aż nazbyt przesadzone. Chiny nie dążą do zinstytucjonalizowanego podziału społeczeństwa na grupy. Ale ograniczanie dostępu do różnego rodzaju dóbr społecznych może być pierwszym krokiem do tworzenia się oddolnych podziałów, czy też stygmatyzacji niektórych obywateli, bądź też całych grup.

Tego rodzaju proceder może być bezpośrednio związany z funkcjonowaniem tak zwanej Czarnej Listy. Czyli listy obywateli z najniższym rankingiem społecznym. Trafić na listę można z bardzo wielu powodów. Doniesienia dziennikarskie mówią o przewinieniach w stylu niestosowania się do wyroku sądu, publikowania opozycyjnych i krytycznych względem rządu treści na portalach społecznościowych, kolportowanie tzw. *fake news*, spędzania zbyt wielu godzin przy grach komputerowych, czy też palenia w strefach do tego nieprzeznaczonych¹⁷⁷. Jak widać lista przewinień jest bardzo duża. Największym problemem wydaje się zbytnia komplikacja i mała przejrzystość działania całego przedsięwzięcia. Brytyjski *The Telegraph* w maju 2018 roku informował o milionie osób, których pozbawiono możliwości podróży samolotem za niestosowanie się do wyroków sądu¹⁷⁸. Problem pojawił się w momencie, w którym wyszło na jaw, że nie wszystkie osoby objęte karami są świadome popełnienia przewinień. Taki świat nie bez powodów kojarzy się z fabułą *Procesu* Franza Kafki¹⁷⁹.

W dobie powszechnego dostępu do Internetu i mediów społecznościowych każdy użytkownik sieci może podzielić losy Józefa K. Tym bardziej, że działania systemu obejmują również przestrzeń Internetową, gdzie można zostać ukaranym za krytykę Władzy. Według danych *Polskiego Instytutu Spraw Międzynarodowych* Chiny są obecnie krajem posiadającym największą

176Czytaj więcej: A. Huxley, *Nowy Wspaniały Świat*, Warszawa 2010.

177 A. Ma, *China has started ranking citizens with a creepy 'social credit' system — here's what you can do wrong, and the embarrassing, demeaning ways they can punish you*, <http://www.businessinsider.com/china-social-credit-system-punishments-and-rewards-explained-2018-4?IR=T> [dostęp 09.07.2018].

178 J. Fullerton, *China's 'social credit' system bans millions from travelling*, <https://www.telegraph.co.uk/news/2018/03/24/chinas-social-credit-system-bans-millions-travelling/> [dostęp 09.07.2018].

179 Czytaj więcej: F. Kafka, *Proces*, Wrocław 2017.

na świecie liczbę użytkowników internetu, a on sam staje się coraz częściej narzędziem polityki władz Chińskiej Republiki Ludowej¹⁸⁰. Polityka ta realizowana jest zarówno w sferze międzynarodowej (wspierania konkurencyjności chińskich firm), jak i w sferze wewnętrznej. Drugie z wymienionych zagadnień w sposób bezpośredni koresponduje z treściami programu SCS. Możliwość cenzury niepożądanych treści, personalizacja reklam, czy też wykluczanie z debaty w Internecie osób z *Czarnej Listy* skutecznie ogranicza możliwości poznawcze użytkowników Internetu. Przez takie prowadzenie polityki władze wypaczają możliwości eksplanacyjne sieci, tworząc własne pole do działań propagandowych.

Dzisiejszy Wielki Brat nie jest tym samym, co jeszcze sto lat temu. Twórcy popkultury, pisarze, artyści – obserwują świat i tworzą projekcje zagrożeń i nadziei w taki sposób, aby odpowiadały aktualnym wyobrażeniom społecznym na dany temat. Stąd też nikogo nie powinna dziwić różnica w percepcji Elsberga lub Orwella na kwestie społecznej kontroli. Dziś nikt nie obawia się już ludzi w mundurach policyjnych przeglądających obrazy z kamer na wielkich ekranach. Współczesna inwigilacja ma o wiele bardziej *ludzką* formę. Nowinki technologiczne towarzyszą ludziom nie tylko w prywatnym życiu, ale coraz częściej bywają implementowane przez pracodawców, w celu zwiększenia efektywności pracowników¹⁸¹. Poniekąd ludzie sami zgodzili się na to, aby ich smartfony śledziły ich lokalizacje, zapamiętywały wyszukiwane przez nich informacje, czy też dopasowały kontekstowo spersonalizowane treści lub reklamy¹⁸². W momencie, kiedy algorytm sugeruje nam do jakiej restauracji powinniśmy się wybrać, tak aby nie przepłacić i trafić z naszymi oczekiwaniami, nie dzieje się nic złego. Ale co będzie, kiedy system krok po kroku będzie podsyłał nam specjalnie wybrane informacje ze świata, jednostronne opinie ekspertów, czy inne treści kształtujące nasz światopogląd¹⁸³?

Poniekąd już dziś tak jest. Internauci ograniczają pluralizm informacyjny pod takie treści, które im pasują. Można zauważyć, że duża część dyskursu politycznego przeniosła się

180 M. Przychodniak, *Internet jako narzędzie polityki Chińskiej Republiki Ludowej*, [w:] Biuletyn, Nr 75, 4 sierpnia 2017, Warszawa 2017.

181 P. Baek, *New Trends In People Analytics*, Ithaca 2016, [w:] <https://digitalcommons.ilr.cornell.edu/cgi/view-content.cgi?article=1146&context=student> [dostęp 09.07.2018].

182 A. Zalewska, *Google, skąd Ty to wszystko wiesz? Sprawdź, jakie dane o użytkownikach zbiera Google*, <https://widoczni.com/blog/google-skad-ty-to-wszystko-wiesz-sprawdz-jakie-dane-zbiera-i-co-wie-o-uzytkownikach-google/> [dostęp 09.07.2018].

183 M. Filiciak, P. Mazurek, K. Growiec, *Korzystanie z mediów a podziały społeczne, Kompetencje społeczne Polaków w ujęciu relacyjnym*, s. 59 – 63, [dostęp 09.07.2018].

do internetu, który zdaniem socjologa Manuela Castellsa, jest metaforą organizacji relacji społecznych¹⁸⁴. Wybór mediów i treści, z jakimi się spotykamy, w dużym stopniu wpływa na nasze światopoglądy. W przypadku konfliktów i podziałów społecznych często jeszcze bardziej podsyca antagonizmy, niż daje pole do merytorycznego dialogu. Tym samym poprzez pewne selekcjonowanie treści i targetowanie grup wyborców można doprowadzić do wywołania konkretnych efektów. Wielu dziennikarzy upatruje użycia tego rodzaju technik marketingowych w sukcesie kampanii prezydenckiej Donalda Trumpa, czego przykładem może być tekst Jamiego Barletta dla *The Spectator* z 2018 roku¹⁸⁵. Autor uważa, że *Big Data nas obserwuje i chce naszego głosu wyborczego*.

Teoria *Psychologii Tłumu* Gustawa Le Bona¹⁸⁶ z końca XIX wieku dziś wydaje się być dużo mniej aktualna ze względu na nowe media. Ale gdyby przenieść koncepcję tłumu Le Bona na kanwy przestrzeni internetowej? Autor uważał, że *tłum charakteryzuje się wielką prostotą i wielką przesadą*¹⁸⁷, co dziś jest dobrze widoczne w kampaniach wiralowych¹⁸⁸, komentarzach na forach dyskusyjnych, czy też nawet w zjawisku tzw. *internetowego linczu*¹⁸⁹.

Analizując przykłady z medialnego dyskursu można zauważyć pewną dziennikarską tendencję do kojarzenia dystopijnych wizji literackich z pewnymi politycznymi działaniami, które dotyczą sfery prywatnej. Powyższe dotyczy zarówno międzynarodowych, jak i polskich dziennikarzy i tworzonych przez nich materiałów. Metafora Wielkiego Brata w dalszym stopniu działa na wyobraźnię masowego odbiorcy, co pozwala dziennikarzom na swoistą grę na emocjach ich odbiorców. Pomimo całej kontrowersyjności związanej z SCS w Chinach podobne rozwiązania mogą być w niedalekiej przyszłości wprowadzane w innych państwach, w tym w Polsce. Sylwia Wedziuk w artykule dla Pulsu Biznesu przedstawia temat zależności pomiędzy

184 M. Filiciak, *Internet – społeczne metamedium*, [w:] Media audiowizualne. Red. W. Godzic, Warszawa 2010, s. 105.

185 J. Barlett, *Big data is watching you – and it wants your vote*, <https://www.spectator.co.uk/2018/03/big-data-is-watching-you-and-it-wants-your-vote/> [dostęp 09.07.2018]

186 Czytaj więcej: G. Le Bon, *Psychologia Tłumu*, Warszawa 2010.

187 Tamże s. 24.

188 F. Żyro, *Kampanie wiralowe – na początku zawsze jest pomysł*, <http://sektor3-0.pl/blog/kampanie-viralowe-na-poczatku-zawsze-jest-pomysl/> [dostęp 09.07.2018].

189 S. Szymczyk, *Internetowy lincz – nowe media stare praktyki*, <http://edgerunner.pl/internetowy-lincz-nowe-media-stare-praktyki/> [dostęp 09.07.2018].

zachowaniem w social mediach a możliwością przyznania kredytu, na podstawie przeglądu polskiego rynku bankowego¹⁹⁰.

Tego rodzaju konteksty i analogie polityczne pojawiają się w wielu różnych tekstach kultury. Oczywistym jest twierdzenie, że polityka zawsze w jakimś stopniu będzie wpływała na dzieła twórców i odwrotnie, gdyż oba zjawiska definiuje rzeczywistość polityczną. Przedstawiony wyżej przykład odbioru działań władz Chińskiej Republiki Ludowej, przez dziennikarzy i obserwatorów dyskursu pokazuje nam dobitnie, jak duży wpływ na polityczną percepcję świata mogą mieć pewne dzieła kultury. Orwell stał się elementem kanonu, a także pewnym zjawiskiem, które chętnie podejmowane jest i przetwarzane przez różnych twórców kultury popularnej. W tym wypadku doprowadziło to do sytuacji, iż interpretacja działań władz państwa, przez pewien klucz kulturowy, który ma swój początek w dziele angielskiego pisarza, doprowadziła do jednoznacznych konstatacji – próba ograniczenia wolności = zniszczenie wizji świata przedstawionej przez Orwella. Oczywiście jest to też przykład pewnej *równi pochyłej* w rozumowaniu, ale nas interesuje to inna kwestia. Wpływ dzieła na percepcję odbiorców i rola, jaką może odgrywać w ciągle ewoluującym politycznym dyskursie.

1.5 Popkultura, język, dyskurs i polityka

Polityczne praktyki związane z dyskursem często będą nawiązywały lub nawet wynikały z pewnych schematów, które dostarcza nam popkultura. Tak jak Orwell na zawsze trafił do politycznego dyskursu, tak ciągle pojawiają się nowi twórcy i dzieła, którzy niejako *odkształcają* polityczny i dziennikarski dyskurs. Czy to za sprawą pewnych konstrukcji językowych, czy słów, które wchodzi do dyskursu i stanowią element politycznej komunikacji. We wcześniejszym podrozdziale skupiałem się na przenikaniu popularnych motywów do dziennikarskiego dyskursu społeczno-politycznego – co przekładało się na dominujące w publikacjach metafory i odwołania. Kultura popularna może jednak przenikać do przestrzeni publicznej na wiele innych sposobów, co wynika z jej dyfuzyjnego charakteru.

Zaprezentujmy to za pomocą nieco innej egemplifikacji przenikania pewnych schematów znanych z popkultury do polityki. Popkultura, jako kultura polifunkcyjna, cechuje się

190 S. Wedziuk, *Potrzebujesz kredytu? Pokaż swoje social media*, https://www.pb.pl/potrzebujesz-kredytu-pokaz-swoje-social-media-967719?fbclid=IwAR1OyXm2JR5IHLF0RT6PE-Pmk39hVHw5yITfE3_R8CdI4_U8glxRJ45SnWJU [dostęp 09.08.2019].

wysokim stopniem różnorodności. Poważne dzieła, które zachęcają do głębokiej polemiki i przemyśleń (vide przykłady dzieł, które odwołują się do motywu z książki 1984) *mieszają* się z dziełami stricte rozrywkowymi. Niniejsze rozważania skupiają się na kwestiach językowych, które odzwierciedlają pewne sprzężenia i trwałe relacje pomiędzy światem kultury rozrykowej a polityką.

Przykładem tego stanu rzeczy będzie popularny w polskim internecie youtuber¹⁹¹ o enigmatycznej nazwie – Klocuch¹⁹². O Klocuchu wiadomo stosunkowo niewiele, gdyż od wielu lat ukrywa swoją tożsamość. Karierę w serwisie Youtube zaczął pod nazwą *Klocuch12*¹⁹³. Liczba ta prawdopodobnie odpowiadała realnemu wiekowi, jaki miał w tamtym czasie twórca. Jak możemy przeczytać w artykule Bartosza Godzińskiego: *Kariera Klocucha zaczęła się mniej więcej 8 lat temu. Zaczął wtedy nagrywać amatorskie i prymitywne wideorecenzje gier komputerowych. Mówił piskliwym głosem, krzyczał lub płakał gdy przegrywał, kaleczył język polski i używał dziwnych zwrotów, które weszły do slangu internetowego (...)*¹⁹⁴.

Trudne początki, ukryta tożsamość i (prawdopodobnie) używanie programu zmieniającego głos (efekt jest dość komiczny w swym wyrazie), stały się znakami rozpoznawalności YouTubera. Z biegiem lat można było zaobserwować pewne zmiany jakościowe w filmikach, które nagrywał ów twórca. Szczególnie było to widoczne w sposobie montażu, który zbliżał się do profesjonalnych produkcji. Pomimo pewnych zmian, które można związać z procesem dorastania i nabierania doświadczenia przez twórcę, ten nie zrezygnował z pewnej konwencji, która kojarzona może być z jego początkami. W jego filmikach nadal pojawiają się liczne błędy (w większości celowe), specyficzna polszczyzna i niekiedy niechlujne podejście do realizowanego tematu – co widoczne jest głównie w wideorecenzjach gier komputerowych. To nie przeszkadza mu jednak w byciu jednym z najbardziej rozpoznawalnych polskich twórców na platformie youtube.com.

191 Youtuber – osoba tworząca filmy na platformie youtube.com.

192 Zobacz więcej: Serwis Youtube.com, *Kanał użytkownika Klocuch*, <https://www.youtube.com/channel/UCxSGC9BtJN2jgc7ynXWdOw> [dostęp 21.08.2019].

193 K. S. Sadowski, *Klocuch – wystawa "Moje jest wygranko"*, <https://kulturalnemedial.pl/sztuka/klocuch-wystawa/> [dostęp 21.08.2019].

194 B. Godziński, *Od trollingu na YouTube, przez hit "Kruci Gang", po wystawę w Warszawie. Klocuch ciągle zaskakuje*, <https://natemat.pl/246441,kto-to-klocuch-wystawa-retrospektywna-tajemniczego-youtubera-w-warszawie> [dostęp: 21.08.2019].

Klocuch, który od ponad dziesięciu lat brzmi jak nastolatek przed okresem mutacji, zaistniał w przestrzeni internetowej nagrywając w topornym stylu filmiki i recenzje dotyczące gier komputerowych. Z biegiem lat zaczął podejmować się coraz szerszej gamy tematów, aby w tym momencie wchodzić w interakcje z całą polską popkulturą jako taką. Jaki może być wpływ youtubera zajmującego się grami komputerowymi na politykę? Pierwsze skojarzenia na temat relacji wspomnianego autora z polityką wydają się być dość odległe - nawet jeśli on sam stanowi niejako kolaż i kwintesencję polskiej popkultury. Nic jednak bardziej mylnego. Otóż Klocuch uznawany jest za *ojca* i propagatora słowa *dzban*, o czym przekonuje czytelników chociażby Bartek Chaciński w komentarzu dla sjp.pwn.pl¹⁹⁵. Słowo te stało się *młodzieżowym słowem roku 2018*¹⁹⁶, wygrywając plebiscyt organizowany przez wydawnictwo PWN¹⁹⁷. Jak pokazują obserwację politycznych praktyk w dyskursie: to nie tylko młodzieżowe słowo roku, ale także poniekąd polityczne.

Przeprowadzając analizę dyskursu politycznego w Polsce, pod kątem występowania słowa *dzban*, można dojść do bardzo interesujących wniosków. Słowo *dzban* w bardzo szybkim tempie trafiło do słownictwa używanego przez polskich polityków. Szczególnie chętnie używano go w komunikacji internetowej, na łamach portali społecznościowych. Słowo te w polskim dyskursie politycznym padało wielokrotnie, w wielu różnych kontekstach. Zazwyczaj w celu zdyskredytowania politycznego oponenta. Chociaż niekiedy można było odnieść wrażenie, iż użycie tego popularnego słowa było celem samym w sobie. Skupmy się na kilku reprezentatywnych przypadkach.

Jakub Kralka opublikował na łamach serwisu spidersweb.pl felieton, w którym sugeruje, iż *latem 2018 polski internet został opanowany przez dzbany*. Autor snuje konstatacje, iż jego zdaniem dyskurs publiczny został niejako przesycony obecnością tego popularnego słowa. W tekście możemy przeczytać między innymi następujący akapit: *Sportowiec zrobić głupotę? Dzban. Polityk powiedział coś głupiego? Dzban. Kampania Rafała Trzaskowskiego i Patryka*

195 B. Chaciński, *Rozstrzygnięcie plebiscytu młodzieżowe słowo roku 2018 – komentarz Bartka Chacińskiego*, <https://sjp.pwn.pl/ciekawostki/haslo/Rozstrzygnięcie-plebiscytu-mlodziezowe-slowo-roku-2018-komentarz-Bartka-Chacinskiego;6477398.html> [dostęp 21.08.2019].

196 National Geographic Polska, *"Dzban" to Młodzieżowe Słowo Roku 2018. Co o nas mówi?*, <http://www.national-geographic.pl/ludzie/dzban-wygral-plebiscyt-na-mlodziezowe-slowo-roku-2018-zwyciezyl-bezapelacyjnie> [dostęp 21.08.2019].

197 Zobacz więcej: sjp.pwn.pl, *Młodzieżowe słowo roku*, <https://sjp.pwn.pl/ciekawostki/Mlodziezowe-slowo-roku;199794.html> [dostęp 21.08.2019].

Jakiego? No, to już taka IKEA, w której stałyby wyłącznie dzbany. Patrę na Facebooka, widzę dzbany. Twitter? Dzbany. YouTube? Dzbany¹⁹⁸!

Powyższe przemyślenia zdają się również odpowiadać rzeczywistej sytuacji, z jaką mogliśmy spotkać się na przełomie 2018 i 2019 roku, podczas śledzenia politycznego dyskursu w mediach społecznościowych. Ciężko określić, który z polityków pierwszy użył tego słowa w mediach społecznościowych, gdyż te w bardzo szybkim tempie przeniknęło do języka polityki. 2 stycznia 2019 roku premier Mateusz Morawiecki poinformował na łamach serwisu Twitter o wycofaniu projektu ustawy o przemoc domowej, w celu dalszych prowadzenia nad nim dalszych prac¹⁹⁹. Wpis premiera szybko został skomentowany przez posłankę Joannę Scheuring-Wielgus następującymi słowami: *To Pan @MorawieckiM nie wiedział, że taki gniot (zresztą nie pierwszy) wychodzi z Pana Rządu? Pan jest dzbanem czy premierem RP? Powiedzieć wstyd to mało²⁰⁰*. 11 Stycznia 2019 Kazimierz Marcinkiewicz o Adamie Glapińskim powiedział, iż (ten) *okazał się absolutnym dzbanem²⁰¹*. Były premier w ten sposób odniósł się do jednej z konferencji medialnych z udziałem Glapińskiego.

Dwa dni później media informowały, iż pod biurem poselskim ówczesnego marszałka Marka Kuchcińskiego wydeptano napis na śniegu *Konstytucja, dzbany²⁰²*. Do słów w żartobliwy sposób odniósł się prezydent Andrzej Duda, który zauważył błąd w napisie, związany z literą S wydeptaną w odwrotną stronę²⁰³. Słowa prezydenta skomentował z kolei parlamentarzysta z ramienia Platformy Obywatelskiej - Marek Rzęsa. Poseł odniósł się do wpisu prezydenta w następujących słowach: *Odwrotne S każdy normalny człowiek przyjmie ze zrozumieniem*.

198 J. Kralka, *Latem 2018 roku internet został opanowany przez dzbany*, <https://www.spider-sweb.pl/2018/08/dzban-co-to.html> [dostęp 23.08.2019].

199 WPROST.pl, *Scheuring-Wielgus zapytała premiera, czy jest „dzbanem”*. Pawłowicz odpowiedziała w swoim stylu, <https://www.wprost.pl/polityka/10180321/scheuring-wielgus-zapytala-premiera-czy-jest-dzbanem-pawlowicz-odpowiedziala-w-swoim-stylu.html> [dostęp 23.08.2019].

200 Zobacz: @JoankaSW, wpis Joanny Scheuring-Wielgus, twitter.com, <https://twitter.com/JoankaSW/status/1080422188858179584> [dostęp 23.08.2019].

201 Dziennik.pl, *"Okazał się absolutnym dzbanem". Marcinkiewicz i Miller krytykują prezesa NBP*, <https://wiadomosci.dziennik.pl/polityka/artykuly/588935,marcinkiewicz-miller-glapiński-krytyka-absolutny-dzban.html> [dostęp 23.08.2019].

202 kn, *Napis "Konstytucja, dzbany" pod biurem poselskim PiS. Andrzej Duda zareagował*, <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114884,24356888,napis-konstytucja-dzbany-pod-biurem-poselskim-pis-andrzej.html> [dostęp 23.08.2019].

203 Zobacz: @AndrzejDuda, wpis Andrzeja Dudy <https://twitter.com/AndrzejDuda/status/1084237241952563200>, twitter.com [dostęp 23.08.2019].

Inny zwracając uwagę na tę literę udowadnia, że nie rozumie sensu napisu. Czyli dzban²⁰⁴. To z resztą nie jedyne użycie słowa dzban w wykonaniu Rząsy. Ten sam wpis prezydenta skomentował również słowami: *Zaliczony dzban na nartach. Skutki widać, nie od dziś. Niestety dla Polski*²⁰⁵. Powyższy przykład potwierdza niejako zaprezentowaną wcześniej konstatację, według której użycie słowa dzban w komunikowaniu w wielu wypadkach mogło być celem samym w sobie – co poniekąd świadczy o politycznych staraniach używania popularnego języka, który w założeniach mógłby przełożyć się na pewien kapitał polityczny.

Analiza treści występujących w dyskursie pokazuje, iż słowo dzban w szybkim tempie zostało zaadaptowane przez polskich polityków, stając się powszechnie występującą inwektywą. Powyższe egzemplifikacje nie wyczerpują wszystkich przypadków użyc tego słowa, lecz odnoszą się do najczęściej komentowanych medialnie wypowiedzi. Politycy nie są oczywiście odosobnioną grupą, która w tak chętny sposób używała wspomnianego słowa. Te pojawiało się również często w tekstach i wypowiedziach dziennikarzy i publicystów, komentujących polityczne wydarzenia.

Wartym odnotowania jest również plebiscyt zorganizowany na łamach popularnego serwisu internetowego – ASZdziennik.pl, o nazwie: *Dzbany roku 2019*²⁰⁶. W zestawieniu serwisu znalazło się dziesięciu mężczyzn będących politykami, dziennikarzami lub celebrytami, którzy w 2018 roku *zasłynęli* w publicznym dyskursie najbardziej szowinistycznymi lub obraźliwymi wobec kobiet wypowiedziami²⁰⁷. W plebiscycie zorganizowanym przez satyryczny serwis internetowy znalazło się aż sześciu aktywnych polityków²⁰⁸ i dwóch publicystów zajmujących się między innymi dziennikarstwem politycznym²⁰⁹. Powyższe zestawienie pokazuje, iż słowo dzban znalazło swoje miejsce w publicznym dyskursie. Mogło też stać się elementem

204 Zobacz: @MarekRzasa1, wpis Marka Rząsy, twitter.com, <https://twitter.com/MarekRzasa1/status/1084318293186539520> [dostęp 23.08.2019].

205 Zobacz: @MarekRzasa1, wpis Marka Rząsy, twitter.com, <https://twitter.com/MarekRzasa1/status/1084248057649287170> [dostęp 23.08.2019].

206 Zobacz: Aszdziennik.pl, *Przyznaliśmy Dzbany Roku. Oto 10 "zwycięzców" za wypowiedzi najbardziej obrażające kobiety* [CYTATY], <https://aszdziennik.pl/125905,dzban-roku-2019> [dostęp 22.08.2019].

207 AG, *Poznaliśmy 'dzbany roku'. W rankingu wysokie miejsce zajęli Filip Chajzer i Kuba Wojewódzki*, <http://www.plotek.pl/plotek/56,79592,24535782,poznalismy-dzbany-roku-w-rankingu-wysokie-miejsce-zajeli.html> [dostęp 21.08.2019].

208 W plebiscycie znaleźli się następujący politycy: Stanisław Żółtek, Robert Gwiazdowski, Ryszard Czarnecki, Roman Smogorzewski i Janusz Sanocki.

209 Pierwsze miejsce w plebiscycie zajął dziennikarz i publicysta – Marcin Rola, który nazwał kobiety uczestniczące w tzw. *Czarnych Protestach* mianem *feminazistek*. Piąte miejsce w plebiscycie zajął inny dziennikarz - Rafał Ziemkiewicz, który uznał feminizm za ruch skierowany przeciwko mężczyznom. Źródło: Aszdziennik, tamże.

eksplanacji i oceny pewnych publicznych zachowań – co w tym wypadku w dużej mierze dotyczy świata polityki.

Słowo dzban co prawda już dawno *oderwało się* od Klocucha i poniekąd żyje własnym życiem. Ale jednak warto w tym momencie postawić pytanie: czy politycy nadal tak chętnie używaliby słowa *dzban* w procesach komunikacyjnych, gdyby tylko wiedzieli, że słowo te stało się popularne za sprawą anonimowego youtubera o nazwie Klocuch? W tym momencie można założyć, że sama geneza popularności i kontekstu użycia słowa dzban nie ma już znaczenia. Ważniejsze jest to, iż owe słowo odnalazło swoje miejsce w dyskursie, jako inwektywa, która *nie jest obrazą śmiertelną, lecz trochę śmieszną, trochę prowokacyjną*, jak określił to językoznawca Marek Łaziński²¹⁰. Słowo szybko znalazło swoje miejsce w polityce, gdzie często było używane w celu ośmieszania i prowokacji politycznych oponentów.

Kazimierz Ożóg w artykule pod tytułem *O języku współczesnej polityki* zaznaczył, że w języku polskiej polityki stale stosowane było wartościowanie dwubiegunowe w skali *dobry - zły*. Gdzie dobry odpowiadał politycznym sojusznikom, zły natomiast był polityczny przeciwnik i wszystko, co ten mógł zaproponować. Tego rodzaju dychotomia wiązała się również z operowaniem określeniami pejoratywnymi, które służyły do dyskredytowania politycznych oponentów²¹¹.

Badania Kazimierza Ożoga pozwalają nam na zwrócenie uwagi na dwie kwestie. Pierwszą jest pewna polityczność tego rodzaju języka, która wynika niejako ze Schmittiańskiej koncepcji *wróg - przyjaciel*²¹². Drugą kwestią są zaś liczne inwektywy i określenia pejoratywne, które można zaobserwować w języku polityki. Autor odnosił swoje przemyślenia do okresu transformacji ustrojowej, która w oczywisty sposób wiązała się z kulturą polityczną tamtego okresu. Obserwując scenę polityczną w Polsce można zauważyć, że współcześnie sytuacja nie uległa radykalnym zmianom. Stąd też miejsce dla słów pokroju wspomnianego dzbana, które niejako odnajdują się jako element polityczno-językowej walki, pozostając przy tym niezbyt obelżywymi i społecznie akceptowanymi.

210 M. Łaziński, *Rozstrzygnięcie plebiscytu młodzieżowe słowo roku 2018 – komentarz Marka Łazińskiego*, <https://sjp.pwn.pl/ciekawostki/haslo/Rozstrzygnięcie-plebiscytu-mlodziezowe-slowo-roku-2018-komentarz-Marka-Lazinskiego;6477396.html> [dostęp 21.08.2019].

211 K. Ożóg, *O języku współczesnej polityki*, [w:] *Polityka i Społeczeństwo*, nr4, Rzeszów 2007, s. 106.

212 C. Schmitt, *The concept of the political*, edycja rozszerzona, Chicago 2007, s. 27 - 28.

Tego rodzaju praktyki językowe zdają się zmieniać na stale oblicze politycznych debat i dyskusji w Polsce. Język powszechny, związany z popkulturą lub młodzieżowym slangiem, staje się również językiem używanym przez polityków. Alina Balczyńska-Kosman zwraca uwagę na *postępujące zubożenie słownictwa, używanie dużej ilości terminów potocznych i wulgaryzmów, a także zmniejszanie się dystansu pomiędzy uczestnikami procesu komunikacyjnego lub coraz częstszy brak zwrotów grzecznościowych*²¹³. Ta sama autorka zaznacza, iż *współczesny język dyskursu publicznego tworzony jest dziś przede wszystkim przez media, które kreują konwencje prezentacji politycznych tematów*²¹⁴. Warto zauważyć, że media same starają się odpowiadać i trafiać do jak najszerszych grup odbiorców, co wiąże się również z pewnymi zmianami stylu lub słownictwa używanego do konstruowania przekazu. Stąd nie można się dziwić, iż popularne słownictwo przenika do świata mediów i polityki.

Michał Bancerz w 2003 roku pisał, iż *język polityki był, jest i będzie istniał, ale jednocześnie ten zmienia się, dostosowując do przeobrażeń społeczno-politycznych*²¹⁵. W tym miejscu można założyć, że jednym z elementów owych zmian społeczno-politycznych jest daleko postępujące zjawisko popkulturyzacji polityki, co przejawia się nie tylko w kwestiach językowych, ale w holistyczny sposób dotyka wielu różnych sfer prowadzenia polityki - zwłaszcza w sferze komunikowania politycznego i wyborczego.

Popkultura tworzy pewne ramy poznawcze pozwalające na dotarcie do szerokich mas odbiorców. Stąd też implikacja pewnych popkulturowych form na grunt mediów i polityki, co wydaje się być procesem naturalnym. Kazimierz Ożóg określa tego rodzaju sytuacje w następujący sposób: *politycy muszą się sprzedać, zwrócić na siebie uwagę oraz zaistnieć w mediach. Słowo odgrywa w tym wielką rolę - jest reklamą*²¹⁶. Przykład słowa dzban i jego rola w polityce zdaje się idealnie prezentować przemyślenia wspomnianego autora. Język polityki ewoluuje, niejako *przesiłekając* językiem znanym z mediów i popkultury.

Jakub Nowak w jednej ze swoich książek podkreślał, iż *sieciowa popkultura nie jest pozbawiona istotnych kulturowo znaczeń, tak jak jej uczestnicy nie są pozbawieni rzeczywistej*

213 A. Balczyńska-Kosman, *Język dyskursu publicznego w polskim systemie politycznym*, [w:] Środkowoeuropejskie Studia Polityczne, nr 2, Poznań 2013, s. 148.

214 Tamże s. 152.

215 M. Bancerz, *Język polityki i polityków : wczoraj i dziś*, [w:] Pisma Humanistyczne nr 3, 2003, Katowice, s. 181.

216 K. Ożóg, *O języku współczesnej polityki*, tamże, s. 108

*kulturowej, politycznej sprawczości*²¹⁷. Popkultura, jak niepoważnych lub kontrowersyjnych form by nie przyjmowała, powinna być odbierana i badana właśnie pod kątem tej politycznej i kulturowej sprawczości. W tym wypadku owa sprawczość wiąże się z pewnymi zmianami językowymi, które jednocześnie odcisnęły piętno na polityczny dyskurs i język polityki. To też kolejny dowód na to, iż politycy coraz chętniej idą za duchem czasu. Przez co w procesach komunikacyjnych używają form i schematów, które pozwalają im trafić do jak najszerzych grup odbiorców. Tego rodzaju schematy generuje poniekąd kultura popularna. Poprzez zasięgi i immanentną popularność trafia do możliwie jak największej grupy odbiorców.

Polityczne naśladownictwo tych działań ma na celu powielenie efektów - dotarcie do jak najszerzej grupy wyborców, co może być jednoznaczne z potencjalnym pozytywnym efektem wyborczym. Ponadto powielanie trendów znanych z kultury popularnej, które możemy zaobserwować w procesach komunikacyjnych polityków, ma na celu wywołanie efektu marketingowego, związanego z kreowaniem wizerunków. Przez część badaczy i obserwatorów tego rodzaju działania mogą zostać odbierane w kategoriach populizmu, gdyż nie są nastawione wyłącznie na działania wizerunkowe. Warto w tym momencie odnieść się do słów Johna Streeta, badacza zajmującego się problematyką popkulturyzacji i celebrytyzacji polityki: *Zakłada się, że wykorzystanie polityczne popkultury przez polityków jest cynicznym wyrazem desperackiego populizmu, w którym kwestie wizerunkowe i marketingowe zastępuje prawdziwą politykę i zasady. Może oznaczać to przejaw kryzysu reprezentacji, a nie jej realizację w pożądaną formę*²¹⁸.

2 Celebryci, polityzacja, celebrytyzacja

Z jednej strony popkultura może *uderzać* w politykę i tematy polityczne za sprawą podejmowania i odpowiedniego przedstawiania danych kwestii społeczno-politycznych lub referowania i przetwarzania pewnych rzeczywistych wydarzeń politycznych. Tego rodzaju działania, oprócz oczywistego dostosowania ich do pełnienia funkcji rozrywkowych i marketingowych, mogą albo przysłużyć się danej opcji politycznej, albo też w negatywny sposób na nią wpłynąć. Jednym słowem: zmienić warunki gry politycznej – przynajmniej w wymiarze tymczasowym.

217 J. Nowak, *Polityki sieciowej popkultury*, Lublin 2017, s. 357.

218 J. Street, *Celebrity Politicians: Popular Culture and Political Representation*, [w:] *The British Journal of Politics & International Relations* vol. 6, Wielka Brytania 2004, s. 435.

Z drugiej zaś strony popkultura, jak już wcześniej to zbadano i przedstawiono, pełni również szereg funkcji kreacyjnych. Popularyzuje dane zagadnienia, pełni funkcje eksplanacyjne i edukacyjne, przyczynia się do wyboru dominujących w dyskursie tematów, a wreszcie wpływa na popularność poszczególnych twórców, autorów lub inne postaci popkultury. To właśnie ta druga kwestia idzie w parze ze zjawiskiem, które w kontekście politycznych działań i politycznego dyskursu, jest określane mianem celebrytyzacji polityki.

Głównie w celu zbadania wielości możliwych związków i interakcji pomiędzy światami polityki i popkultury. Wiesław Godzic, autor książki *Znani z tego, że są znani: Celebryci w kulturze tabloidów*, definiuje celebrytę w następujący sposób: *Celebrities to gwiazdy współczesnego społeczeństwa konsumpcjonistycznego, to osoby znane i/lub sławne*²¹⁹. Badacz przedstawił czytelnikom również konstatację, iż jego zdaniem celebryci stoją dziś w samym centrum kultury. Abstrahując od kwestii merytorycznych, które zdają się w przypadku celebrytów być sprawą drugorzędną, popularność jest ich najważniejszą i najcenniejszą cechą (przyjmując percepcję z perspektywy marketingowej).

Tomasz Olczyk zdaje się potwierdzać taki stan rzeczy. Jego zdaniem *osoby znane posiadają pewien szczególny kapitał, rozumiany jako "wysoka widoczność"*²²⁰. Autor przywołuje przykłady, według których osoby charakteryzujące się ową wysoką widocznością mogą uzyskać znacznie większy zysk ze swojej działalności, niż podobne osoby będą niezauważonymi²²¹. Rzeczą ta się ma zarówno do polityków stosujących działania celebryckie, jak i również do celebrytów próbujących swych sił w polityce.

Cytowane słowa zdają się również potwierdzać jedną z głównych hipotez badawczych niniejszej rozprawy, zakładającą immanentną polityczność popularności, a co za tym idzie również i kultury popularnej. Cecha ta wiąże się nie tyle z pewnym przymusem działań politycznych, co z możliwością politycznej partycypacji. Dotyczy to zarówno samych popularnych dzieł, które mogą stać się w każdej chwili przedmiotem politycznej debaty, dotyczącej kwestii ideologicznych. Jak i samych popularnych twórców lub celebrytów²²², którzy mogą stać w każdym

219 W. Godzic, *Znani z tego, że są znani. Celebryci w kulturze tabloidów*, Warszawa 2007, s. 20.

220 T. Olczyk, *Teoria i praktyka celebrytyzacji politycznej. Celebryci polityczni w internetowych serwisach plotkarskich*, [w:] *Środkowoeuropejskie Studia Polityczne* nr 1/2013, s. 17.

221 Tamże.

222 Na potrzeby niniejszej rozprawy terminy *popularny twórca* i *celebryta* będą stosowane wzajemnie, chociaż nie stanowią jednakowej grupy, co wynika poniekąd ze specyfiki celebryty i zjawiska celebrities. Odnosząc się

momencie spróbować swoich sił w polityce. Potencjał polityczny stanowi tu ich sama rozpoznawalność, czyli tak zwany zasięg. Należy rozumieć ów termin jako potencjalną możliwość dotarcia do szerokich mas odbiorców, wykorzystując przy tym różne kanały kontaktów – zarówno nowe, jak i *stare* media. Odnosząc się do cytowanych wcześniej słów Olczyka: przyjęty przeze mnie termin zasięgu zdaje się być bliskoznacznym do wspomnianej przez autora wysokiej widoczności. Stąd też terminy te są w niniejszej pracy stosowane zamiennie.

Wysoka widoczność lub wspomniany zasięg mogą przekładać się na możliwość dotarcia do dużych grup odbiorców, co z kolei może warunkować powodzenie działań w sferze polityki. Co w perspektywie długofalowej doprowadziło do wyklarowania się pewnego trendu badań, których przedmiotem poznania stało się zjawisko celebrytyzacji i celebrytów. W tym momencie można już dość jednoznacznie stwierdzić, iż owe zjawiska stały się przedmiotem zainteresowania wielu dyscyplin badawczych, w tym również politologii – głównie w postaci badań nad zjawiskiem celebrytyzacji polityki. Jednym z owoców tego rodzaju badań jest raport badawczy pod tytułem *Celebryci w polskiej przestrzeni medialnej i społecznej. Badania interdyscyplinarne*, stworzony pod kierownictwem Wiesława Godzica. Badania prowadzone przez autorów raportu trwały prawie trzy lata. Ich celem było zbadanie pozycji i roli celebrytów w polskiej przestrzeni, określenie ich relacji z mediami, oraz określenie roli celebrytów w przestrzeni społecznej, zbadane za pomocą analizy dyskursu w przestrzeni internetowej²²³.

Powyższy raport stanowi nie tylko kompendium wiedzy na temat celebrytów w polskiej przestrzeni społecznej, ale też może być bogatym źródłem inspiracji dla badaczy, którzy zajmują się zjawiskami celebrytów i celebrytyzacji - w tym także w kontekście politycznym. Stąd też odsyłam zainteresowanych czytelników do niniejszej publikacji. Niniejszy podrozdział nie próbuje podjąć wieloaspektowej problematyki badawczej zjawiska celebrytyzacji. Stanowi natomiast uzupełnienie badanego zjawiska popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury. Poniższe badania mają na celu weryfikację hipotezy zakładającej, permanentną polityczność

definicji zaproponowanej przez Wiesława Godzica, należy podkreślić, iż popularność celebryty nie musi wynikać z pewnych przesłanek merytorycznych (za jakie można rozpatrywać dokonania poszczególnych popularnych twórców), lecz z szerega innych kwestii przenoszących się na ogólne zjawisko *bycia znanym z tego, że jest się znanym*. Pomimo powyższych różnic terminy te będą stosowane wzajemnie, aby zwrócić uwagę czytelnika na kwestię najważniejszą niniejszych badań, jakie stanowi zjawisko popularności. Należy zwrócić uwagę, iż celebryci stanowią część kultury popularnej per se.

223 Raport badawczy „Celebryci w polskiej przestrzeni medialnej i społecznej. Badanie interdyscyplinarne”, red. W. Godzic, A. Buchner. M. Kubalska, L. Rudzińska-Sierakowska, Warszawa 2019, s. 7.

związaną z kwestią popularności. Za pomocą metod porównawczych, analizy dyskursu i analizy systemowej zostaną wskazane czynniki, które mogą świadczyć o słuszności powyższej hipotezy.

Zjawisko celebrytyzacji i celebrytów zostanie porównane ze zjawiskiem popkulturyzacji z dwóch powodów. Po pierwsze: celebryci stanowią obecnie pewien ważny fragment popkultury, który w znacznym stopniu wpływa na jej kształt, wizerunek i odbiór społeczny. Ma to swoje uzasadnienie w przetwórczym charakterze popkultury. Popkultura bierze na tapet wiele popularnych i uniwersalnych motywów i przetwarza je we własnym celu. Celebryci stanowią jeden z elementów chętnie przetwarzanych przez popkulturę. Warto zaznaczyć, iż podobne działania występują również w kontekście popularnych polityków (politycznych celebrytów), którzy często wykorzystywani są przez twórców popkultury. Egzemplifikacją powyższego zjawiska może być animowana seria *South Park*²²⁴, gdzie postacie polityków lub na nich wzorowane pojawiały się wielokrotnie, stanowiąc motyw lub tło akcji poszczególnych odcinków²²⁵.

Cytując Marcelinę Zdenkowską, autorkę opracowania *Hot news w serialu Miasteczko South Park. Znaczenie i krytyka: W większości odcinków serialu pojawiały się gościnnie znane osoby* (nie tylko politycy, ale też celebryci, aktorzy, muzycy, politycy itd.). Często pojawienie się tego rodzaju postaci występowało *wbrew woli osób, które te miały naśladować. Stąd na początku każdego odcinka pojawia się informacja mówiąca o tym, iż postacie przedstawione w serialu South Park są postaciami fikcyjnymi*²²⁶. Pomimo tego widzowie bez problemu potrafili skojarzyć przedstawione w animowanym serialu postacie z ich realnymi odpowiednikami. Tego rodzaju sytuacja wystąpiła chociażby w siódmym odcinku dwudziestego pierwszego sezonu serialu.

We wspomnianym odcinku postać kojarzona z Donaldem Trumpem dzwoni do niewymienionej z imienia i nazwiska postaci, którą nazywa *polskim kartem*²²⁷. Fragment odcinka szybko stał się częścią dziennikarskiego dyskursu politycznego w Polsce. W artykule na łamach portalu Wprost.pl możemy spotkać się z pytającym nagłówkiem: *Władze naszego kraju obrażane*

224 T. Parker, M. Stone, *South Park*, animowany serial dla dorosłych, USA 1997 - nadal emitowany.

225 Zobacz: Lista odcinków serialu *South Park*, w których pojawiają się postacie wzorowane na politykach, https://southpark.fandom.com/wiki/Category:Episodes_About_Politics [dostęp 30.10.2019].

226 M. Zdenkowska, *Hot news w serialu Miasteczko South Park. Znaczenie i krytyka*, Wrocław 2019, s. 10.

227 T. Parker, M. Stone, *South Park*, S21E07, USA 2017.

w *South Park*²²⁸? Inni dziennikarze idą dalej z interpretacjami słów padających w serialu, nie ograniczając się do podobnych pytań. Dominik Pajewski w jednym z artykułów na łamach portalu eskarock.pl pisze wprost: *South Park wyśmiewa Kaczyńskiego: 'Polski karzeł' i 'Niedorozwój' w kreskówce*²²⁹. Z nieco bardziej zachowawczym nagłówkiem, niemniej jednak sugerującym odpowiednią interpretację fragmentu serialu, możemy spotkać się na łamach internetowego wydania Rzeczypospolitej. Wspomniany artykuł zatytułowany jest w następujący sposób: *Prezes Kaczyński trafił do amerykańskiego serialu*²³⁰?

Analizując dyskurs w powyższej sprawie możemy dojść do wniosku, iż interpretacja prawdziwych zamierzeń autorów może być z łatwością odczytywana przez odbiorców danego dzieła, co może wynikać z samego kontekstu danej sytuacji. Informacja o braku podobieństwa fikcyjnej postaci występującej w danym serialu z jej *prawdziwym odpowiednikiem* nie stanowi przeszkody dla fanów. Odpowiednia interpretacja zamierzeń autorów danego dzieła popkultury jest o tyle łatwa, iż ci najczęściej wykorzystują postacie popularne lub na swój sposób charakterystyczne, przez co są w stanie w odpowiedni sposób trafić do wyobrażeń ich odbiorców. Z drugiej zaś strony tego rodzaju działania mogą wpływać na wyobrażenie danej grupy na temat pewnego wycinka polityki. Powyższy przykład może świadczyć również o eksplanacyjnej roli popkultury, która może wpływać na proces socjalizacji politycznej. Z tym zastrzeżeniem, iż ów proces socjalizacji politycznej może być daleki od pożądanego z politologicznego punktu widzenia, gdyż przekazuje pewne uproszczone lub stereotypowe wizje świata²³¹.

228 Wprost.pl, *Władze naszego kraju obrażane w „South Parku”? „G*wno mnie obchodzi porozumienie, jesteś polskim karłem”*, <https://www.wprost.pl/kultura/10085599/wladze-naszego-kraju-obrazane-w-south-parku-gwno-mnie-obchodzi-porozumienie-jestes-polskim-karlem.html> [dostęp 30.10.2019].

229 D. Pajewski, *SOUTH PARK WYŚMIEWA KACZYŃSKIEGO: 'POLSKI KARZEŁ' I 'NIEDOROZWÓJ' W KRESKÓWCE*, http://www.eskarock.pl/er_eska_rock_news/south_park_wysmiewa_kaczynskiego_polski_karzel_i_niedorozwoj_w_kreskowce/147183 [dostęp 30.10.2019].

230 rp.pl, *Prezes Kaczyński trafił do amerykańskiego serialu?*, <https://www.rp.pl/Telewizja/171119973-Prezes-Kaczynski-trafil-do-amerykanskiego-serialu.html> [dostęp 30.10.2019].

231 W powyższym przypadku już samo skojarzenie *przywódcy polski* z postacią Jarosława Kaczyńskiego, jest tego rodzaju *utwardzaniem* pewnych stereotypów. Z perspektywy odbiorcy zagranicznego, nie obeznanego ze specyfiką polskiego systemu politycznego, może to doprowadzić do mylnych wniosków. Oczywiście powyższy przykład jest w pewien sposób *ważniejszy* dla polskiego odbiorcy, niż dla odbiorcy zagranicznego. Zarówno ze względu na sam kraj produkcji animacji *South Park* (USA), jak i target odbiorców. Polskie media chętnie komentowały powyższy case, głównie ze względu na fakt, iż było to pierwsze tego typu odwołanie do władz Polski i relacji na linii Polska – USA w tego rodzaju produkcji, będącej jedną z najpopularniejszych serii telewizyjnych i pewnym fenomenem popkulturowym.

Powyższy fenomen pokazuje nie tylko pewną bliską relację pomiędzy zjawiskiem celebrytyzacji lub nawet samej popularności ze światem popkultury. Pokazuje również, iż popularni politycy lub polityczni celebryci mogą stanowić motyw powielany przez twórców kultury popularnej. Świadczy to o pewnej *sprawczości* wynikającej z samej natury rozpoznawalności, popularności i zasięgu. Popularność, która może wynikać już z samego faktu pełnienia danej funkcji politycznej, staje się elementem racjonalizującym pewien *transfer* świata polityki do świata popkultury. Zjawisko celebrytyzacji polityki opiera się jednak na mechanizmach relacji dwustronnej, gdzie ów przepływ jest możliwy w każdym kierunku. Polityczność w wielu przypadkach może wynikać z popularności, a popularność, w kontekście zjawiska celebrytyzacji, może mieć swoje podstawy w polityczności – szczególnie tej rozumianej w sposób systemowo-instytucjonalny.

2.1 Typologia sylwetki celebryty w kontekście procesów politycznych

Powyższy casus pokazuje nam, iż pewna rozpoznawalność polityczna może być niemal równoznaczna ze statusem celebryty. Co w konsekwencji doprowadza do sytuacji, w których popularni politycy stają się swoistymi postaciami popkultury, które trafiają do wielu różnych dzieł kultury politycznej – nie tylko tej zajmującej się stricte polityką lub polityczną fikcją. W przypadku politycznych celebrytów szanse na mariaż z kulturą popularną zdają się być jeszcze bardziej możliwe. Wróćmy jednak do samego zjawiska celebryty, w kontekście procesów politycznych. Zdaniem Johnego Streeta słowo celebryta odnosi się do tych podmiotów, które za pomocą mediów mogą cieszyć się większą obecnością w świadomości zbiorowej i szerszym zasięgiem możliwości komunikacyjnych. Autor wymienia, za Darrelem Westem i Johnym Ormanem, typologię celebrytów, skupiającą się na sposobie, który zagwarantował im owy status. Autor wymienia następujące typy możliwości zostania celebrytą:

1. Celebrytów z urodzenia - autor wymienia tu jako przykład klan rodziny Kennedych.

W przypadku polskiej sceny politycznej można przytoczyć chociażby casusy Katarzyny Tusk, Moniki Miller, Marii Waleśy lub Aleksandry Kwaśniewskiej, które za sprawą swojego pochodzenia trafiły do szerszej świadomości opinii publicznej. Wymienione osoby zyskały swoją popularność głównie za sprawą spokrewnienia z prominentnymi polskimi politykami. Należy jednak zwrócić uwagę, iż żadna z powyższych nie spróbowała swoich sił w polityce. Obecność w polskiej polityce osób, które wykorzystują koligacje rodzinne do budowania własnej kariery wiąże się z licznymi kontrowersjami i krytyką

ze strony części mediów i opinii publicznej. Niemniej jednak są to przypadki warte odnotowania, korespondujące z typem celebryty z urodzenia. Szerzej o problemie celebryzacji polityki w kontekście polityków i ich rodzin pisał Tomasz Olczyk. W publikacji pod tytułem *Celebryzacja polityki - politycy i ich rodziny w "Twoim Stylu" i "Vivie"*, gdzie autor bada powyższe zjawisko i przytacza bogatą faktografię dotyczącą zagadnienia²³².

2. Uwikłanie w skandal polityczny – do tego rodzaju politycznych celebrytów w Polsce można zaliczyć postać Klaudii Jachiry, która za sprawą kontrowersyjnych nagrań umieszczanych w internecie weszła do politycznego mainstreamu, znajdując miejsce na liście wyborczej Koalicji Obywatelskiej w wyborach do parlamentu 2019 roku, a w konsekwencji dostając mandat posła²³³.
3. Zostanie celebrytą za sprawą charyzmatycznego wystąpienia publicznego – autor wymienia tu postać Jesse Jacksona. W przypadku polskiego dyskursu politycznego trudno jest jednoznacznie o wskazanie postaci, która za sprawą swoich politycznych wystąpień stałaby się celebrytą. Niemniej jednak można wskazać postacie, które w podobny sposób uzyskiwałyby popularność, która pozwoliłaby im na *wejście do politycznego mainstreamu* i szerszą rozpoznawalność. Można tu wskazać chociażby sylwetkę Andrzeja Leppera. O Andrzeju Lepperze Mirosława Drozd-Piasecka w 2001 pisała, iż ten *odpowiada współczesnym charakterystykom politycznych przywódców charyzmatycznych*²³⁴. Ta sama autorka wskazywała również, iż polityczna kariera Leppera zaczęła się od udziału w protestach rolniczych²³⁵. Lepper przez jego działalność protestacyjną stał się nie tylko rozpoznawalnym liderem założonego przez niego *Związku Zawodowego Rolników "Samoobrona"*, ale dotarł również do szerokich mas odbiorców. Ciężko określić jednoznacznie, czy Andrzej Lepper był politycznym celebrytą, czy tylko bardzo

232 Czytaj więcej: T. Olczyk, *Celebryzacja polityki – politycy i ich rodziny w „Twoim Stylu” i „Vivie”*, [w:] Media – Kultura – Komunikacja Społeczna, nr. 9, Olsztyn 2013.

233 Czytaj więcej: A. Grochot, *Klaudia Jachira zostanie posłanką? Kontrowersyjna kandydatka z ósmym wynikiem na liście*, https://www.rmfm24.pl/raporty/raport-wybory-parlamentarne-2019-fakty/wybory/news-klaudia-jachira-zostanie-poslanka-kontrowersyjna-kandydatka-,nld,3277688#utm_source=paste&utm_medium=paste&utm_campaign=chrome [dostęp 30.10.2019].

234 M. Drozd-Piasecka, *Andrzej Lepper - Chłopski przywódca charyzmatyczny? Wizerunek Medialny Przewodniczącego "Samoobrony"*, [w:] "Etnografia Polska", t. XLV, z. 1-2, Warszawa 2001, s. 82.

235 Tamże s. 52.

popularnym politykiem. Populizm, który przewijał się w jego działaniach i narastającym wokół tej postaci dyskursie może świadczyć zarówno o jednym, jak i o drugim.

Powyższą typologię można zasadniczo podzielić na typy pierwotne i wtórne. W przypadku typów pierwotnych możemy mówić o osobach, których status celebryty wynika z urodzenia, co wiąże się z pewnymi koligacjami rodzinnymi, które w danym systemie mogą gwarantować rozpoznawalność. Drugi typ odnosi się do większej liczby przypadków. Z jednej strony mamy tutaj wymienione przez Streeta przypadki politycznych celebrytów, którzy uzyskali swoją popularność za sprawą skandalu lub charyzmatycznego wystąpienia. Z drugiej zaś można tu wymienić również popularność za sprawą związków lub romansów, za sprawą własnych osiągnięć lub za sprawą wypadków losowych. Lista tego typu możliwości wydaje się dziś bardzo długa, a w perspektywie długofalowej może się tylko powiększyć – co bierze się przede wszystkim ze wzrostu możliwości komunikacyjnych społeczeństwa. Jednym z trendów dzisiejszego internetu jest zjawisko *Youtuberów*, czyli osób tworzących i umieszczających nagrania na popularnej platformie youtube.com. Można zauważyć, iż status youtubera coraz częściej jest równoznaczny do statusu celebryty. Stąd też konstatacja, iż w najbliższym czasie możemy mieć również do czynienia z Youtuberami, którzy mogą spróbować swoich sił w działalności politycznej.

Powyższe rozważania dotyczyły kwestii możliwości zostania celebrytą. Skupmy się jednak nad samą rolą celebryty w procesach politycznych. Jak już wcześniej wielokrotnie udowodniano: popkultura może wchodzić w wieloaspektowe relacje z polityką. Sytuacja wygląda podobnie w przypadku samych celebrytów, którzy stanowią fragment popkultury (jak zauważa cytowany wcześniej Piotr Siuda²³⁶). Typologię zaangażowania celebrytów w działania polityczne, na przykładach z polskich kampanii wyborczych, zbadała i przedstawiła w 2014 roku Alicja Stańco-Wawrzyńska²³⁷. Autorka dzieli możliwości zaangażowania celebrytów w politykę na dwie podstawowe grupy – działania twórcze i działania personalne. Autorka oparła swoją typologię na obserwacjach relacji pomiędzy politykami a muzykami. Celebryci związani

236 P. Siuda, *Socjologiczna interpretacja zjawiska celebrities*, [w:] Kultura i Historia, nr 19, Lublin 2011, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2379> [dostęp 31.10.2019].

237 A. Stańco, *Muzyk użyteczny, czyli jak politycy mogą wykorzystać celebrytów w kampaniach wyborczych*, [w:] „Polityczne aspekty nowych mediów”, red. M. Jeziński; A. Seklecka; W. Peszyński, Toruń 2014.

z przestrzenią muzyczną mogą jednak stanowić uniwersalną egzemplifikację ich relacji z politykami i przestrzenią polityczną. Alicja Stańco-Wawrzyńska proponuje następujący podział:

1. Działania twórcze – autorka tłumaczy ten typ zaangażowania jako *użyczenie swojego talentu przez artystę lub twórcę w interesie polityka lub partii*²³⁸. Za przykłady badaczka wymienia tu spoty wyborcze i piosenki wyborcze. Do tego typu możliwości zaangażowania gwiazdy-celebryty w politykę można również zaliczyć każdą inną sytuację, w której dany podmiot twórczy stworzy dzieło, które w sposób bezpośredni lub pośredni będzie mogło zostać wykorzystane przez zainteresowanego polityka lub partię w konkretnym celu politycznym. W tym przypadku możemy również zauważyć zależność z której wynika, że im większa jest popularność twórcy, tym większe są szanse na pozytywny efekt polityczny.
2. Działania personalne – autorka definiuje powyższy typ przez pryzmat *aneksji popularnej osoby w świat polityki*²³⁹. Działania personalne wg Stańco-Wawrzyńskiej można z kolei podzielić na następujące podgrupy:
 1. Działania personalne bierne – autorka rozumie powyższy typ zaangażowania, jako swoiste *użyczenie* wizerunku lub samego nazwiska popularnej osoby w celach politycznych. Badaczka jako przykłady wymienia np. sytuacje, w których politycy pozują ze znanymi postaciami w celu zwiększenia własnej rozpoznawalności. W artykule możemy spotkać się głównie z egzemplifikacjami tego rodzaju działań, które dotyczą amerykańskiego systemu politycznego. Warto dodać, iż również w polskim dyskursie politycznym zanotowano ten typ wykorzystania politycznego celebryty. Najbardziej charakterystycznym przejawem tego typu zjawisk były zdjęcia z Lecham Wałęsą na plakatach wyborczych różnych kandydatów, podczas *wyborów czerwcowych*. Przykładem tego może być również sytuacja, w której przed wyborami parlamentarnymi w 2019 roku, ówczesny wiceminister MSWiA – Jarosław Zieliński, pozował do zdjęć z gwiazdorem muzyki disco polo –

238 Tamże s. 2,6.

239 Tamże s. 2 – 6-9 .

Zenkiem Martyniukiem²⁴⁰. Drugi aspekt tego zjawiska – użyczenie nazwiska do celów politycznych, odnosi się najczęściej do tak zwanych *list poparcia*. Autorka wymienia tu przykład *Komitetu Honorowego Platformy Obywatelskiej*, w którego składzie możemy znaleźć wiele sławnych nazwisk, które popierały działania partii w badanym przez autorkę okresie (2005 i 2007)²⁴¹.

2. Działania personalne czynne – autorka przypisuje do tego typu wszelkie formy bezpośredniej działalności celebrytów w życie polityczne. Działania personalne czynne sprowadzają się więc do tych sytuacji, w których znana osoba/celebryta angażuje się w działania polityczne. Jak już wcześniej przedstawiono: jest to sytuacja powszechna, gdyż popularność, jaką cieszą się celebryci, gwarantuje rozpoznawalność i zasięg, które z kolei można postrzegać w kategoriach politycznego potencjału.

Korzystając z powyższych typologii, zarówno Streeta jak i Godzic-Wawrzyńskiej, można zauważyć kilka podobieństw i różnic pomiędzy zjawiskiem celebrytyzacji a zjawiskiem popkulturyzacji polityki. Zanim przejdziemy jednak do porównania skupmy się na jeszcze jednym aspekcie badań, które przytoczyła autorka artykułu *Muzyk użyteczny (...)*. Badaczka wymienia tam również następujące funkcje celebrytów, które ci mogą pełnić w toku kampanii wyborczej:

Funkcja integrująca, która wyraża się poprzez zwiększenie świadomości przynależności do danej partii, grupy politycznej lub ideologii, za sprawą działania celebryty w przestrzeni politycznej. Ponadto ma to również wpływ na politykę wewnątrzpartyjną. Politycy, którym poparcia udzielają konkretni celebryci, mogą wykorzystać ten efekt do wewnątrzpartyjnej gry politycznej.

Funkcja popularyzacyjna, która polega na zwiększeniu zainteresowania polityką, za sprawą działań celebryty. Funkcja *użyteczna* wyrażana przez sytuacje, w której stworzone na potrzeby polityki dzieła stają się elementem kultury per se. Przez co mogą stać się motywem łączącym ludzi o określonych poglądach. Powyższa funkcja może odnosić się do narastających wokół pewnych fenomenów praktyk dyskursywnych. Ostatnią z wymienionych przez autorkę

240 AAP, *Zenek Martyniuk wykorzystany w kampanii! Król disco-polo pozuje z wiceministrem PiS*, <https://nczas.com/2019/09/13/zenek-martyniuk-wykorzystany-w-kampanii-krol-disco-polo-pozuje-z-wiceministrem-pis/> [dostęp 01.11.2019].

241 A. Stańco, *Muzyk użyteczny (...)*, tamże, s. 3.

jest funkcja kreatywna. Autorka klasyfikuje tu cybernetyczną relację pomiędzy politykami a działaniami celebrytów. Jeden aspekt wpływa na drugi wywołując konkretny efekt²⁴².

2.2 Celebrytyzacja vs popkulturyzacja. Analiza porównawcza zjawisk

Odnieśmy teraz powyższe informacje do specyfiki zjawiska popkulturyzacji. Funkcja integrująca w przypadku zjawiska popkulturyzacji może spełniać podobne role, jak ma to swoje miejsce w przypadku celebrytyzacji. Zjawisko popkulturyzacji może wyrażać się poprzez używanie różnych odniesień do popkultury w toku procesów komunikacyjnych. Może mieć to pozytywny wpływ integracyjny na pewne środowiska skupione wokół konkretnych dzieł lub ich twórców. Tego rodzaju działania zostały zbadane i przedstawione w podrozdziale skupiającym się na wykorzystaniu przez polityków popkultury w prowadzeniu politycznego dyskursu. Tego rodzaju działania mogą w sposób bezpośredni wpłynąć na zwiększenie się potencjału politycznego danego gracza.

Powyższa funkcja popkulturyzacji jest nierozzerwalnie związana z funkcją popularyzacyjną. Ta odnosi się zarówno do popularności samego kandydata, który używa argumentów popkultury w procesach komunikacyjnych, ale ma też swój drugi aspekt. Biorąc pod uwagę cybernetyczność relacji popkultury z polityką, należy zwrócić fakt, iż oba światy mogą na siebie oddziaływać. Stąd funkcja popularyzacyjna odnosi się do podmiotów politycznych, jak i samej popkultury. Do tego drugiego aspektu można zaliczyć efekty funkcji eksplanacyjnej popkultury, które zostały przedstawione w trzecim rozdziale. Popkultura można popularyzować pewne konkretne wizje świata i polityki, co długofalowo może wpływać na odpowiednie preferencje wyborcze, jak udowodnił to Michelle C. Pautz w artykule *Argo and Zero Dark Thirty: Film, Government, and Audiences*. O powyższych badaniach była mowa w podrozdziale dotyczącym roli popkultury w procesach edukacyjnych.

Funkcja utylitarystyczna była kolejną z funkcji celebrytyzacji, którą zaproponowała wcześniej wspomniana badaczka. W przypadku zjawiska popkulturyzacji i jej roli w polityce warto jeszcze raz odnieść się do trzeciego rozdziału niniejszej pracy, w którym przedstawione są badania na temat roli polityki w popkulturze (i popkultury w polityce). Polityka jest jednym z popularniejszych motywów popkultury. Nie tylko staje się jedną z tych *klisz*, które często są

242 Tamże s. 9-10.

przetwarzane przez kolejnych twórców kultury popularnej. Staje się też jednym z tych czynników, które mogą świadczyć o polityczności pierwotnej i wtórnej poszczególnych dzieł, co zostało zbadane na początku rozdziału czwartego (na przykładach dotyczących muzyki popularnej w polityce). Polityka przenika do popkultury, stając się jej elementem. Ale i popkultura przenika do polityki, co widoczne jest w języku stosowanym przez polityków, używanych przez nich metaforach lub innych, licznych odniesieniach.

Powyższe funkcje stały się elementem ostatniej z zaproponowanych przez Alicję Stańco-Wawrzyńską funkcji: kreacyjnej. Przy okazji tego przykładu autorka napisała: *Celebryci włączają się w polityczne zmagania, a wtedy powstają różne wytwory kultury - piosenki, kabarety, często innowacyjne, a przez ich szeroko pojęte działania, takie też stają się kampanie wyborcze*²⁴³. Powyższy przykład można również odnieść do zjawiska popkulturyzacji. Będzie on dotyczył tych świadomie politycznych (i przez to upolitycznionych) dzieł, które powstają z zamiarem zmian reguł politycznej gry. Będą to najczęściej dzieła już pierwotnie polityczne, ze względu na ich tematykę, mogące stać się *gorącym tematem* politycznego dyskursu. Za przykład takiego stanu rzeczy można przytoczyć casus filmu *Polityka*, w reżyserii Patryka Vegi. Film powstał z wyraźnie politycznym zamiarem.

Jakub Majmurek w artykule dla *Neeweeka*, 04.09.2019, a więc na nieco ponad miesiąc przed wyborami parlamentarnymi, pisał: *Jeśli PiS przegra, reżyser ogłosi sukces – swoim filmem odwrócił sondażowe tendencje. Jeśli wygra, sympatycy partii z Nowogrodzkiej będą komentować: „chcieli nas tym filmem ubić, a tylko pomogli”*²⁴⁴. Powyższe słowa pokazują, iż film Vegi był odbierany od samego początku jako polityczny. Jego polityczność miała wynikać nie tylko z tematyki, ale też i celu powstania. Pokazuje to słuszność założenia, iż popkulturyzacja może pełnić pewne funkcje kreacyjne. Ścisłe relacje pomiędzy popkulturą i polityką doprowadzają do sytuacji, iż wypuszczenie do kin filmu akceptującego o polityce staje się jednym z głównych tematów dyskursu wokół kampanii wyborczej. Powyższe działania są nie tylko dowodem na istnienie zjawiska popkulturyzacji, ale też i dowodem poniekąd potwierdzającym hipotezę o trwającym zacieśnianiu się relacji pomiędzy polityką i popkulturą.

²⁴³ Tamże.

²⁴⁴ J. Majmurek, „*Polityka*” i inne. Czy film może wygrać wybory?, <https://www.newsweek.pl/opinie/polityka-patryk-vega-czy-film-moze-wygrac-wybory/ysm1fvd> [dostęp 04.11.2019].

W cytowanym wyżej artykule Jakub Majmurek stawia pytanie: *Czy film może wygrać wybory*²⁴⁵? Z perspektywy badawczej wydaje się dziś słusznym nie tylko szukanie odpowiedzi na powyższe też pytanie, ale również na szereg innych. Czy celebryta może wygrać wybory? Czy dzieło popkultury może odegrać istotną rolę w polityce? Odnosząc się do pierwszego pytania Majmurka należałoby uwzględnić również kontekst powyższego pytania. Z drugiej zaś strony prawdziwe życie pisze najróżniejsze scenariusze. Historia prezydenta Ukrainy Wołodymyra Zełenskiego najlepiej pokazuje, że celebryta może wygrać wybory, a branża rozrywka może być *trampoliną* do politycznej kariery.

W przypadku filmu Patryka Vegi *film nie wygrał wyborów*. Na ten stan rzeczy miało wpływ wiele czynników. Zaczynając od samej konstrukcji filmu i jego fabuły, a kończąc na wykonaniu i odbiorze wśród widzów²⁴⁶. Inną kwestie stanowi odpowiedź na pytanie, które poniekąd uzupełnia powyższe rozważania: *czy jakiegokolwiek dzieło popkultury mogłoby wygrać wybory?* Ciężko jest zasadniczo odpowiedzieć tak lub nie. Jest to możliwe, aczkolwiek bardzo trudne do wykonania. Owe dzieło musiałoby zwracać uwagę opinii publicznej na realne problemy, a przy tym zmobilizować swoich odbiorców do konkretnych działań, aby mogło mieć przełożenie na funkcjonowanie *prawdziwej polityki*.

Pamiętajmy o tym, iż podstawową funkcją popkultury jest funkcja rozrywkowa. Marketingowa analiza zysków i strat może być odpowiedzią na pytanie, czy w danym systemie politycznym w ogóle warto podejmować wysiłki w celu stworzenia filmu politycznego. Przykład filmu Vegi pokazuje, że przy umiejętnie poprowadzonej kampanii marketingowej takie upolitycznienie filmu może przynieść wymierne korzyści marketingowe. Jak widać na powyższym przykładzie: nie zawsze idzie to w parze z wymiernymi korzyściami politycznymi. Warto w tym

245 Tamże.

246 Film spotkał się z krytycznym odbiorem wśród widzów. W momencie pisania tego fragmentu (04.11.2019) na jednym z najpopularniejszych polskich serwisów o filmach, gdzie widzowie mogą sami oceniać poszczególne dzieła, Polityka ma ocenę 3,6/10 - jest to średnia z 23 336 ocen (filmweb.pl. Polityka, <https://www.filmweb.pl/film/Polityka-2019-833172> [dostęp 04.11.2019].) Pomimo tak słabego odbioru wśród widzów film stał się komercyjnym hitem. W pierwszy weekend po premierze przyciągnął do kin prawie milion widzów (K. KWiątkowski, Z „Polityką” Patryk Vega znów odniósł komercyjny sukces. Ale rekordu nie pobił, <https://www.wprost.pl/kultura/10249596/z-polityka-patryk-vega-znow-odniosl-komercyjny-sukces-ale-rekordu-nie-pobil.html?pr=10249780&pri=5#1-Kler-935-357-widzow> [dostęp 04.11.2019].). Był to przede wszystkim efekt kampanii marketingowej oraz medialnego szumu. Polityczność filmu przeniosła się na jego popularność. Jak wyżej przedstawiono: film stał się ważnym elementem dyskursu, jak i samej kampanii wyborczej w 2019 roku. Pomimo tego jego słaby odbiór wśród widzów mógł przełożyć się na równie niski wpływ na efekt końcowy jesiennych wyborów.

momencie postawić pytanie retoryczne: *czy te ostatnie były kiedykolwiek prawdziwym celem twórców filmu Polityka?*

Pomimo powyższego wydaje się słusznym, iż popkultura może wygrać wybory, a przynajmniej w znacznym stopniu wpłynąć na wynik końcowy gry politycznej. Jeszcze bardziej widoczne jest to w przypadku celebrytów i zjawiska celebrytyzacji. Przy okazji widoczna jest też podstawowa różnica pomiędzy zjawiskami celebrytyzacji a popkulturyzacji. Te pierwsze dotyczy poszczególnych jednostek i ich cech osobowościowych, te drugie dotyczą dzieł, a dopiero w drugiej kolejności ich twórców. W przypadku popkultury zazwyczaj nie będą to pojedynczy autorzy, a całe kompanie zaangażowane w proces produkcji. Stąd efektywność poszczególnych pojedynczych aktorów politycznych wydaje się większa. Przykładem tego mogą być chociażby wyniki wyborów prezydenckich na Ukrainie w 2019 roku. Prezydentem został Wołodymyr Zełenski, będący wcześniej komikiem, który szerszą popularność zyskał przez rolę prezydenta Ukrainy w serialu telewizyjnym *Sługa Narodu*.

Rozrywkowy rodowód prezydenta Ukrainy był przez długi czas podkreślany przez obserwatorów międzynarodowej polityki, częstokroć będąc przy tym tematem różnych przytyków. Opinia o Wołodymirze Zełenskim uległa wielkiej poprawie w momencie rozpoczęcia rosyjskiej agresji na Ukrainę. W czasie trwania wojny Zełenski stał się prawdziwym *Sługą Narodu* i mężem stanu, a nie tylko komikiem odgrywającym rolę prezydenta. Sam powyższy case może stanowić (i z pewnością będzie) przedmiot badań politologów i medioznawców. Polityczna sylwetka Zełenskiego wskazuje nadzwyczaj jasno, że od rozrywki do polityki wcale nie jest tak daleko, jak mogłoby się wszystkim wydawać, a same kompetencje polityczne nie są zarezerwowane wyłącznie dla klasy politycznej.

Przykład Zełenskiego wskazuje zarówno na wysoki potencjał działania celebrytów w polityce, ale również na ważną rolę popkultury w politycznych procesach. Zełenski nie jest oczywiście odosobnionym przypadkiem. Wiele lat wcześniej aktor Ronald Reagan pokazał, jak krótka może być droga z show biznesu do polityki. Seriale telewizyjne, jako jeden z elementów współczesnej popkultury, wpływają na wyobrażenia zbiorowe odbiorców. Stąd ich ważna rola w socjalizacji i pseudosocjalizacji politycznej: za sprawą eksplanacji zjawisk politycznych. To również przykład funkcji kreacyjnej i popularyzacyjnej popkultury. W tym przypadku wiązało

się to ze zwiększeniem popularności jednego z kandydatów, co przełożyło się na wymierne korzyści polityczne.

Popkulturyzacja i celebrytyzacja polityki mają ze sobą wiele wspólnego: oba zjawiska bazują na fenomenie popularności. Popularność i zasięg, nieważne czy dotyczący danego dzieła fikcji, czy konkretnej osoby/celebryty, stały się dziś pewną formą polityczności. Popularność przekłada się na możliwość realnego wpływu i realnej partycypacji w życiu politycznym. To możliwość zaistnienia w mediach, trafienia do szerokiego grona odbiorców lub możliwość artykulacji własnych racji. Popularność jest również tą cechą, która może przełożyć się na sukces konkretnych partii, które podejmą współpracę z danym kandydatem. W przypadku popkultury owa współpraca jest jednak nieco trudniejszą do osiągnięcia, gdyż musimy mieć na uwadze rozrywkowy i zarobkowy charakter dzieł popkultury. Niemniej jednak, jak już wcześniej wielokrotnie przedstawiono, nie musi się to równać pewnej *płatkości* i *miałkości* tego rodzaju treści. Te mogą równie skutecznie przenosić pewien ładunek ideologiczny lub emocje, które mogą wywrzeć konkretny wpływ polityczny. Mogą zostać również wykorzystane przez polityków lub upolitycnione, w konkretnym interesie politycznym lub partyjnym.

Nie każdy celebryta musi być elementem procesów polityczny. Tak jak i nie każde dzieło kultury popularnej musi zostać upolitycnione w celu osiągnięcia konkretnego efektu. Wydaje się jednak słusznym założenie, iż każde z powyższych może w dogodnym momencie stać się przedmiotem lub podmiotem działań politycznych. Wysoka widoczność jest cechą determinującą o potencjalnym sukcesie politycznym. Pokazują nam to tradycyjne działania polityków (np. występy w mediach, na wiecach politycznych, spotkania z wyborcami etc.).

Widoczne jest to również w przypadku kontaktów polityków z popkulturą. Zjawisko popkulturyzacji staje się dziś namacalne dla większości demokratycznych systemów politycznych. Ale i te niedemokratyczne mogą się też zmierzyć z efektami procesów popkulturyzacji. Przykładem tego stanu rzeczy może być zakazany wizerunek *Kubusia Puchatka* w Chinach²⁴⁷. Kubuś Puchatek, jako jednak z ikon popkultury, a przede wszystkim bohaterem bajek dla dzieci. Wydaje się być też postacią popkultury neutralną politycznie. Natomiast już poprzez pewne podobieństwo wspomnianego misia z prezydentem Xi Jipingiem ten stał się nie tylko silnie

247 rp.pl, *Film o Kubusiu Puchatku zakazany w Chinach*, <https://www.rp.pl/Spoleczenstwo/180809679-Film-o-Kubusiu-Puchatku-zakazany-w-Chinach.html> [dostęp 04.11.2019].

polityczny, ale również mocno niepożądany w chińskiej przestrzeni publicznej²⁴⁸. Powyższy przykład pokazuje jak bardzo dalekoidące i jak różnorodne mogą być kontakty polityki z popkulturą. Świadczy również o słuszności założenia mówiącego o permanentnej możliwości upolitycznienia popkultury. Jeżeli dziś Kubuś Puchatek może zostać politycznym wrogiem, to która z postaci popkultury jest bezpieczna?

2.3 Podsumowanie rozdziałów

Politycy skupiają swoje wysiłki na kwestiach marketingowych, gdyż te przenoszą się bezpośrednio na wzrost ich potencjału politycznego. Większa rozpoznawalność wpływa na możliwość dotarcia do szerszej grupy wyborców. Możliwość komunikacji daje zaś politykom możliwość wpływu na potencjalnych wyborców, co może w przypadku wyborów przesądzić o sukcesie lub porażce wyborczej²⁴⁹. Wysoka rozpoznawalność jest również cechą celebrytów, którzy mogą odgrywać własną rolę w procesach politycznych. Celebrytyzacja polityki często odbierana jest jako trend niepożądany, gdyż w wielu wypadkach wiązana jest z pewnym *pastiszem prawdziwej polityki*.

Inny punkt widzenia reprezentuje polski badacz Piotr Siuda, który uważa, iż *celebryci jako istotny element popkultury mają pozytywny wpływ na sferę polityki*. Z jednej strony *odnawiają ją*, z drugiej zaś w znacznym stopniu ją *demokratyzują*. Autor argumentuje powyższe zdanie zmianą typu zaangażowania w sprawy publiczne, które *różni się od zaangażowania wynikającego z działalności partyjnej*. Ponadto wskazuje również, iż bycie celebrytą może być postrzegane w kategoriach *alternatywnego sposobu* na działalność polityczną ludzi, którzy wcześniej nie mieli możliwości wpływu na sprawy publiczne²⁵⁰. Powyższe zdanie kłóci się z perspektywą Johnego Streeta, który wskazywał na pewien kryzys reprezentacji, wynikający ze zjawiska celebrytyzacji polityki. Celebryci mogą odgrywać w polityce wieloraką rolę – ich popularność stanowi niezbywalny atut, który może zostać wykorzystany do *wejścia do polityki*. W przypadku

248 Polityka.pl, *Kubuś Puchatek oceniany w Chinach. Powód? Internet porównuje go do prezydenta*, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/ludzieistyle/1712662,1,kubus-puchatek-ocenywany-w-chinach-powod-internet-porownuje-go-do-prezydenta.read> [dostęp 04.11.2019].

249 Należy oczywiście mieć na uwadze, iż kwestie wizerunkowe stanowią zaledwie ułamek czynników, które mogą przesądzić o ewentualnym sukcesie lub porażce danego kandydata. Oprócz kwestii czysto marketingowych lub tych, które wynikają z samych działań polityka w czasie kampanii wyborczej, należy pamiętać również o kwestiach czysto politycznych. Do tych ostatnich możemy zaliczyć przynależność partyjną kandydata, okręg z którego startuje w danych wyborach, rodzaj wyborów lub miejsce na liście wyborczej.

250 P. Siuda, *Socjologiczna interpretacja zjawiska celebrities*, [w:] Kultura i Historia, nr 19, Lublin 2011, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2379> [dostęp 31.10.2019].

wyborów sama rozpoznawalność sylwetki danego kandydata może pozwolić na sukces wyborczy. Powyższe udowadnia postawioną wcześniej hipotezę, iż duża popularność jest równoznaczna z politycznością (rozumianą jako możliwość uczestniczenia i kreowania w procesach politycznych).

W tym przypadku należy to rozumieć również przez pewne naśladownictwo świata *celebrities* i świata popkultury. Sami celebryci dziś mogą być nadal ważnymi aktorami w procesach politycznych. Jednakże widzę również potencjał w pewnych działaniach wspólnych – kiedy popularne osoby będą angażowały się kolektywnie w dane działania. Widzimy to na przykładzie ruchów ekologicznych i tak zwanego *zielonego trendu*, gdzie celebryci często przyjmują pozycje moralizatorów.

Warto również odnieść się do samej roli polityków w relacji polityki z popkulturą. Politycy chętniej wykorzystują w swoich działaniach liczne odniesienia do kultury popularnej, w tym również te językowe, wynikające stricte z praktyk dyskursywnych. Pomimo różnic w ocenie obaj badacze wskazują jednak na bardzo ważny fenomen: popkultura i celebryci stały się w ostatnich latach ważnym elementem (głównie okcydentalnej) sfery politycznej, doprowadzając do pewnych zmian reguł gry politycznej w ogóle. Popularność stała się pewnym potencjałem politycznym, który odpowiednio wykorzystany może przenieść się na sukces wyborczy danego kandydata.

Olbrzymi potencjał marketingu politycznego może poniekąd tłumaczyć próby wykorzystywania popularnego języka lub nawiązań do kultury popularnej w politycznych procesach komunikacyjnych. Polityk używający młodzieżowego języka, a tak jest w przytoczonym wcześniej przypadku słowa *dzban*, sam może być odbierany jako ten, który zna potrzeby najmłodszych wyborców. Problemem jest to, że nie każdy polityk wypadnie w tych działaniach w sposób naturalny. Tego rodzaju naśladownictwo *na siłę* może również przynieść więcej złego niż dobrego. Opinia publiczna może zauważyć, iż język lub nawiązania, którymi posługuje się dany polityk, nie wynikają z jego prywatnych preferencji i doświadczeń, a są jedynie pewną skrupulatnie zaplanowaną i przyjętą pozą. Internet może być bezlitosny wobec takich działań i odpowiedzieć szeregiem prześmiewczych memów lub komentarzy. Powyższe przykłady pokazują, iż popkultura może wpływać na kształtowanie się politycznych dyskursów, jak i na oblicze samej polityki.

Przytoczone w toku rozważań przykłady pokazują na stałe połączenie tych dwóch światów. Jeszcze raz wracając do zasady akcji i reakcji: polityka i kultura popularna są wobec siebie reaktywne oraz odtwórcze. W powyższym rozdziale udowadniam, iż kultura popularna może stanowić wieloaspektowy i głęboki materiał badawczy dla naukowych analiz – w tym dla nauk politycznych. Wynika to głównie z jej możliwości kreacji: zarówno całych światów, koncepcji, idei, jak i pojedynczych trendów (lub słów o konotacji politycznej). Tego rodzaju materiały były i będą wykorzystywane w politycznym dyskursie, gdyż oba te światy są ze sobą nierozzerwalnie związane – pomimo diametralnych różnic, które widoczne są już *na pierwszy rzut oka*.

Powyższe założenie zostanie również podjęte i szerzej przedstawione w kolejnych rozdziałach niniejszej pracy. Relacje pomiędzy tymi dwoma światami mogą wszakże odbywać się również w kierunku odwrotnym – kiedy to polityka i polityczne decyzje wpływają i definiują świat kultury.

3 Funkcje eksplanacyjne dzieł popkultury

Wielkie wydarzenia polityczne i geopolityczne odbijały się echem przez wiele lat w twórczości różnych autorów. Dziś kultura popularna zdaniem wielu dominowana jest przez widmo politycznej poprawności²⁵¹. Druga połowa XX wieku była czasem traumy po drugiej i pierwszej *Wojnie Światowej*. Tak samo jak wydarzenia z 11 września 2001 roku stały się początkiem rozważań na temat terroryzmu, międzynarodowego bezpieczeństwa, a w konsekwencji też i globalnej kontroli. Tak traumatyczne wydarzenia musiały odbić się negatywnie na twórcach, co zaowocowało licznymi dystopicznymi wizjami światów. Ale wielka trauma wiązała się też z wielką nadzieją. Stąd też eskapizm, który pojawiał się w twórczości wielu autorów. Przykładem czego może być tak często przytaczany Tolkien. Jak zauważa Krzysztof M. Maj eskapizm jest ważną częścią twórczości Tolkiena, co widoczne jest w samych książkach, jak i ich interpretacjach²⁵².

Możliwość ucieczki od prawdziwych problemów to jedna z najważniejszych i najpiękniejszych funkcji literatury, filmów, a współcześnie i gier komputerowych. W skrócie: przejawia się w różnych formach i aspektach źródeł kultury. Ale dzieła nie muszą być tylko kreacją innych światów. Mogą naśladować realne wydarzenia, przedstawiając je w przystępnej dla odbiorcy (w tym także tego, którego część badaczy-krytyków popkultury nazwałaby odbiorcą masowym) formie. Mogą być również alternatywnymi wersjami świata rzeczywistego, wprowadzającymi nowe rozwiązania, postacie i całe fabuły w ramach przyjętych odtwórczych form prawdziwych wydarzeń. Stąd też mogła pojawić się fikcja polityczna, która stała się jednym z popularniejszych i chętniej wykorzystywanych motywów popkultury.

Światy fikcji, nawet te najmniejsze, musi cechować pewna doza przemyślenia. Przedstawione relacje czy też interesy danych postaci, muszą korespondować z ich cechami charakteru. W innym wypadku odbiorca może poczuć dysonans poznawczy. Termin ten został wprowadzony do nauki przez Leona Festingera w 1957 roku²⁵³. Określa się nim stan napięcia, jaki

251 B. Bartczak, *Co superbohater ma do powiedzenia o polityce*, <https://www.gosc.pl/doc/4572396.Co-superbohater-ma-do-powiedzenia-o-polityce> [dostęp 21.08.2018].

252 K. M. Maj, *Silmarillion – allotopia J. R. R. Tolkiena w perspektywie ardologicznej*, [w:] *Creatio Fantastica* 2017, nr 2 (57), Kraków 2017, s. 88.

253 L. Festinger, *Teoria dysonansu poznawczego*, Warszawa 2007, s. 16-18.

pojawia się w momencie wykrycia niespójności przekonań lub elementów poznawczych²⁵⁴. Niespójność przekonań to stan występujący w politologii, chociażby w przypadku różnych ideologii i doktryn.

Podobnie może być w przypadku elementów poznawczych w procesach politycznych. Na przykład w sytuacji, gdy rzeczywistość polityczna różni się z jej wyobrażeniami danego wyborcy lub grupy. Dysonans poznawczy może występować równie w wytworach kultury. Jeżeli system polityczny lub pewien mechanizm życia politycznego przedstawiony w danym dziele będzie na tyle niespójny z akcją i fabułą, żeby jego odbiorca mógł to dostrzec, może dojść do dysonansu poznawczego. To z kolei może wpłynąć negatywnie na odczucia widza, co w finalnym rezultacie tego procesu przyczynowo-skutkowego może doprowadzić do zmniejszenia dochodów twórców danego dzieła. To oczywiście sytuacja teoretyczna, która jednak wpisuje się w ramy zjawiska dysonansu poznawczego.

W przypadku dzieł fikcji, w których system polityczny i polityka są tylko tłem dla całej akcji, większość odbiorców z pewnością nie skupia się na szczegółowych analizach przedstawionego w dziele prawa, instytucji, bądź zachowań. Co innego w przypadku osób, których aparat poznawczy w danym zagadnieniu jest zdecydowanie bardziej zaawansowany. Twórcy muszą dbać o detale przedstawionych przez nich światów, tak aby nie zrazić potencjalnych odbiorców różnorodnymi błędami logicznymi. O ile jeszcze w przypadku większości dziedzin i gatunków książek, filmów, czy też nawet gier komputerowych (w przypadku filmów i gier komputerowych może dojść jeszcze do zjawiska zwanego *dysonansem ludonarracyjnym*, które cechuje się niezgodnością zasad świata przedstawionego z ekspozycją), pewne błędy i uproszczenia konstrukcji politycznych światów, mogą być zignorowane, to już inaczej sprawa wygląda w przypadku dzieł *stricto* związanych z polityką. Jeżeli twórca lub twórcy przyjmują założenie, że polityka staje się podstawowym elementem kreacji świata lub fabuły, to muszą z należytą pieczołowitością podejść do natury samej polityki.

Dzieła fikcji politycznej stanowią wyjątkowy przejaw kreacji światów fikcji. W największy możliwy sposób wzorują się na rzeczywistych wydarzeniach, relacjach lub technologiach,

254 K. Herman, M. Naramski, A. R. Szromek, *Charakterystyka zjawiska dysonansu poznawczego na przykładzie młodzieży akademickiej. Wprowadzenie do badań empirycznych (część I)*, [w:] Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, Seria: Organizacja i Zarządzanie z. 97, Gliwice 2014, s. 276.

wykorzystując je, jako tło fabuły i akcji. Do tego dochodzi polityka, jako jeden z elementów wpływu świata rzeczywistego na dzieła fikcji. Murray Edelman pisał, że *przekonania polityczne i działania wynikają z założeń uprzedzeń i doniesień prasowych. Polityka to dramat dziejący się w złożonym i obserwowanym świecie, który wywołuje zagrożenia i nadzieje, a ludzie nie mogą go osobiście dotknąć ani doświadczyć* (tłumaczenie własne)²⁵⁵.

Podobnego zdania jest Dorota Piontek. Jej zdaniem *media dostarczają opis świata, którego ludzie nie są w stanie doświadczyć. Dotyczy to nie tylko przekazów informacyjnych, ale i rozrywkowych, te ostatnie powinny też być przedmiotem zainteresowania badaczy komunikowania politycznego. Gdyż kultura popularna kształtuje postrzeganie polityki i polityków*²⁵⁶. Polityka zmienia się za sprawą nowych mediów i internetu. Jak pisze Jakub Nowak – *nowe media są nie tylko narzędziem, ale i przestrzenią uczestnictwa w polityce i kulturze popularnej*²⁵⁷. Komunikowanie polityczne ewoluuje i pozwala trafić do wyborców, którzy do tej pory nie byli zainteresowani przekazem politycznym, co zdaniem Jakuba Nowaka wynika z postmodernistycznego charakteru społeczeństw, oraz zmian w samym komunikowaniu politycznym, za sprawą nowoczesnych technologii i mediów²⁵⁸.

Dzieła fikcji politycznej dają możliwość odbiorcy na dotknięcie i bliższą obserwację świata, który do tej pory mogli jedynie obserwować poprzez pryzmat jego efektów i wpływów. Chociaż każde dzieło fikcji, w tym także tej politycznej, nie jest samo w sobie źródłem naukowym, to może stanowić doskonałe źródło poznawcze. Deskryptywność dzieł wyrażana jest ich stopniem złożoności i rzetelności narracji. Stąd też nie można pominąć ważnej roli, jaką odgrywają takie dzieła w popularyzowaniu wiadomości na temat polityki jako takiej. Do tego dochodzi tu kolejny element układanki. System polityczny, który jest niejako narzędziem niezbędnym do kreacji całej fabuły i akcji świata przedstawionego w przypadku rozbudowanych kreacji światów.

255 M. Edelman, *The Symbolic Uses of Politics*, Urbana 1964, s. 5.

256 D. Piontek, *Komunikowanie polityczne i kultura popularna. Tabloidyżacja informacji o polityce*, Poznań 2011, s. 101.

257 J. Nowak, *Polityki sieciowej popkultury*, Lublin 2017, s. 12.

258 J. Nowak, *Political Communication, Social Media and Popular Culture: The Adisucks Facebook Protest Case Study*, [w:] *Political Communication in the Era of New Technologies*, red. B. Dobek-Ostrowska, J. Garlicki, Frankfurt 2013, s. 128.

Tak jak we wcześniejszych przykładach różnych dzieł, przede wszystkim tych literackich, widzieliśmy politykę i system polityczny jako element kreacji światów przedstawionych, tak w przypadku political fiction mamy do czynienia z dziełami, gdzie polityka jest wartością determinującą. Szczególnie widoczne jest to w przypadku dzieł kinematografii. Terry Christensen i Peter J. Haas zaliczają do tego grona filmy, w których poruszane są zagadnienia systemu politycznego, instytucji politycznych, polityków, jaki i samego otoczenia systemu politycznego²⁵⁹. Chociaż oczywiście tego rodzaju elementy występują w wielu gatunkach i dziełach, to nie świadczą jeszcze o tym, iż każdy świat przedstawiony, gdzie występuje zjawisko władzy, instytucji politycznych, czy samej polityki, jest klasyfikowany jako gatunek political fiction. Według definicji z Podręcznego Słownika *gatunek jest to zespół istniejących reguł, określających budowę poszczególnych dzieł*²⁶⁰. W tym wypadku ograniczeniem gatunkowym jest oparcie dzieła o ramy systemu politycznego, z akcją i fabułą zarysowaną w oparciu o mechanizmy polityki.

Polityczne fikcje mogą być zarówno utopiami, jaki dystopiami. Mogą też w naturalistyczny sposób naśladować mechanizmy funkcjonowania świata polityki. Te ostatnie są zdecydowanie najciekawszym materiałem badawczym dla politologów. Ukazują znane nam instytucje, prawa i zasady funkcjonujące w całkowicie innych, autonomicznych światach. Prym w tego rodzaju wizjach wiodą współczesne książki, filmy, seriale i gry zajmujące się tematem polityki. W dalszej części rozdziału zostaną ukazane obrazy politycznej fikcji, jako nośniki kultury i wiedzy na temat polityki. Poprzez analizę poszczególnych nośników kultury możliwe będzie odnalezienie odpowiedzi na pytania dotyczące natury polityki w dziełach kultury popularnej. Ich polityczności czy też możliwości eksplanacyjnych w procesach socjalizacji politycznej. Co z kolei doprowadza do konstatacji nad naturą relacji dzieł kultury popularnej z polityką lub możliwością wpływu na kształtowanie się światopoglądu ich odbiorców. W celu udowodnienia powyższego warto skupić się na kilku przykładach faktograficznych dyskursu, który związany jest z eksplanacyjną lub edukacyjną rolą dzieł popkultury.

259 T. Christensen, P. J. Haas, *Projecting Politics: Political Messages in American Films*, Nowy Jork 2005, s. 4.

260 M. Głowiński, J. Sławiński, *Podręczny słownik terminów literackich*, Warszawa 1998, s. 178.

3.1 Realny wpływ fikcyjnych dzieł

Rober Ocetkiewicz, w swoim tekście dla serwisu internetowego planeta-gracza.pl pisał, iż jedna z najpopularniejszych gier wydanych w 2018 roku - *Red Dead Redemption 2*²⁶¹ - *przyczyniła się do wzrostu zainteresowania chorobami takimi jak gruźlica i lumbago*²⁶². Choroby te pojawiały się w toku prowadzenia fabuły gry. Po jej premierze można było zaobserwować gwałtowny wzrost popularności wyszukiwania informacji na temat wymienionych chorób, który odnotowano w wyszukiwarce Google. Inny dziennikarz, Zbigniew Pławecki, podkreślał nawet, iż wspomniana gra o dzikim zachodzie *bawiąc uczy o chorobach*²⁶³. Pławecki przywołuje dane, które udowadniają, że gra mogła mieć wpływ na największe od ponad 11 lat zainteresowanie tematem gruźlicy. Wspomniane choroby nie są ani osią napędową rozrywki, ani też głównym elementem fabuły. Stanowią zaledwie element kreacji świata przedstawionego. Pomimo tego już sama ich ekspozycja w grze przełożyła się na wzrost zainteresowania, a tym samym świadomość społeczną, na temat wspomnianych chorób. Powyższy przykład pokazuje olbrzymi potencjał dzieł popkultury, w temacie wpływu na wyobraźnię i percepcję ich odbiorców.

Tego rodzaju sytuacja z pewnością nie byłaby możliwa, gdyby sama gra nie cieszyła się dużą popularnością. Według danych z maja 2019 roku wspomniany tytuł wydany w ponad 24 milionach egzemplarzy²⁶⁴. W tym miejscu można postawić supozycję, iż możliwość społecznego oddziaływania danego tytułu jest zależna od jego popularności. Większa popularność wiąże się z większym wpływem społecznym i większą szansą na wywołanie danego efektu. Oczywiście należy również pamiętać, iż pewne dzieła kultury popularnej mogą być adresowane do mniejszej widowni, ale za to odpowiednio sprofilowanej. *Red Dead Redemption 2* to oczywiście nie jedyny przykład dzieła popkultury, który poprzez pewną eksplanację świata, wpływał pozytywnie na wzrost świadomości odbiorców.

261 Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, gra komputerowa, Stany Zjednoczone 2018.

262 R. Ocetkiewicz, *Przez Red Dead Redemption II gracze zainteresowali się gruźlicą i lumbago*, <https://planeta-gracza.pl/przez-red-dead-redemption-ii-gracze-zainteresowali-sie-gruzlica-i-lumbago/> [dostęp 20.08.2019].

263 Z. Pławecki, *Red Dead Redemption 2 bawiąc uczy... o chorobach na Dzikim Zachodzie*, <https://gamingso-ciety.pl/arttykul/red-dead-redemption-2-bawiac-uczy-o-chorobach-na-dzikim-zachodzie-502892/> [dostęp 20.08.2019].

264 E. Makuch, *Red Dead Redemption 2 Sales Slowing Down As Online Mode Leaving Beta Soon*, <https://www.gamespot.com/articles/red-dead-redemption-2-sales-slowng-down-as-online/1100-6466863/> [dostęp 20.08.2019].

Świat popkultury obfituje w różnorodne produkcje, które poruszają tematykę opieki medycznej. Ciekawe egemplifikacje mogą stanowić popularne seriale, w których przedstawiana jest kwestia opieki zdrowotnej. Nie zawsze przedstawiony w danej produkcji obraz świata będzie adekwatny do rzeczywistego stanu rzeczy. Tatiana Mikułko w artykule dla Gazety Lubuskiej, w którym przekonywała kobiety regularnych badań cytologicznych, poruszyła kwestię negatywnego wpływu serialu na profilaktykę badań. Dziennikarka poruszyła kwestię wpływu polskiego serialu telewizyjnego *Majka*²⁶⁵ na wzrost pewnych mitów na temat badań cytologicznych. W artykule Mikułko możemy czytać, iż we wspomnianej produkcji przedstawiono sytuację, w której jedna z bohaterek poszła na badania cytologiczne, gdzie została sztucznie zapłodniona²⁶⁶.

Tego rodzaju mity i pewne przekłamania wynikające z fikcyjnego i rozrywkowego charakteru serialu wpłynęły na realną percepcję części odbiorców. W artykule badawczym Katarzyny Brzńskiej i Marcina Purchały pod tytułem *Rola mediów w promocji zdrowia, edukacji i komunikacji społecznej* możemy przeczytać między innymi, że (...) *według badań, największy wpływ na zachowania zdrowotne społeczeństwa mają seriale emitowane w telewizji, których bohaterowie kształtują podejście widza do zagadnień związanych ze zdrowiem*²⁶⁷.

Seriale telewizyjne stanowią jeden z elementów kultury popularnej, który trafia do pewnej zainteresowanej grupy adresatów. Obserwując ofertę programową popularnych stacji telewizyjnych możemy dojść do konstatacji, iż tematyka okołomedyczna jest jednym z popularniejszych motywów telewizyjnych produkcji w Polsce. Widz, poprzez kontakt z tego rodzaju rozrywkowymi lub paradokumentalnymi produkcjami, czerpie informacje o medycynie, służbie zdrowia i tematach z tym związanych. Wiedza, którą dany odbiorca może w ten sposób zdobyć, nie zawsze będzie odpowiadała stanowi faktycznemu. Źródła rozrywkowe nie muszą dbać o naukową metodologię, która gwarantuje pewne standardy dla prezentowanych treści. Przypadek serialu *Majka* doskonale pokazywał, że głównym wyznacznikiem części produkcji będzie skupienie się na prowadzeniu fabuły w taki sposób, aby *przyciągnąć* do siebie widzów. Inne

265 TVN, *Majka*, serial telewizyjny, Kraków, 2009 – 2010.

266 T. Mikułko, *Kobieto, choć raz zrób cytologię w programie!*, <https://gazetalubuska.pl/kobieto-choc-raz-zrob-cytologie-w-programie/ar/7885686?fbclid=IwAR2uedSYR4Pp11R4w5QlhAlo-Iza0oRWI9175iFMVJs772o084BMWgcmdgoA> [dostęp 20.08.2019].

267 K. Brzńska, M. Purchała, *Rola mediów w promocji zdrowia, edukacji i komunikacji społecznej*, http://ktime.up.krakow.pl/symp2012/referaty_2012_10/purchal.pdf s. 5 [dostęp 20.08.2019].

kwestie, w tym też edukacyjne i eksplanacyjne, schodzą na drugi plan. Podobnego rodzaju problemy mogą wiązać się z dziełami kultury popularnej, których tematyka oscyluje wokół zagadnień związanych z polityką. Źródła te z pewnością przedstawiają odbiorcom pewną wizję świata, zapoznając ich z mechanikami świata polityki. Nasuwa się jednak pytanie: na ile będą to schematy i zjawiska, które odpowiadają rzeczywistości i nauce, a na ile wyobrażenia autorów?

Jak udowadniają przedstawione wyżej przykłady: źródła popkultury mogą przedstawiać i opisywać pewne zamierzone wizje świata lub jego wycinków. W tym miejscu warto postawić pytanie: jeżeli seriale telewizyjne są w stanie wpłynąć na zachowania zdrowotne społeczeństwa, to czy nie są w stanie również wpłynąć na pewne preferencje polityczne wyborców? Odpowiedź na te pytanie wydaje się być twierdząca. Za przykład można w tym miejscu podać chociażby felieton Jacka Dehnela, opublikowany na łamach serwisu warszawa.wyborcza.pl, w którym autor opisuje własną zmianę wyborczych preferencji, na którą wpływ miał mieć popularny serial. Autor sugeruje, że po obejrzeniu ostatniego odcinka (trzeciego) sezonu serialu *Opowieści podręcznej*²⁶⁸, ten nie zagłosuje w wyborach na Kazimierza Ujazdowskiego²⁶⁹. Racjonalizacja wyboru Jacka Dehnela wiąże się z pewnymi skojarzeniami Ujazdowskiego z postacią, która występuje w wymienionym serialu. Tego rodzaju egzemplifikacja ma oczywiście charakter anegdotyczny, ale pomimo tego w pewien sposób również symptomatyczny. Dziennikarska argumentacja pewnych politycznych decyzji, w której użyto porównań do popularnych dzieł fikcji, pokazuje pewne znaczące trendy we współczesnych mediach i komunikowaniu publicznym w ogóle.

*

Przedstawione wcześniej możliwości wpływu odbiorców na stan wiedzy lub nawet preferencje odbiorców pokazują, jak wielki potencjał eksplanacyjny niosą w sobie popularne dzieła kultury. Wspomniane wcześniej seriale telewizyjne mogą długofalowo wpływać na swoich odbiorców, wywierając na nich konkretny wpływ: zamierzony lub spontaniczny. Powyższe

268 MGM Television, White Oak Pictures, The Littlefield Company, Daniel Wilson Production, Inc, *Opowieści podręcznej*, serial telewizyjny, USA 2017 – 2019.

269 J. Dehnel, *W wyborach do senatu nie zagłosuję na Ujazdowskiego, komendanta z Gileadu*, warszawa.wyborcza.pl/warszawa/7,54420,25113933,w-wyborach-do-senatu-nie-zaglosuje-na-ujazdowskiego-komendanta.html?fbclid=IwAR1i3mmWxM6jG0tNAoB7T2WVc0MPCAs5HzfmfmQlX0hX03xUG1EaszY68g [dostęp 23.08.2019].

stanowi poniekąd przyczynek do dalszej refleksji nad badanym zjawiskiem. Stąd próba przedstawienia innego aspektu relacji popkultury z polityką, zostanie zaprezentowana na dalszych przykładach filmowych. Tego rodzaju egzemplifikacje mogą stanowić doskonały przykład zjawiska popkulturyzacji polityki, stanowiący jej newralgiczny fragment.

Kinematografia i powszechny dostęp do telewizji zmieniły obraz świata raz na zawsze. Od-tąd świat stał się dla odbiorcy o wiele mniejszy. Bez wychodzenia z domu ludzie mają możliwość zobaczenia rzeczy, które do tej pory były dla nich w większości przypadków niedostępne. Nikogo nie dziwi więc fakt, iż telewizja i kino szybko zostały zaadaptowane również przez polityków. Już pewnym przełomem w komunikowaniu społecznym był rozwój radiofonii, datowany na dwudzieste XX wieku. Do 1933 roku USA i wszystkie kraje europejskie nadawały własne programy radiofoniczne²⁷⁰. Pozwoliło to na szybkie przekazywanie wiadomości, w tym tych propagandowych. Irena Wolska – Zogata w jednym ze swoich artykułów pisała o tym, że *rozwój techniki komunikowania* poszedł w parze z intensywnym rozwojem propagandy politycznej²⁷¹. Nic dziwnego, że poszczególnym państwom i ich rządów zależało na jak najszybszej implementacji nowych technologii komunikacyjnych. Jak podaje Elżbieta Kaszuba pierwsza regularna audycja programu radiowego w Polsce datowana jest na 1926 rok, za sprawą spółki *Polskie Radio*. Samo radio było uznane w Polsce, w dobie dwudziestolecia międzywojennego, za *instytucje wyższej użyteczności publicznej*²⁷². Chociaż początkowo polscy politycy nie byli zainteresowani nowymi technologiami przekazu, to sytuacja szybko się zmieniła. Czego dowodem może być zachowane w archiwum *Polskiego Radia* przemówienie Marszałka Józefa Piłsudskiego²⁷³.

Od czasu pierwszych audycji radiowych minęło wiele lat, a rozwój technologii w niebywałym tempie poszedł do przodu. Ciężko jest porównywać dzisiejszy przekaz polityczny, nawet ten propagandowy, do filmów takich jak chociażby *Triumf Woli*²⁷⁴. Dziś kino, radio i telewizja

270 A. Karwowska – Lamparska, *Rozwój radiofonii i telewizji*, [w:] Telekomunikacja i techniki informacyjne 3-4/2003, Warszawa 2003, s. 23.

271 I. Wolska – Zogata, *Media i wojna. Między informacją a propagandą*, [w:] Zeszyty naukowe wsowl, Nr 3 (165), Wrocław 2012, s.37.

272 E. Kaszuba, *Polityka programowa Polskiego Radia w latach 1925–1929. Założenia i praktyka*, Przegląd nauk historycznych 2013, R. XII, Nr 2, Łódź 2013, s. 142, 144.

273 Polskie radio, *Polskie radio było pierwsze!*, <https://www.polskieradio.pl/39/156/Artykul/772982,Polskie-Radio-bylo-pierwsze> [dostęp 18.08.2018].

274 *Triumph des Willens* – niemiecki film propagandowy z 1934 roku. Nagrodzony *Narodową Nagrodą Filmową 1934/1935* przez Josepha Goebbelsa. Universum Film, reż. Leni Riefenstahl, *Triumph des Willens*, Niemcy, 1935.

stały się powszechnym narzędziem formułowania przekazu politycznego. Jak podaje Magdalena Marzec w artykule *Media w systemie politycznym – czwarta władza?, - media uczestniczą w procesie przekształcania przekazywania informacji między jednostkami, organizacjami, a przedstawicielami władzy*²⁷⁵. Z kolei Agnieszka Kandzia zauważa, że media obejmują nie tylko masowego odbiorcę, ale też elity polityczne, dla których obecność w mediach jest niezbędnym elementem politycznej codzienności²⁷⁶.

Media stały się też ważnym elementem kultury. Jak pisze Eugeniusz Wilk *media redefiniują naszą partycypację w kulturze*²⁷⁷. Z jednej strony nowe media stały się nową płaszczyzną komunikowania, z drugiej strony nowym nośnikiem kultury. Kultury, która przeniosła się ze sfery lokalnej, do sfery globalnej. Dziś globalizacja doprowadziła również do szybkiej ekspansji i dyfuzyjnego przenoszenia się kultury popularnej na cały świat. Jedna i druga płaszczyzna musiała zostać dostrzeżona i wykorzystana przez polityków. Z tym, że przekaz musiał zostać odpowiednio dostosowany do widowni i celów. Stąd też mamy do czynienia nie tylko z informacyjną rolą mediów, ale też ich rolą w sferze kulturowej, rozrywkowej, czy politycznej. Relacje mediów z polityką doprowadziły do zauważenia zjawiska badawczego, jakim jest mediatyzacja polityki. Tak samo jak relacja mediów, polityki i popkultury zaowocowała zjawiskiem popkulturyzacji polityki. Pewną hybrydą wymienionych wyżej sfer i funkcji stała się kinematografia polityczna, z political fiction na czele.

Wraz z rozwojem i popularyzacją mediów takich jak telewizja, radio, a aktualnie internet, polityka, a wraz z nią całe systemy polityczne, zmieniły się raz na zawsze. Giovanni Sartori w swojej książce *Homo Videns. Telewizja i postmyślenie* używa nawet zwrotu *wideo-polityka*. Nazwą tą tłumaczy zjawisko wywierania wpływu przez media na procesy zachodzące w polityce²⁷⁸. Tego rodzaju zjawiska dotyczą zarówno systemów demokratycznych,

275 M. Marzec, *Media w procesie komunikowania politycznego – władza wpływ a może symbioza?*, [w:] Palimpsest. Czasopismo Socjologiczne, Media w Polsce - IV czy I władza? Nr 1, Kraków 2010, s. 12.

276 A. Kandzia, *Mediatyzacja polityki, czyli media jako IV władza*, tamże, s. 30.

277 E. Wilk, *Globalizacja – telewizja – kultura. Wybrane kwestie*, [w:] Kultura – Historia – Globalizacja Nr 6, Wrocław 2010, s. 79.

278 G. Sartori, *Homo Videns. Telewizja i postmyślenie*, Warszawa 2007, s. 32.

jak i niedemokratycznych. Telewizja stała się nie tylko nośnikiem rozrywki, ale też i narzędziem politycznym – zarówno w sferze komunikowania, jak i przekazywania informacji o świecie²⁷⁹.

W tym momencie warto odnieść się do kulturowej roli mediów, jako nośnika wiedzy o świecie, a tym samym i o polityce. Rozpowszechnienie się telewizji i radia wymogło na politykach dostosowanie się do nowych trendów. Jak pisze Agnieszka Dudek w jednym z jej artykułów - *kultura popularna jest kulturą nowoczesnego społeczeństwa*. Jest to bezpośrednio związane z demokracją, jako charakterystycznym elementem społeczeństwa nowoczesnego²⁸⁰. Pluralizm wyboru widoczny jest również w możliwości wyboru odpowiednich dzieł kultury, a co za tym idzie stylu życia, czy systemu wartości²⁸¹. Podejmowany przeze mnie materiał badawczy wskazuje na dominującą rolę kultury popularnej w społeczeństwach okcydenalnych, na przykładzie Polski. Wolność i pluralizm stwarzają warunki, które zapewniają swobodny rozwój i możliwość dotarcia przekazu rozrywkowego do niemalże nieograniczonych liczb odbiorców. To z kolei wpływa na jej możliwości wywierania wpływu. Jak widzimy: polityka i popkultura połączona jest siecią wzajemnych zależności.

Demokratyzacja doprowadziła do pewnych zmian w kulturze popularnej, przez co sama stała się podatna na oddziaływania kultury. Katarzyna Peplinska pisze, że serial i demokracja mają wiele cech wspólnych. Jej zdaniem *uwodzą widza, sprawując kontrolę nad jego spojrzeniem. Wytwarzają fikcje, w którą łatwo uwierzyć*²⁸². Tak jak wyborca może być widzem teatru działań politycznych, tak widz może przyglądać się serialowej polityce. Polityce, która zdaniem Peplinskiej w serialach obnaża swoje mechanizmy²⁸³. Jest to niewątpliwie duża zmiana percepcji na rolę systemu, w porównaniu do chociażby dzieł literackich z połowy XX wieku. Tam totalitaryzm jawił się, jako największe zagrożenie, zaś demokracja była ustrojem opisywanym w nurcie utopijnego eskapizmu. Dziś seriale i filmy polityczne są bezwzględne dla ograniczeń i problemów demokracji. System polityczny ewoluował wraz z tymi zmianami. Kultura popularna coraz bardziej oddziałuje na cały system polityczny. Z jednej strony poprzez ukazywanie

279 Tamże s. 33.

280 A. Dudek, *Kultura popularna kulturą nowoczesnego społeczeństwa*, [w:] Rocznik nauk społecznych Tom XXXI, zeszyt 1, Lublin 2003, s. 87.

281 Tamże s. 74.

282 K. Peplińska, *Uwodzeni polityką. Obraz współczesnej demokracji w serialach Homeland i House of Cards*, [w:] Seriale w kontekście kulturowym. Historia i polityka, red. M. Cichmińska, A. Naruszewicz – Duchlińska, Olsztyn 2014, s. 94.

283 Tamże s. 95.

ludziom różnych kreacji światów, co może stać się przyczynkiem do zastanowienia. Z drugiej zaś wymaga na politykach ustosunkowywania się do nowinek kulturowych, książkowych, filmowych, czy też nawet serialowych. Co przejawia się coraz częściej w dyskursie.

Paulina Wenderlich pisała o *celebrytyzacji* i *teatralizacji* życia politycznego²⁸⁴. Z kolei Tomasz Goban-Klas mówi o mediatyzacji polityki²⁸⁵. Rozumiejąc te pojęcia jako sytuacje, kiedy wykreowane wizerunki polityków, w oczach wyborców, zastępują faktyczne ich działania. Problem mediatyzacji i celebrytyzacji polityki poruszali również Łukasz Scheffs i Aleksandra Sulikowska w artykule *Mediatization and celebritization in Poland*. Ich zdaniem wpływ internetu i nowoczesnych mediów odciska swoje piętno na stylu komunikowania politycznego i jego *brutalizacji*²⁸⁶. Oba pojęcia są niejako eksplikacją terminu wideo-polityka wprowadzonego przez Sartoriego. Według autorów portale plotkarskie i komentarze pod artykułami na nich publikowanych, stają się miejscem kreacji wizerunków polityki. Popkultura w znacznym stopniu wpływa na kształtowaniu się dyskursu politycznego.

Coraz większa liczba badaczy zauważa też dużą zależność pomiędzy dostępem polityków do mediów a wyborczym sukcesem. Diana Mościcka kusi się nawet na konstatację, iż *media stały się dziś koniecznym środkiem do sprawowania władzy. Politycy chętnie wykorzystują komunikatory do prezentacji swojego wizerunku i dokonań*²⁸⁷. Trudno się nie zgodzić ze zdaniem autorki. Popularność i zasięg stają się nie tylko elementem politycznej gry, ale też i pewną miarą politycznego potencjału. Chęć konkurencji i rywalizacji w przestrzeni medialnej i internetowej, które wynikają poniekąd z natury zjawiska mediatyzacji, wymogły na politykach przyjęcia nowych technik i wzorców zachowań. Stąd też coraz częstsze mariaże z coraz to nowszymi formami komunikacji lub związki polityki z popkulturą.

Dzisiejsze działania graczy politycznych coraz częściej przypominają zachowania aktorów popularnych seriali. Współcześni odbiorcy przywykli do tego rodzaju narracji. Popularność

284 P. Wenderlich, *Kultura masowa – aktywni konsumenci, bierni obywatele? Implikacja w sferze publicznej*, [w:] Świat Idei i Polityki, Tom 14, Bydgoszcz 2015, s. 423.

285 T. Goban-Klas, *Media i dziennikarstwo w społeczeństwie spektaklu*, Problemy i poglądy, [w:] Przyszłość. Świat - Europa - Polska, Nr 1, Warszawa 2012, s. 30.

286 Ł. Scheffs, A. Sulikowska, *Celebritization of Polish politics, and the language of comments and Internet entries. Analysis of selected examples*, Przegląd Politologiczny nr. 15, Poznań 2017, s. 71.

287 D. Mościcka, *Polityka i media – wybrane relacje i zależności*, [w:] Władza w przestrzeni społeczno politycznej. Ujęcie teoretyczne i praktyczne, red. T. Bojarowicz, W. Kotowicz, P. Schmidt, Olsztyn 2016, s. 154.

kinematografii również musiała odegrać rolę w promowaniu takiego rodzaju polityki. Wszak kultura popularna stała się dla szerokiego grona odbiorców nośnikiem informacji o świecie. Obraz przystojnego polityka w dobrze skrojonym garniturze przeniósł się ze świata fikcji do spotów wyborczych, redefiniując raz na zawsze społeczną percepcję polityki i polityków, tym samym wpływając na wyniki wyborów na różnych szczeblach.

Śledząc polityczne wydarzenia na przestrzeni lat można zauważyć, że już pierwsza debata prezydencka na linii *Kennedy-Nixon* udowodniła, jak ważna jest rola wizerunku polityka w mediach. James N. Druckman, w publikacji na temat powyższej debaty zauważył, że *telewizja, bardziej niż jakiekolwiek inne media, skupia uwagę widzów na kwestiach wizerunkowych*²⁸⁸. Popkultura stworzyła pewne standardy piękna, które przeniosły się na politykę. Warto jednak zauważyć, że popkultura może również w łatwy sposób wpłynąć na zmianę społecznych wyobrażeń w tych kwestiach - przekładając akcenty na inne cechy polityków i kreując je jako pożądane.

Seriale polityczne stały się nośnikiem informacji o polityce i jej naturze, ale też możliwością przemycania pewnych idei przez ich twórców. Analizując system polityczny pod kątem strukturalno-funkcjonalnym zwracamy uwagę na dynamiczne procesy zachodzące w obrębie poszczególnych wspólnot. Są to zarówno procesy stricte polityczne i legislacyjne, ale też i sposoby działania i wzorce zachowań jednostek, o czym pisali Małgorzata Podolak i Marek Żmigrodzki przy okazji artykułu *System Polityczny i jego klasyfikacje*²⁸⁹. Kultura popularna wpływa szczególnie mocno na ten drugi z przytoczonych aspektów – zachowania. Głównie dzieje się to za sprawą warstwy edukacyjnej i wychowawczej, jakie towarzyszą dziełom kultury popularnej. Z tego powodu warto badać pod kątem politologicznym tego rodzaju dzieła kultury, jako potencjalne źródła informacji. Informacji, które w znacznym stopniu wpływają na percepcje wyborców, a co za tym idzie: ich decyzje wyborcze.

Świat kultury popularnej i polityki przenika się wzajemnie. Przykładem tego stanu rzeczy może być polski serial komediowy *Ucho Prezesa*²⁹⁰, gdzie Robert Górski, członek *Kabaretu*

288 J. N. Druckman, *The Power of Television Images: The First Kennedy-Nixon Debate Revisited*, [w:] *The Journal of Politics*, Vol. 65, No. 2, Chicago 2003, s. 567.

289 M. Podolak, M. Żmigrodzki, *System polityczny i jego klasyfikacje*, [w:] *Współczesne systemy polityczne*, red. M. Żmigrodzki, B. Dziemidok-Olszewska, Wydanie I Warszawa 2007, s. 12.

290 R. Górski, *Ucho Prezesa*, serial, 2017 – 2018.

Moralnego Niepokoju, oraz inni aktorzy, parodiowali aktualnie rządzącą w Polsce partię. Serial miał swoją premierę 9 stycznia 2017 roku w serwisie youtube.com. Do lata 2018 roku doczekał się 44 odcinków. Początkowo parodiowano tylko partię Prawo i Sprawiedliwość, później również i polityków partii opozycyjnych. Serial okazał się dużym sukcesem komercyjnym²⁹¹. Za sukcesem komercyjnym poszło również pewne oddziaływanie polityczne. Łukasz Knap w artykule dla serwisu film.wp.pl analizuje dane z internetowego sondażu, według to których Jarosław Kaczyński, którego postać gra główną rolę w *Uchu Prezesa* zyskuje najwięcej poparcia dzięki tej prześmiewczej produkcji²⁹². Według przedstawionych danych aż 15% respondentów odpowiedziało, że po obejrzeniu *Ucha Prezesa* zmienili zdanie o Jarosławie Kaczyńskim na bardziej pozytywne²⁹³.

Komentujący sukces serialu dziennikarze, zauważają dużą staranność w ukazaniu relacji pomiędzy poszczególnymi politykami. Zarówno tych instytucjonalnych, jak i prywatnych. Serial zawierał narracje i pewne okazywane percepcje jego autorów na obecną sytuację polityczną w Polsce. Jakub Majmurek pisał o tym, że *Ucho Prezesa unaocznia szerzej opinii publicznej prawdę (...), że centrum władzy w Polsce znajduje się nie w w powołanych do tego przez konstytucję organach, ale w gabinecie szeregowego posła*²⁹⁴. Satyryczny charakter serialu nie przeszkadza wcale w ukazaniu pewnych poglądów autorów na polską politykę i cały system polityczny. Przedstawienie centralizacji władzy na zasadzie obrazka, w którym Prezydent Rzeczypospolitej zwany w serialu *Adrianem* spędza godziny w poczekalni prezesa PiS, wpływa na wyobraźnię wyborców. Kto wie, czy takie obrazy nie mają większej siły oddziaływania niż merytoryczne naukowe raporty i analizy?

Polska kultura popularna nie jest odosobnionym przypadkiem wpływu na odbiór polityki przez jej adresatów. Jak wcześniej wspomniano Michelle Pautz z Uniwersytetu w Dayton w 2015 roku przeprowadziła eksperyment, w którym badała opinię widzów na temat służb

291 M. Zwierzchowski, „*Ucho prezesa*”: Kaczyński rozbawiony, TVP chce serial u siebie, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1690690,1,ucho-prezesa-kaczynski-rozbawiony-tvp-chce-serial-u-siebie.read> [dostęp 18.08.2018].

292 Ł. Knap, Jarosław Kaczyński najbardziej zyskuje politycznie na „*Uchu Prezesa*”. Mamy komentarz polityków Platformy Obywatelskiej, <https://film.wp.pl/jaroslaw-kaczynski-najbardziej-zyskuje-politycznie-na-uchu-prezesa-mamy-komentarz-politykow-platformy-obywatelskiej-6232610217559681a> [dostęp 18.08.2018].

293 Sondaż: Kto zyskuje, kto traci na „*Uchu Prezesa*”, <https://www.rp.pl/Polityka/180329803-Sondaz-Kto-zyskuje-kto-traci-na-Uchu-Prezesa.html> [dostęp 18.08.2018].

294 J. Majmurek, „*Ucho prezesa*” pomoże czy zaszkodzi PiS-owi?, <http://www.newsweek.pl/kultura/-ucho-prezesa-pomoglo-czy-zaszkodzilo-pis-owi-,artykuly,408876,1.html> [dostęp 18.08.2018].

specjalnych i rządu Stanów Zjednoczonych przed i po obejrzeniu przygotowanych dla nich filmów. Ponad 25% badanych zmieniło swoje zdanie pod wpływem kontaktu z dziełem popkultury. Autorka badań zauważa, że zmiany nie są mocno znaczące, ale jednak dające do myślenia i wskazujące na poprawność hipotezy, zakładającej możliwość zmiany poglądów politycznych poprzez kontakt z dziełami popkultury. Autorka zadawała również pytanie: *jeśli widoczna jest zmiana poglądów pod wpływem jednego filmu, to jakie oddziaływanie może wywołać obejrzenie kilku filmów*²⁹⁵? Stąd też warto skupić się na serialach, których popularność (jako medium) wzrasta z roku na rok. Serial, w przeciwieństwie do filmu, przykuwa do siebie widza na dłużej. W przypadku wielosezonowych produkcji widz pozostaje w relacji z daną produkcją nawet przez wiele lat. Oprócz czerpania samej rozrywki zaczerpujemy również perspektywę na świat autorów produkcji, przemyślenia jej bohaterów lub nawet ich poglądy. Dojrzewamy wraz z bohaterami serialu, nawet nie zdając sobie sprawy, że przyjmujemy przy tym czyjś punkt widzenia na świat.

3.2 Popkultura w procesach komunikowania politycznego na przykładzie filmu i serialu

Dzisiejsze seriale i filmy dają nam nie tylko odpowiedzi na pytania z obszaru komunikowania medialnego lub marketingu politycznego, ale też odpowiedzi na pytania o kształt systemu politycznego i jego wyobrażenie w oczach odbiorcy masowego. Życie bohaterów jakiegokolwiek koncepcji świata fikcji nie może odbywać się w próżni, zawsze istnieje jakiś świat zewnętrzny, władza, interesy, obowiązki. A już szczególnie ma to miejsce w tych dziełach, które w sposób oczywisty traktują o polityce. Warto odnieść się do wątku i przykładu politycznych seriali, jako dowodu na potwierdzenie pewnej relacji pomiędzy polityką a sztuką popularną. W tym momencie warto przytoczyć słowa Wojciecha Szabaciuka na temat seriali komediowych w kontekście politycznym. Autor podkreślał, że podstawowym ich celem jest dostarczanie rozrywki masowej widowni. Ale zwraca też uwagę na fakt, że chociaż ukazanie polityki nie jest podstawowym zadaniem seriali komediowych, to *treści polityczne i ideologiczne często*

295 M. C. Pautz, *Argo and Zero Dark Thirty: Film, Government and Audiences*, Cambridge 2015, s. 126.

znajdują się w przekazie rozrywkowym²⁹⁶. To właśnie treści o zabarwieniu politycznym najczęściej zostają przenoszone na kanwy publicznej dyskusji z politykami i o politykach.

Teksty, metafory i sceny z popularnych seriali mogą szybko przenieść się do publicznego dyskursu. Ucho Prezesa stało się powodem plotkarskich skandali z udziałem polityków. W 22 odcinku serialu twórcy ukazali scenę romansu pomiędzy posłem Borysem Budką, a posłanką Kamilą Gasiuk Pihowicz. Początkowo w internecie pojawiły się zdjęcia, na których widoczni byli bohaterowie skandalu, którzy serdecznie się do siebie uśmiechali²⁹⁷. Tego typu zdjęcia stały się motywem, z którego twórcy serialu komediowego stworzyli romans posła PO i posłanki .Nowoczesnej. Wątek natychmiastowo stał się gorącym tematem dyskusji publicznej. Sam zainteresowany Borys Budka natychmiastowo odciął się od doniesień i samego serialu mówiąc, że *dla niego ten serial się skończył*²⁹⁸.

Do wspomnianej sytuacji odnieśli się też inni politycy. Patryk Jaki na swoim Twitterze starał się bronić ofiary serialu pisząc, że *kabaret nie może krzywdzić nic nie winnej rodziny polityka. Twórcy powinni przeprosić*. Twitt natychmiastowo został przekazany dalej stając się częścią powszechnego dyskursu politycznego. Odniósł się do niego inny poseł – Tomasz Lenz z Platformy Obywatelskiej. Lenz wykorzystał okazję do ataku na politycznego oponenta pisząc: *Niech będzie! W takim razie Polska przeprasza za Patryka Jakiego!*²⁹⁹ Tym samym naraził się opinii publicznej za niepotrzebną agresję słowną w sytuacji, której było to zupełnie nieadekwatne. Tego rodzaju plotkarskie skandale pokazują jaką siłę oddziaływania społeczno-politycznego mają nowe media, a w tym i cała popkultura.

To nie jedyny przypadek przeniesienia dyskursu z serialu na łamy publicznej dyskusji. Po wecie prezydenta Dudy w sprawie ustaw o Sądzie Najwyższym i Krajowej Radzie Sądowniczej Tomasz Lis na swoim Twitterze napisał *Nowa sytuacja – Adrian postanowił być*

296 W. Szabaciuk, *Zawartość polityczna i ideologiczna w serialu komediowym na przykładzie Świata według Bundych*, [w:] Media – Kultura – Komunikacja Społeczna, nr 13/4, Olsztyn 2017, s. 55.

297 P. Osowski, *Fenomenalna reakcja Gasiuk-Pihowicz na jej "romans" w "Uchu Prezesa". Zawstydzila Jakiego, Giertycha i Budkę*, <https://wiadomosci.wp.pl/fenomenalna-reakcja-gasiuk-pihowicz-na-jej-romans-w-uchu-prezesa-zawstydzila-jakiego-giertycha-i-budke-6179891972986497a> [dostęp 24.08.2018].

298 Ks, Maki, *Borys Budka ostro o Uchu Prezesa: Dla mnie ten serial się skończył* [UCHO PREZESA ODC. 22 ONLINE], <http://www.dziennikzachodni.pl/strefa-ekranu/seriele/a/borys-budka-ostro-o-uchu-prezesa-dla-mnie-ten-serial-sie-skonczylo-uchu-prezesa-odc-22-online,12601450/> [dostęp 24.08.2018].

299 Twitter, @PatrykJaki i @TomaszLenz, <https://twitter.com/parysmat/status/922121396796444672> [dostęp 24.08.2018].

prezydentem Dudą³⁰⁰. Tym samym przenosząc serialową nowomowę na kanwy publicznej debaty. Takiego samego wyrażenia użył również Robert Walenciak w artykule *Był Andrzej, jest Adrian*³⁰¹, a Ewelina Gołębiowska zadawała pytanie: *Dlaczego prezydent Andrzej Duda nazywany jest Adrianem?*³⁰².

Rzeczywistość polityczna ustępuje narracji prowadzonej przez twórców komediowego serialu. Katarzyna Cwynar w kontekście udoskonalania technologii informacyjno-komunikacyjnej pisze o *zastępowaniu rzeczywistych zdarzeń faktami medialnymi*³⁰³. Jej zdaniem tego rodzaju treści są uwiarygodniane poprzez ich masowe upowszechnianie. Dzisiaj kanałem informacji i komunikacji ze światem mogą być również różnego rodzaju dzieła kultury popularnej. Zdaje się słusznym założenie, że politycy doskonale zdają sobie sprawę z tego faktu i starają się wykorzystać drżący w tym potencjał. *Ucho Prezesa* jest serialem satyrycznym wzorowanym na prawdziwych wydarzeniach, więc jego kontakt z prawdziwą polityką jest bardziej namacalny. Warto zadać sobie pytanie, czy podobny pułap oddziaływania na politykę jest możliwy w przypadku seriali political fiction, które nie traktują o prawdziwych postaciach i wydarzeniach? W tym celu warto przeanalizować treści najpopularniejszych seriali politycznych i ich oddziaływanie społeczno-polityczne.

*

Widzowie bardzo chętnie oglądają seriale traktujące o polityce, takie jak na przykład *The House Of Cards*³⁰⁴, które było jednym z pierwszych hitów popularnego serwisu VOD Netflix³⁰⁵. Serial na podstawie książki Michaela Dobbsa o tym samym tytule³⁰⁶, opowiada o politycznych staraniach Franka Underwooda, fikcyjnego polityka Partii Demokratycznej w Stanach

300 Twitter, Tomasz Lis o prezydencie Dudzie, 2017, https://twitter.com/lis_tomasz/status/889398091790635008?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetem-bed%7Ctwterm%5E889398091790635008&ref_url=http%3A%2F%2Fwiadomosci.dziennik.pl%2Fpolityka%2Fartykuly%2F554734%2Cduda-weto-sad-ustawy-prezydent-adrian-komentarze.html [dostęp 24.08.2018].

301 R. Walenciak, *Był Andrzej, jest Adrian*, <https://www.tygodnikprzeglad.pl/byl-andrzej-adrian/> [dostęp 24.08.2018].

302 E. Gołębiowska, *Dlaczego prezydent Andrzej Duda nazywany jest Adrianem*, www.party.pl/newsy/dlaczego-duda-nazywany-jest-adrianem-o-co-chodzi-z-adrianem-111722-r1/ [dostęp 24.08.2018].

303 K. M. Cwynar, *Środki masowego przekazu w kulturze współczesnej - informacja i oświecenie czy manipulacja?*, Przegląd Politologiczny; Nr 2 (2015), Rzeszów 2015, s. 123.

304 Netflix, *The House of Cards*, serial telewizyjny, 2013 – 2018.

305 Czytaj więcej: J. Grygiel, *Netflix dla początkujących. Co to jest, ile to kosztuje, co znajduje się w ofercie?*, <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2016/01/07/netflix-dla-poczatkujacych/> [dostęp 12.08.2018].

306 Czytaj więcej: M. Dobbs, *House Of Cards*, Kraków 2015.

Zjednoczonych. Widzowie przez kolejne sezony śledzili wzloty i upadki bezwzględno polityka, tym samym zdobywając wiedzę na temat mechanizmów funkcjonowania systemu politycznego USA. *The House of Cards* stał się prawdziwym zjawiskiem popkulturowym. Nie tylko wzbudził zainteresowanie widzów tematem polityki, ale sam też stał się przedmiotem licznych badań i analiz politologicznych.

Serial ukazywał w brutalny sposób drogę, jaką przeszedł Underwood - od szeregowego polityka do najważniejszej osoby w kraju. Główny bohater *Domku z Kart*³⁰⁷ często porównywany jest do postaci księcia, wykreowanej przez Niccolo Machiavellego. Tego rodzaju porównania pojawiają się nie tylko w dyskursie publicystycznym, ale i naukowym. Agnieszka Różewska z Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu w postawie Underwooda dopatruje się wielu zachowań, jakie skutecznemu politykowi zalecał Machiavelli, ale też i wielu przeciwieństw i odstępstw. Przede wszystkim rozpatrując ich postawy w kategoriach teleologicznej celowości. Zdaniem Różewskiej *książę Machiavellego działa w słusznej sprawie, a Underwood to zwykły krętacz*³⁰⁸.

Dorota Piontek zauważa, że tego rodzaju negatywna kreacja obrazu polityków w filmach i serialach to popularna praktyka. Taka narracja prowadzona jest nie tylko w poważnych serialach na tematy polityczne, ale też i w tym komediowych. Za przykład czego podaje polski serial *Ranczo*³⁰⁹. Jej zdaniem twórcy przytoczonego serialu kierują się stereotypami Polaków na temat małomiejskiej polityki, przy kreowaniu wizerunków polityków³¹⁰. Przy tym podkreślając słabość i nierzadko nieumiejętność Wójta i jego doradcy Czerepacha, jako serialowych czarnych charakterów, a przy tym niejako personifikacji polityki w serialowych Wilkowyjach. Cyнизм, interesowność, skłonność do korupcji i *miatłość intelektualna* są jej zdaniem częstymi przywarami polityków w światach fikcji³¹¹.

Bohater i jego postawy to jedno. Tego rodzaju aksjologiczne porównania świadczą o głębokiej i złożonej kreacji bohatera. Dla poszukiwania styków relacji polityki i popkultury jest

307 Oficjalne polskie tłumaczenie tytułu.

308 A. Różewska, *House of Cards i Machiavelli Frank Underwood jako przykład współczesnego księcia*, [w:] *Polityka i Społeczeństwo* nr 4 (13), Rzeszów 2015, s. 65.

309 W. Adamczyk, *Ranczo*, serial telewizyjny, Polska 2006 – 2016.

310 D. Piontek, *Obraz polityki i polityków w polskich serialach telewizyjnych. Na przykładzie „Rancza” i „Ekipy”*, [w:] *Środkowoeuropejskie Studia Polityczne*, nr 1, Poznań 2013, s. 60 – 61,

311 D. Piontek, *Komunikowanie polityczne i kultura popularna. Tabloidyżacja informacji o polityce*, s. 112.

ważne coś innego. Porównania bohatera popularnego serialu z *Księciem* Machiavellego pokazują jego głębokie zakorzenienie w tradycjach politycznych. Chociaż *Księżę* może być odbierany jako zwykły, niemalże podręcznikowy zbiór porad, to nie można umniejszać jego wpływu na rozwój polityki, marketingu politycznego, a przez co i całych systemów politycznych (rady na temat rządzenia państwem, aby te mogło sprawnie funkcjonować³¹²).

Zdaniem Agnieszki Czarneckiej głównego bohatera serialu *House Of Cards* można zestawzić z *nowym księciem* Machiavellego, który poprzez swój spryt i umiejętności zdobył upragnioną władzę³¹³. W tym momencie należy zadać sobie pytanie. Na ile podobieństwo tych dwóch konstruktów świadczy jedynie o wzorowaniu się najpierw Michaela Dobbsa, a potem producentów serialu Machiavellim, a na ile potwierdza, że nawet po tylu latach florencki pisarz miał rację, co do natury polityki? W obu przypadkach pokazuje to pewne cechy i mechanizmy funkcjonowania polityki, jako aparatu wpływów i oddziaływań na społeczeństwo.

Wpływ seriali na świadomość polityczną widzów potwierdza Wojciech Maguś, w swoim artykule *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*³¹⁴. Zdaniem autora widz, często mimowolnie, już poprzez kontakt z daną produkcją, poszerza swoją wiedzę o polityce, będącą ważnym elementem fabularnym świata przedstawionego³¹⁵. Co ciekawe autor zwraca również uwagę na fakt, że chociaż na świecie prowadzone są badania filmów pod kątem politologicznym, to w Polsce ten trend jest obecnie jeszcze mało popularny³¹⁶. Taka teza w dużym stopniu koresponduje z kwerendą źródeł na temat styku polityki i popkultury przedstawioną we wcześniejszej części pracy.

Seriale nie tylko stają się nośnikami wiedzy o polityce, ale i o społeczeństwie w ogóle. Mogą być też instrumentem realizacji polityki danych rządów, jak może mieć to miejsce w przypadku produkcji tworzonych na zlecenie kontrolowanych przez państwo telewizji publicznych. Przykładem czego może być realizacja tzw. *polityki historycznej* za sprawą produkcji

312 A. Czarnecka, *Co mają wspólnego House of Cards i Machiavelli? O pożytkach z wizualizacji problemu filozoficznego w nauczaniu historii idei*, Czasopismo Prawno-Historyczne, Tom LXVII — 2015 — Zeszyt 1, Poznań 2015, s. 340.

313 Czytaj więcej: N. Machiavelli, *Księżę*, Gliwice 2010.

314 W. Maguś, *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, [w:] Współczesne media. Medialny obraz świata. Zagadnienia teoretyczne, Tom. 1. I. Hofman, D. Kępa – Figura, Lublin 2015.

315 Tamże s. 236.

316 Tamże s. 237.

seriali historycznych, takich jak chociażby *Korona Królów*³¹⁷ czy *Czas Honoru*³¹⁸. Oczywiście nie są to seriale z gatunku political fiction, ale ich mariaż z polityką jest o tyle dobrze widoczny, że tytuły są warte przypomnienia w tej dyskusji. O *Czasie Honoru* Sylwia Chutnik pisała, jako o produkcie związanym z *intensywną polityką PIS w latach 2005 – 2007*³¹⁹. Konkludując swój wywód pytaniem, *na ile serial jest niewinną zabawą, a na ile realizacją spójnej polityki historycznej*³²⁰?

Pytania tego typu są niezwykle istotne w aspekcie badań nad polityką w dziełach kultury. Każde dzieło fikcji może nieść ze sobą pewien widoczny lub ukryty przekaz ideologiczny. O tyle łatwiejsze jest to do wtrącenia w narracje, jeżeli polityka w takich dziełach jest ważnym czynnikiem fabułowtórczym.

Wspominany już wcześniej Wojciech Maguś jest również autorem innego interesującego artykułu badającego korelacje pomiędzy kinematografią a polityką. Autor zbadał *obraz doradców politycznych w filmach fabularnych*. Co prawda ze względu na specyfikę badawczą w zestawieniu zabrakło opisywanego wyżej serialu *House of Cards*, ale autor doszedł do konstatacji, które można zaadaptować na kanwy rozważań o wspomnianym serialu. Uniwersalność badań umożliwia również, w kwestii praktycznej i teoretycznej, przeniesienie pewnych tez na rozważania o kulturze popularnej sensu largo. Zdaniem Magusia filmy kreują obraz *spin doktorów*, jako osoby bezwzględnie nastawione na cel, cyniczne, ale i przy tym przedstawiane jako ludzie sukcesu³²¹. Taki obraz polityków i ich doradców pojawia się również w omawianym serialu. Frank Underwood i jego doradca Doug Stamper są osobami bezwzględnymi i nastawionymi na realizację własnych celów. Czarne charaktery pozwalają twórcom na stworzenie przekazu, jakoby polityka była *brudną grą*, w której wszystkie chwytły są dozwolone. Na zasadzie szoku widzowie są w stanie zdobyć pewną wiedzę na temat kreowania przekazu medialnego. A z pewnością już znajdą kolejny powód do weryfikacji i falsyfikacji treści i przekazów medialnych.

317 Telewizja Polska, *Korona Królów*, serial telewizyjny, Polska 2018.

318 M. Badura, *Czas Honoru*, serial telewizyjny, Polska 2008 – 2014.

319 S. Chutnik, *Czas Honoru jako poppolityka historyczna*, [w:] *Seriale w kontekście kulturowym. Historia i polityka*, red. M. Cichmińska, A. Naruszewicz – Duchlińska, Olsztyn 2014, s. 16.

320 Tamże s. 16.

321 W. Maguś, *Obraz doradców politycznych w filmach fabularnych*, [w:] *Kwartalnik Naukowy OAP UW "e-Politikon"*, nr 18, Warszawa 2016, s. 227.

Marketing polityczny stał się jednym z elementów życia politycznego. Widzowie dostrzegają fakt, iż prawdziwą politykę prowadzi się w zaciszu gabinetów, a nie przed fleszami aparatów i kamer. Dziś każdy polityk korzysta ze sztabu doradców, w tym też politologów, którzy pomagają im w zintensyfikowaniu wysiłków, których celem jest sukces wyborczy. Powyższy opis koresponduje z podstawową definicją partii politycznej, przedstawianej jako *zorganizowana grupy ludzi, których celem jest przejęcie władzy rządowej (...)*³²². Dla ekspertów, praktyków i naukowców, tego rodzaju dzieła mogą nie być niczym nowatorskim. Na pewno zaś trafiają ze swoją treścią i przekazem do widza, który dopiero zaczyna się interesować danym zagadnieniem. Oczywiście jest to tylko dodatkowa funkcja wynikająca z oglądania tego rodzaju seriali. Podstawową ich funkcją jest oczywiście ta rozrywkowa. Pomimo tego omawiane przez Magusia dzieła niosą za sobą pewną wiedzę o polityce, przez co mogą stać się również instrumentem politycznego wpływu – poprzez kreowanie percepcji wyborców, ich zdania na temat polityki, czy nawet poprzez stawianie się pretekstem do zastanowienia nad wątkami politycznymi.

Podsumowując – ich polityczność nie może pozostać niezauważona. Oczywiście dzieła kultury popularnej nie zastąpią naukowych analiz w kwestii edukacyjnej, badawczej, czy eksplanacyjnej. Niemniej jednak treści, które zostały przedstawione chociażby w *House of Cards* są na tyle rozbudowane, aby stać się przedmiotem badań naukowców z różnych dziedzin. Ponadto warto odnotować doniesienia medialne z 2017 roku, według których rosyjscy pracownicy Internet Research Agency mieli uczyć się mechanizmów funkcjonowania amerykańskiej polityki, oglądając wspomniany serial³²³. Tego typu doniesienia podkreślają tylko możliwości eksplanacyjne źródła, wobec złożonej problematyki świata polityki.

Abstrahując od wartości poznawczych i naukowych przedstawionych w tytule *House of Cards*, warto skupić się nad jego oddziaływaniem społecznym. Jak wcześniej wspomniano serial został ciepło przyjęty przez publikę, tym samym trafiając do publicystycznego *mainstreamu*. Fenomen serialu nie mógł zostać nie zauważony przez samych przedstawicieli klasy politycznej. Lucjan Strzyga w swoim artykule *Polityka nie jest dla mięczaków, czyli powrót „House of Cards”* dla polskatimes.pl wskazuje, że ponad 70% widzów serialu uważa, że ukazuje on

322 A. Heywood, *Politologia*, Warszawa 2006, s. 306.

323 A. Bartkiewicz, *Rosjanie uczą się polityki USA z "House of Cards"?*, <https://www.rp.pl/Polityka/171019261-Rosjanie-ucza-sie-polityki-USA-z-House-of-Cards.html> [dostęp 16.08.2018].

*prawdziwość w pokazywaniu mechanizmów władzy*³²⁴. Warto dodać, że serial cechuje się wyjątkową brutalnością i bezwzględnością w działaniach bohaterów, w celu zaspokojenia ich politycznych aspiracji. Taki obraz *postpolityki*, gdzie doniesienia medialne i rodzaj ich narracji, są ważniejsze od realnych decyzji politycznych, nie jest czymś, z czym większość polityków chciałaby się identyfikować. Czy może mieć to wpływ na cały system polityczny? Otóż można założyć, że tak. Z jednej strony negatywne ukazanie polityki i deprawacji władzy wpływa po-
niekąd otrzeźwiająco na wyborców i ich zdolność wyborów. Z drugiej strony wiąże się z brakiem zaufania, a tym samym legitymizacji dla pełniących władzę.

3.3 Być jak bohater serialu. Analiza treści

Wzorce wyniesione z popkultury wpływają na realną percepcję obywateli. Wiąże się to ze zjawiskiem mediatyzacji polityki opisywanym między innymi przez Marcina Zaborskiego w artykule *Mediatyzacja jako wyzwanie dla politologa*³²⁵. Zdaniem Zaborskiego *media poprzez tworzenie pseudow wydarzeń i fikcyjnej rzeczywistości oddziałują na bieżące wydarzenia, mogą zmieniać ich bieg (...) i kreować nowe działania*. Takim elementem medialnej fikcji są przecież nie tylko tzw. fake news, czy też różne interpretacje wydarzeń i informacji ze świata. To też w szerszej perspektywie wszelkie dzieła popkultury, które jako dzieła fikcji autorskiej wpływają na percepcję odbiorców. Na przykładzie wcześniej opisanego Ucha Prezesa widzimy, że tego rodzaju przekaz może być odbierany niemalże odwrotnie, względem prezentowanych treści.

Skoro wyśmiewanie polityków przysporzyło im poparcia, to czy negatywny obraz polityków i polityki również może zostać wykorzystany w publicznym dyskursie do zdobycia politycznego kapitału? Odpowiedź może być twierdząca i to nie tylko w przypadkach kampanii negatywnych. Porównania i odniesienia do House of Cards pojawiają się bardzo często w dyskursie politycznym, nawet w Polsce. Takie seriale jak ten weszły do świadomości zbiorowej społeczeństwa, stając się nie tylko częścią popkultury, ale przy tym częścią kultury poszczególnych systemów politycznych w ogóle. Przynajmniej w danym okresie, związanym bezpośrednio z największą popularnością tych dzieł. Wraz ze zmniejszaniem się ich popularności, a co za tym idzie: możliwości społecznego oddziaływania, ich wykorzystywanie polityczne również

324L. Strzyga, *Polityka nie jest dla mięczaków, czyli powrót „House of Cards”*, Polska, <http://www.polskati-mes.pl/artykul/3334705,polityka-nie-jest-dla-mieczakow-czyli-powrot-house-of-cards,id,t.html> [dostęp 16.08.2018].

325 M. Zaborski, *Mediatyzacja jako wyzwanie dla politologa*, [w:] *Historia i Polityka*; No 11 (18) (2014), Toruń 2015, s. 9.

będzie mniej skuteczne. Przez co obecność nawiązań i odwoływań do tych konkretnych dzieł popkultury również ulegnie znacznemu zmniejszeniu. Popularność dzieła określa jego polityczność i miejsce w dyskursie politycznym.

Analiza dyskursu jest jedną z najciekawszych metod dla politologów. Pozwala na ukazanie praktycznego wymiaru społecznej i politycznej debaty. Justyna Dobrołowicz interpretuje dyskurs, jako zdarzenie komunikacyjne pojawiające się wtedy, kiedy ludzie używają języka, aby w celowy sposób przekazać swoje idee, przekonania lub emocje.³²⁶ Analiza dyskursu w polityce to nie tylko element pracy marketingowców politycznych. To dziś także jeden z elementów analizy systemowej, rozpatrujący rolę mediów i ich przekazu w systemie politycznym. Dzisiejsza polityka wymaga takiego samego zaangażowania w analizy legislacyjnych poczynąń danych partii lub polityków, jak i analizowania tego jak, gdzie, co i do kogo oni mówią. Współczesna polityka ewoluowała, a wraz z nią ewoluował język, jakim posługują się politycy, co zostało przedstawione szerzej we wcześniejszym rozdziale.

Aleksandra Synowiec zauważa, że dyskurs w ramach nauk społecznych może być rozpatrywany w nurcie pozytywistycznym lub realistycznym. Jej zdaniem ujęcie pozytywistyczne zakłada badania *na ile dyskurs staje się narzędziem produkowania rzeczywistości społecznej*³²⁷. Natomiast nurt realistyczny bada *związki pomiędzy językiem a władzą*³²⁸. Dla niniejszych rozważań nad naturą relacji pomiędzy polityką a kulturą, szczególnie ważne jest rozpatrywanie dyskursu w nurcie pozytywistycznym.

Kultura popularna stała się elementem języka, jakim posługują się politycy do realizacji własnych celów. Uwidacznia się to nie tylko w wykorzystywaniu specyficznego dla popkultury języka, ale i różnego rodzaju aluzjach i metaforach. Poprzez przenoszenie postaci, tekstów lub wydarzeń ze świata fikcji na potrzeby publicznej dyskusji realizują własne interesy polityczne. Ponadto politycy w ten sposób budują pole semantyczne wokół zjawisk kultury popularnej, które pomagają im trafić do grupy odbiorców, którzy cenią sobie ten rodzaj rozrywki. Było

326 J. Dobrołowicz, *Analiza dyskursu i jej zastosowania w badaniach edukacyjnych*, [w:] Jakościowe badania pedagogiczne, tom 1, nr. 1, Szczecin 2016, s. 38.

327 A. Synowiec, *W stronę analizy tekstu – wprowadzenie do teorii dyskursu*, [w:] Zeszyty naukowe politechniki śląskiej, Seria: Organizacja i zarządzanie z. 65, Zabrze 2013, s. 386.

328 Tamże s. 386 – 387.

widoczne to w przypadku przenoszenia metafor z serialu Ucho Prezesa do życia politycznego i jest również widoczne w pewnych nawiązaniach polityków do serialu House of Cards.

O ile jeszcze Ucho Prezesa prezentuje polityków w dość pozytywny, chociaż mocno prześmiewczy sposób, to już polityk w świecie House of Cards ma całkowicie inną, dużo bardziej negatywną renomę. W zasadzie jakiegokolwiek próby porównań tych dwóch seriali ograniczą się do stwierdzeń, że oba twory traktują o polityce i oba stały się elementem publicznej dyskusji i miały wpływ na język, jakiego używają politycy. Tym samym stały się zjawiskami popkulturowymi, które wchodziły w bezpośrednią relację ze światem polityki. Jak wcześniej wspomniano, House of Cards stał się prawdziwym hitem i wpływał długimi miesiącami na wyobraźnię jego widzów. Podobne oddziaływanie dotarło również do świata publicystyki politycznej, a w konsekwencji i samej polityki. Wielu publicystów siliło się na próby porównania poszczególnych polskich polityków do serialowych bohaterów.

W 2014 roku Michał Kolanko na łamach gazeta.pl opublikował artykuł *"Každy kraj ma takiego Franka Underwooda, na jakiego zasługuje"*. *Polscy politycy o "House of Cards"*³²⁹. Motywem przewodnim tekstu były pytania wystosowane do czołowych wówczas polskich polityków, na temat omawianego serialu. Autor zapytał Tomasza Kalitę, Grzegorza Schetynę, Adama Bielana, Adama Hofmana, Ryszarda Czarneckiego, oraz Agnieszkę Pomaskę o ich zdanie na temat popularnego serialu. Czarnecki i Hofman w krótkich odpowiedziach zarzucają serialowi, że w niekompletny sposób przedstawia obraz polityki. Pierwszy z nich mówi o tym, że *przecież w polityce jest też miejsce na idee*. Drugi natomiast podkreśla, że polityka nie zawsze jest wynikiem chłodnych kalkulacji – często decydują o wszystkim zwykłe emocje, lub nawet przypadek.

Inne wrażenia z seansu serialu miał Tomasz Kalita, który przestał oglądać serial pod wpływem brutalności działań Underwooda i Grzegorz Schetyna, dla którego serial był po prostu nudny³³⁰. Opinia Grzegorza Schetyny na temat serialu jest tu o tyle ciekawa, że on sam często

329 M. Kolanko, *"Každy kraj ma takiego Franka Underwooda, na jakiego zasługuje"*. *Polscy politycy o "House of Cards"*, http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114871,15460301,_Kazdy_kraj_ma_takiego_Franka_Underwooda__na_jakiego.html [dostęp 29.18.2018].

330 Tamże.

był porównywany do postaci charyzmatycznego *bohatera serialu, który za wszelką cenę dążył do obranego celu*.

Kamil Sikora w jednym z artykułów dla serwisu natemat.pl opisywał kulisy porównania tych dwóch postaci. Jego zdaniem wszystko miało swój początek w walce o sprawowanie władzy w Platformie Obywatelskiej³³¹. Do takiego porównania odnosili się również politycy w artykule przygotowanym przez Michała Kolanko. Politycy negowali takie porównania, podkreślając, że w Polsce nie ma polityka przypominającego Franka Underwooda zwracając uwagę na jego brutalność w dążeniu do celu. Agnieszka Różewska we wcześniej cytowanym artykule odnosiła się do tekstu Michała Kolonko podkreślając, że Underwood jest postacią *wielopłaszczyznową, urodzonym przywódcą i doskonałym politykiem*³³². Natomiast Tomasz Kalita w przytaczanym wywiadzie dodał, że w Polsce nie ma polityka o wystarczającym potencjale intelektualnym i brutalności, aby można go było porównywać do bohatera House of Cards³³³.

Sytuacja uległa zmianie już rok później, za sprawą wyborów prezydenckich wygranych przez Andrzeja Dudę. W sieci zaczęły pojawiać się zdjęcia, na których porównywano nową parę prezydencką z bohaterami serialu – Claire i Frankiem Underwood. Internet grzmiał od doniesień *plotkarskich* portali, które poprzez pryzmat podobieństw w fryzurze i ubiorze pierwszej damy, zaczęły snuć porównania polskiej pary prezydenckiej, do tej serialowej³³⁴. Portale śledzące doniesienia z życia celebrytów dotarły nawet do opinii, jakoby Agata Duda celowo stylizowała się na Claire Underwood³³⁵. W serialu Claire była osobą, której wizerunek silnej i samodzielnej kobiety wielokrotnie poprawiał notowania poparcia jej męża, starającego się o fotel prezydenta Stanów Zjednoczonych. Warstwa wizualna stała się wystarczającym argumentem, aby tego rodzaju narracja rozeszła się po polskich i zagranicznych portalach informacyjnych i serwisach społecznościowych.

331 K. Sikora, "House of Cards" pokazuje ciemną stronę polityki. Grzegorz Schetyna to polski Frank Underwood?, <https://natemat.pl/51649,house-of-cards-pokazuje-ciemna-strone-polityki-grzegorz-schetyna-to-polski-frank-underwood> [dostęp 29.08.2018].

332 A. Różewska, *House of Cards i Machiavelli Frank Underwood jako przykład współczesnego księcia*, s. 61.

333 M. Kolanko, "Każdy kraj ma takiego Franka Underwooda, na jakiego zasługuje (...).

334 Zobacz: wp.pl, *Żona Dudy jak Claire Underwood*, <https://wiadomosci.wp.pl/tajna-bron-kandydatow-6043602214687873g/2> [dostęp 29.08.2018].

335 Zobacz: *Wróblewska o żonie Dudy: "Inspiracją dla jej stylistów jest Claire Underwood*, https://www.pudelek.pl/artykul/82307/wroblewska_o_zonie_dudy_inspiracja_dla_jej_stylistow_jest_claire_underwood/ [dostęp 29.08.2018].

Szymon Kołodziej w swoim artykule podsumowującym kampanię prezydencką Andrzeja Dudy w 2015 roku zwraca uwagę na fakt, iż kandydat PiS na fotel prezydenta RP zachęcił do siebie zdecydowanie największy odsetek wyborców, którzy swoją wiedzę o świecie czerpali z *social media*³³⁶. Oczywiście, jak sam podkreśla, nie mogło to przesądzić o zwycięstwie Dudy nad Bronisławem Komorowskim, ale z pewnością było jednym z pozytywów jego kampanii. Porównania do rodziny Underwoodów w mainstreamowych mediach pojawiły się dopiero po zwycięstwie Dudy, ale internet już wcześniej szeroko komentował podobieństwa obu par. W sieci pojawiły się nawet kompilacje, które rzekomo miały udowodnić wzorowanie się fikcyjnymi bohaterami, przez Andrzeja Dudę i jego żonę³³⁷. Jego wyborcy musieli zetknąć się z tego rodzaju treściami i porównaniami, które kolportowane były oddolnie przez internautów, a ostatecznie stały się jednym z elementów kampanii internetowej Dudy.

We współczesnej polityce bardzo trudno odróżnić marketing polityczny od komunikowania politycznego. Odbiorcy, nawet ci bardziej wprawieni w obserwacje sceny politycznej, mogą mieć dziś problem z odróżnieniem, z jaką kategorią oddziaływania mają do czynienia. Marketingowe praktyki stały się stałym elementem procesu komunikowania z wyborcami. Dlatego też warto zastanowić się na ile podobieństwo wizerunku małżeństwa Dudów i Underwoodów jest spontaniczne, a na ile misternie zaplanowane – jako element kreacji PR prezydenta?

Wspominane wcześniej komentarze polityków na temat House Of Cards, jak i same porównania publicystów wizerunku prezydenta i pierwszej damy do serialowych bohaterów, skutecznie pokazują potęgę oddziaływania współczesnej kultury popularnej na politykę. Polska jest oczywiście tylko jednym z wielu państw, w którym do publicznego dyskursu przebijają się zjawiska i tematy znane z kultury popularnej. Stany Zjednoczone, jako miejsce akcji House of Cards, były jeszcze bardziej narażone na intensyfikację takich porównań i nawiązań. Zwycięstwo Donalda Trumpa w wyborach prezydenckich w 2016 roku otworzyło nową narrację w komentowaniu politycznej rzeczywistości.

Trump, który przez politycznych przeciwników kreowany był na postać negatywną, siłą rzeczy musiał stać się obiektem porównań do Franka Underwooda. Tym razem nie było to

336 S. Kołodziej, *Wizerunek polityczny Andrzeja Dudy w prezydenckiej kampanii wyborczej Prawa i Sprawiedliwości w 2015 roku*, [w:] *Studia Politicae Universitatis Silesiensis*, nr. 15, Katowice 2015, s. 264.

337 Zobacz: *Nowy spot Andrzeja Dudy. Polski Underwood*, [w:] [www.youtube.com](http://www.youtube.com/watch?v=knM37_Mtgu0), https://www.youtube.com/watch?v=knM37_Mtgu0 [dostęp 29.08.2018].

porównanie natury wizerunkowej, jak w przypadku prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej, ale nawiązanie do cech charakteru serialowego antybohatera. Lili Loofbourow w artykule dla The Guardian pisze o tym, że *rzeczywistość Ameryki Trumpa wyprzedziła wydarzenia z House of Cards*, jednocześnie zarzucając Trumpowi cynizm charakterystyczny dla Underwooda³³⁸. Tego rodzaju porównania przejawiały się w wielu tekstach amerykańskich publicystów. Daniella Bondar na łamach denofgeek.com pisze o tym, iż *Frank Underwood jest mniej przerażający od Donalda Trumpa*. Swój artykuł kończy pytaniem do czytelników: w której rzeczywistości wolałbyś żyć³³⁹?

Bondar słusznie zauważa, że seriale political fiction, które pokazują najgorsze cechy polityki, przestały pełnić funkcję eskapistyczną dla odbiorców. To nie są światy, w których chcielibyśmy żyć, co nie przeszkadza widzom w śledzeniu losów ich bohaterów. Dla publicystów serial stał się jednym z narzędzi językowych, pozwalających im na opisywanie rzeczywistości w taki sposób, aby dostrzec do jak największej liczby odbiorców. Sztuka popularna przestała pełnić jedynie funkcję czysto rozrywkową, stała się ważnym elementem życia społecznego i politycznego. Dziś metafora House of Cards może w podobny sposób służyć do opisywania pewnego wycinka rzeczywistości politycznej, jak przez lata robiły to odniesienia do 1984.

Rafał Klepka pisał, że *politycy mają świadomość, iż kontaktują się ze społeczeństwem w ograniczonym stopniu zainteresowanym polityką*. Dodając przy tym, że *politycy wykorzystując media, powinni dbać o to, aby przekaz był odebrany przez widzów zgodnie z ich intencjami*³⁴⁰. Dostosowanie języka do grupy odbiorców jest jedną z koniecznych czynności, jakie muszą towarzyszyć politykowi w procesie przygotowywania i nadawania komunikatu. Z pewnością ułatwia ten proces używanie nomenklatury znanej szerszym odbiorcom. Stąd też tak liczne porównania i odniesienia do sztuki popularnej, będącej przedmiotem zainteresowań wyborców politycznego mainstreamu. Klepka w innym ze swoich artykułów stwierdza, że analiza zawartości mediów staje się coraz ważniejszą metodą badawczą w naukach politycznych.

338 L. Loofbourow, *How the reality of Trump's America outpaced House of Cards*, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/mar/16/donald-trump-house-of-cards-frank-underwood-election-2016> [dostęp 29.08.2018].

339 D. Bondar, *House of Cards: Frank Underwood Is Less Terrifying Than President Trump*, <http://www.denofgeek.com/us/tv/house-of-cards/264754/house-of-cards-frank-underwood-is-less-terrifying-than-president-trump> [dostęp 29.08.2018].

340 R. Klepka, *Polityka a reality show*, Kwartalnik Naukowy OAP UW "e-Politikon", Warszawa 2013, s. 37.

Jego zdaniem pozwala to na ustalenie odpowiednich działań, wobec konkretnych mediów, adresowanych do określonych grup docelowych³⁴¹.

Łukasz Przybysz podkreśla natomiast, że targetyzacja i segmentacja grup docelowych są cechami charakterystycznymi nowej koncepcji komunikowania. Określa przy tym taką koncepcję mianem *komunikowania 2.0*. Zdaniem Przybysza jest to wykorzystywanie komunikowania przez polityków w stopniu totalnym, nie ograniczające się tylko do internetu, ale korzystając z wszelkich dostępnych metod i narzędzi³⁴². Chociaż autor sam o tym nie wspomina, to wydaje się słuszne zaliczanie dzieł kultury popularnej do jednego z instrumentów, a jednocześnie i płaszczyzny, nowoczesnego komunikowania. Styk popkultury i polityki jest dziś zauważalną częścią marketingowych analiz. Przedstawione wcześniej wpływy seriali politycznych pokazują, że politycy coraz częściej muszą ustosunkowywać się i odpowiadać na przekaz formułowany przez autorów programów rozrywkowych.

Przemysław Czapliński w wywiadzie z Joanną Jastrzębską i Filipem Białym powiedział, że *literatura nie dysponuje swoim głosem w parlamencie, nie ma swoich przedstawicieli w rządzie, więc nie bierze udziału w podejmowaniu decyzji. Ale kształtuje nasze zwyczaje komunikacyjne. Polityka jest zbiorem narracji, według których sprawuje się rządy - literatura jest praktyką zakłócania owych narracji*³⁴³. Słowa Czaplińskiego bez większego problemu można zaimplementować na grunt rozważań na temat innych gałęzi sztuki i kultury, w tym też tej popularnej. Dziś nie tylko literatura kształtuje zwyczaje komunikacyjne. Robią to również seriale, filmy, gry komputerowe, telewizyjne reality show, czy też nawet internetowe memy. O ile w przypadku pierwszych trzech pozycji na liście można mówić o dużej dozie świadomości i intencjonalności autorów, to inne kształtują mowę w sposób spontaniczny. Oczywiście literatura jest specjalnym rodzajem sztuki, bo w największy możliwy sposób trafia do wyobraźni odbiorcy – tym samym wpływając na jego percepcję świata. Ale kinematografia lub gry komputerowe również mogą w ten sam sposób oddziaływać na ich odbiorców, poprzez kształtowanie akcji, jej miejsca, czy też samego przekazu.

341 R. Klepka, *Analiza zawartości mediów: dlaczego i do czego można ją wykorzystać w nauce o bezpieczeństwie i politologii?*, Studia de Securitate et Educatione Civili VI, Kraków 2016, s. 39

342 Ł. Przybysz, *Komunikowanie polityczne 2.0. Analiza amerykańskiej i polskiej kampanii prezydenckiej*, Warszawa 2013, s. 15.

343 P. Czapliński, *Polityczność w literaturze i polityczność literatury*, [w:] Refleksje, Pismo naukowe studentów i doktorantów WNPID UAM, nr 8, jesień – zima, Poznań 2013, s. 81.

W przypadku seriali, takich jak *Ucho Prezesa*, politycy interesują się ich akcją, bo ponieważ sami są dla niej inspiracją. Omar El Akkad w książce *Ameryka w Ogniu* pisał, iż (...) *przyjęło się, że gdy ktoś ubiega się o najważniejszy urząd w państwie, przelewa mnóstwo słów na mnóstwo stron, opatruje okładkę we własną fotografię i wypuszcza dzieło w świat. W ten sposób człowiek narzuca tym, którzy mają praw głosu, swój starannie wypielegnowany wizerunek, a robi to myśląc o wyniku wyborców*³⁴⁴. Niniejszy cytat, *nomen omen* zaczerpnięty z literatury fikcji, w dużym stopniu tłumaczy, dlaczego najważniejszym politykom w kraju wcale nie przeszkadza bycie częścią komediowego spektaklu. W myśl zasady *nie ważne czy mówią dobrze, czy źle. Ważne, żeby mówili* – politycy stają się częścią rozrywkowego przedstawienia. Ale przecież nie zawsze ten negatywny PR może być dokładnie tym, czego politycy mogą sobie życzyć. Na przykładzie prezydenta Andrzeja Dudy i posła Borysa Budki widzimy, że popularne seriale mogą być elementem konstrukcji kampanii negatywnej wobec konkretnych graczy.

3.4 Typologia filmów i seriali, jako egzemplifikacja polityczności dzieł

Chociaż samo zjawisko popkulturyzacji polityki jest stosunkowo nowym fenomenem badawczym, to już samo samo badania nad relacjami pomiędzy różnymi formami kultury politycznej a polityką, doczekały się wielu wnikliwych badań. Jednymi z najlepiej zbadanych form popkultury wydają się być obecnie film i serial telewizyjny. Polityka przez lata stanowiła jeden z popularniejszych motywów filmowych. Przez co kinematografia doczekała się wielu przykładów filmów odnoszących się do kwestii polityki lub będącymi politycznymi ze względu na pewne cechy lub kwestie interpretacyjne. Stąd warto zbadać i przedstawić typologię filmów politycznych wykorzystywane w literaturze naukowej. W pierwszej kolejności warto przedstawić szerzej typologię badawczą Wojciecha Magusia, używaną do oceny polityczności filmów. W ten sposób możliwe będzie rozszerzenie powyższej koncepcji i implikacja jej na inne dzieła kultury popularnej.

Zacznijmy od tematów, które zdaniem Wojciecha Magusia najczęściej przewijają się w filmach związanych z polityką. Autor zaczął swoje wyliczenia od filmów pokazujących mechanizmy władzy w warunkach rodzącego się totalitaryzmu. Za przykład tego rodzaju kina posłużył mu przytoczony już wcześniej film *Triumf Woli*³⁴⁵. Ten niemiecki film propagandowy dziś może

344 O. El Akkad, *Ameryka w Ogniu*, Warszawa 2017, s. 222.

345 W. Maguś, *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, Lublin 2015, s. 240.

być odbierany jako dokument – relacja z wielkich przemian społecznych i politycznych jakie dotknęły Niemcy lat trzydziestych i doprowadziły w konsekwencji do potwornych zbrodni Drugiej Wojny Światowej. Aktualnie można do tej listy dopisać wszelkie filmy i amatorskie produkcje kolportowane przez tzw. Samozwańcze *Państwo Islamskie* ISIS, jakie można znaleźć na serwisach YouTube, czy LiveLeak³⁴⁶. Kolejno Maguś przytacza biografistykę polityczną, jako jeden z częstych tematów i motywów filmowych³⁴⁷. Tutaj należy zwrócić również uwagę na filmy dokumentalne i filmy fabularyzowane. Oczywiście jest, że w tym drugim przykładzie w największym stopniu będziemy mieli do czynienia z narracją reżysera, która niekiedy może być sprzeczna z faktami.

Autor jako przykład podał film *Wałęsa. Człowiek z nadziei*, w reżyserii Andrzeja Wajdy³⁴⁸. Film przedstawia nieco wyidealizowaną wizję historii byłego prezydenta Polski i legendy Solidarności. Chociaż w momencie premiery w 2013 roku były już dostępne prace badawcze Sławomira Cenckiewicza i Piotra Gontarczyka na temat kontaktów Lecha Wałęsy ze Służbą Bezpieczeństwa. Ich badania ukazały się w 2008 roku w formie książki *SB a Lech Wałęsa. Przyczynek do biografii*³⁴⁹. Autorzy skupili się na wątku pominiętym przez Wajdę, kładąc cię na legendzie bohatera Solidarności. Temat jest o tyle ciekawy, że kiedy w 2016 roku wybuchła afera z tzw. *Teczkami Kiszczaka*, spora część opinii publicznej nie przyjmowała do wiadomości opinii biegłych grafologów i historyków IPN badających sprawę³⁵⁰. Śmiało można postawić tezę, że dzieła takie jak *Człowiek z nadziei* w dużym stopniu przyczyniły się do tego stanu rzeczy. Tak samo jak wydany w 1981 roku film tego samego autora – *Człowiek z Żelaza*³⁵¹.

346 Filmy tego rodzaju są notorycznie dostarczane do sieci przez aktywistów związanych z ISIS i tak samo szybko usuwane przez przedstawicieli organów ścigania, zajmujących się zwalczaniem przejawów terroryzmu. Prezentowane obrazy są niekiedy bardzo brutalne (sceny dekapitacji) lub zawierające propagandowe informacje na temat rzekomych sukcesów wojskowych ISIS (dezinformacja przeplata się tu z czystą fikcją). Jest to jeden z elementów realizacji polityki terroru tej grupy. Celem tego rodzaju filmów jest ukazanie tzw. Państwa Islamskiego, jako silnego gracza na arenie międzynarodowej, mogącego zagrozić okcydentalnemu porządkowi świata. W ostatnim czasie znaczenie militarne ISIS zmalało, tym samym rola instrumentów propagandy również uległa deprecjacji.

347 W. Maguś, *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, Lublin 2015, s. 240.

348 M. Kwieciński, reż. A. Wajda, *Wałęsa. Człowiek z nadziei*, film, Polska 2013.

349 Czytaj więcej: S. Cenckiewicz, P. Gontarczyk, *Wałęsa a SB. Przyczynek do biografii*, Warszawa 2008.

350 ŁR, Konferencja IPN ws. Lecha Wałęsy. Biegli: Podpisy Wałęsy w teczkach TW „Bolka” były autentyczne [RELACJA NA ŻYWO], <http://www.newsweek.pl/polska/polityka/dokumenty-z-szafy-kiszczaka-autentyczne-walesa-byl-bolkiem-,artykuly,404477,1.html> [dostęp 29.08.2018].

351 A. Wajda, *Człowiek z żelaza*, film, Polska 1981.

Sławomir Czapnik i Karolina Wojtasik wysnuwają tezę, że tego rodzaju filmy *krystalizują „jedyną słuszną interpretację”* historii Lecha Wałęsy³⁵², mając przy tym dużą rolę w mitologizacji i idealizacji legendy Solidarności³⁵³. Na tym przykładzie doskonale widać, jak ważna jest narracja, nawet w temacie filmów biograficznych. To reżyser, scenarzyści i aktorzy w dużej mierze wpływają na to, w jaki sposób zostaną odebrane przez widzów przedstawione postacie. W przypadku filmów traktujących o życiorysach realnych polityków może mieć to również pewne implikacje polityczne. Jak pokazywało studium przypadku *House of Cards* widzowie mogą lubić i podziwiać nawet postacie negatywne, o niskich kwalifikacjach moralnych, o czym pisała Dorota Piontek w artykule *Polityka demoniczna versus polityka trudnych kompromisów (...)*³⁵⁴. Rola kultury popularnej w kreowaniu wizerunków politycznych jest dziś nie do przecenienia, co coraz częściej zdają się zauważać producenci filmowi.

Wracając do typologii tematów filmów, przedstawionych przez Wojciecha Magusia. Na kolejnych miejscach autor przytacza tematy takie jak *anatomia kryzysu politycznego* (np. *Suma wszystkich strachów* na podstawie książki Toma Clancy³⁵⁵) i *patologie władzy politycznej* (np. film biograficzny *Nixon*³⁵⁶)³⁵⁷. Obie kategorie zostały potraktowane zbiorowo, na potrzeby przeprowadzanej analizy. Elementem komparatywnym obu tematów jest odwołanie do systemu politycznego i procesów w nim zachodzących. Kryzys polityczny jest jednym z procesów, których zdaniem Wiesława Otwinowskiego nie da się wyeliminować, czy to w życiu prywatnym, czy to publicznym. Kryzys dotyczy rodzin, organizacji, państw czy też nawet całego świata³⁵⁸. Jest to proces permanentny, który w znacznym stopniu wpływa na funkcjonowanie i kształt systemu politycznego. Może też doprowadzić do różnego rodzaju aberracji funkcjonalnych, jakimi są patologie.

352 S. Czapnik, K. Wojtasik, *Prawda czasu, prawda ekranu. Przełom solidarnościowy (1980 – 1981) w polskich filmach (na wybranych przykładach)*, [w:] e-Politykon. Kwartalnik Naukowy Ośrodka Analiz Politologicznych Uniwersytetu Warszawskiego, Numer XVIII, Warszawa 2016. s. 188.

353 Tamże s. 189.

354 D. Piontek, *Polityka demoniczna versus polityka trudnych kompromisów. „House of Cards” i „Borgen” jako political fiction*, [w:] Zeszyty prasoznawcze, t. 59, nr. 1, Kraków 2016, s. 130.

355 P. A. Robinson, *The sum of all fears*, film, Stany Zjednoczone 2002.

356 O. Stone, *Nixon*, film, Stany Zjednoczone 1995.

357 W. Maguś, *Seriele political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, Lublin 2015, s. 240.

358 W. Otwinowski, *Kryzys i sytuacja kryzysowa*, [w:] Przegląd naukowo metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa, nr 2, Poznań 2010, s. 83.

Te dwa tematy wyróżnione przez Wojciecha Magusia są niejako od siebie zależne, albowiem każde z nich może wywołać drugie. Dla analizy filmów i seriali zajmujących się polityką tematyka kryzysu, jako procesu zachodzącego w systemie politycznym, jest niezwykle ważna. Pozwala na ukazanie odbiorcy *regulacyjnej funkcji podsystemu politycznego*. Małgorzata Podolak i Marek Żmigrodzki interpretują ją jako ogół norm, za pośrednictwem których regulowane są stosunki społeczno-polityczne³⁵⁹.

Chociaż samo ukazanie tego rodzaju procesów nie wpływa znacząco na funkcjonowanie całego systemu politycznego, to już jego funkcja deskryptywna jest ważna dla odbiorcy. Widz, dzięki seansowi takiego rodzaju kina, jest w stanie zapoznać się z praktyką funkcjonowania systemu politycznego. Więcej – na przykładzie pewnych patologii jest w stanie wysnuć wnioski na temat sprawnie działających systemów i zaimplementować je na kanwy rozważań o państwie i prawie. Oczywiście jest to nieco idealistyczna wizja, zakładająca, że widzowie, czytelnicy, czy gracze są nie tylko świadomi mechanizmów polityki ukazanych w dziele, ale są też na tyle uważni, żeby skupić na nich swoją uwagę. Może być to niezwykle trudne do wyłapania w toku szybko postępującej akcji i fabuły. Niemniej jednak są to funkcje dzieła, które w znacznym stopniu przesądzają o jego stopniu immersji w odbiorze.

Przechodząc dalej Wojciech Maguś wyróżnił tematy związane z prezentowaniem i kreowaniem wizerunków politycznych³⁶⁰. Pokróćce rola tego rodzaju kin została zaprezentowana przy okazji rozważań nad kreacją wizerunków w serialach takich jak *House of Cards*, *Ucho Prezesa*, czy nawet *Ranczo*. Zdaje się być słusznym postawienie hipotezy mówiącej, że tego rodzaju tematyka może być coraz częstszym tematem zainteresowań branży filmowej. Potwierdzają to seriale polityczne skupione na wizerunkach polityki. Z drugiej strony współczesna polityka, nosząca znamiona celebrytyzacji, jest obszarem, w którym kładzie się olbrzymi nacisk na kwestie wizerunkowe. Uświadamianie widzom sztuczek PR może stać się jednym z elementów gry politycznej.

Typologia przedstawiona przez Wojciecha Magusia jest niezwykle szczegółowa i kategoryzująca w trafny sposób jego dzieła, ale z punktu naszych rozważań nie jest warunkiem koniecznym przytoczenie wszystkim pozycji. Autor przedstawił kategoryzację pojęciową, która

359 M. Podolak, M. Żmigrodzki, *System polityczny i jego klasyfikacje*, Warszawa 2007, s. 13.

360 W. Maguś, *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, Lublin 2015, s. 240.

w większym stopniu zwraca uwagę na samą wartość fabularną, niż na zjawisko polityczności filmów i ich relacji z polityką. Dzieje się to głównie za sprawą faktu, iż powyższa typologia dotyczy tematów politycznych filmów, a nie ich politycznego oddziaływania. Dlatego warto również przytoczyć punkty widzenia innych autorów, zajmujących się poruszaną tematyką. Nie mniej zainteresowany czytelnik z pewnością powinien zapoznać się z listą tematów przygotowaną przez autora.

Inną z typologii, z którą często można spotkać się w dyskursie naukowym oscylującym wokół filmów związanych z polityką zaproponowali Elizabeth i Petera Haas oraz Terry Christensen. Autorzy *Projecting Politics: Political Messages in American Films* przedstawili własną koncepcję czterech rodzajów filmów. Podstawowym kryterium są według nich podziały na osi X - *mały poziom upolitycznienia* (nieintencjonalne) – *wysoki poziom upolitycznienia* (intencjonalne), oraz drugiej osi Y - *niska zawartość treści politycznych* – *wysoka zawartość treści politycznych*³⁶¹. Jak widzimy amerykańscy badacze wyodrębnili kryterium treści filmu i kryterium intencji autora. Umieszczenie filmu w jednej z ćwiartek wykresu przypisuje go do odpowiedniej kategorii, uwzględniając stopień nacisku na prezentowanie treści politycznych lub na polityczność przekazu. Dzięki temu autorzy wyodrębniają dwa osobne zmienne stadia polityczności obrazu.

Film nie musi opowiadać o polityce, żeby być politycznym. Kamil Minkner podejmuje się badań filmów o niepolitycznej tematyce, twierdząc, iż te mogą przejawiać dydaktyczny potencjał dla politologa, poprzez ukazywanie mechanizmów życia politycznego³⁶². Tak samo film nie musi być polityczny, skoro podejmuje się opisu życia politycznego lub realiów sprawowania władzy. Według typologii Haas i Christenes są to następująco filmy: *polityczne refleksyjne, społecznie refleksyjne, politycznie czyste i autorskie*³⁶³.

Tak przedstawiona typologia zawiera wiele wariantów upolitycznienia i ukazania polityki w dziełach kinematografii. Za przykład można tu przytoczyć opisane przez wymienionych autorów filmy *czyste*. Są to zarazem produkcje propagandowe, jakie kojarzyć można chociażby

361 T. Christensen, E. Haas, P. J. Haas, *Projecting Politics: Political Messages in American Films. Second Edition*, New York 2005, s. 11.

362 K. Minkner, *Ideologiczne i polityczne aspekty klasycznego westernu na przykładzie "Winchester'73" oraz "Gwiazd Szeryfa" Antony'ego Manna*, [w:] Kwartalnik Naukowy OAP UW "e-Politikon", nr 18, Warszawa 2016, s. 278.

363 Tłumaczenie za W. Maguś, *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, Lublin 2015, s. 240.

z polityką reżimów totalitarnych w stylu Korei Północnej, jak i filmowe hity w stylu *The Candidate*³⁶⁴ z Robertem Redfordem w roli głównej³⁶⁵. Tego rodzaju produkcje z jednej strony niosą przekaz polityczny zaadresowany do odbiorcy, a z drugiej opowiadają o mechanizmach życia politycznego. Autorzy przewidzieli również inne możliwości i połączenia intencji z prezentacją treści politycznych. *Projecting Politics: Political Messages in American Films. Second Edition* to nie tylko książka, która może stać się punktem wyjścia do analizy filmów politycznych/o polityce, ale też przydatny zbiór informacji potrzebny do badania styku popkultury i polityki w ogóle. Podstawową wartością prezentowanego zestawienia jest to, iż owe zakłada dwojaki obraz polityki i politycznego wpływu, jako jednego z elementów konstrukcji światów przedstawionych. Myśl przewodnia typologii koresponduje niejako z wcześniej przytoczoną koncepcją polityczność literatury i polityczności w literaturze, zaproponowaną przez Przemysława Czaplińskiego³⁶⁶.

Chociaż literaturę i film dzieli tak wiele, to obie te formy skupiają się na przekazaniu zamierzeń autora/scenarzysty czytelnikowi/widzowi. W obu przypadkach fabuła jest ważnym elementem prowadzenia akcji i konstrukcji świata. W tym też i rola polityki. Jak udowodniły przykłady wpływów literatury (Orwell w dyskursie) i kinematografii (wpływ seriali politycznych na dyskurs medialny), obie formy mogą nie tylko kopiować życie polityczne, ale i w dużej mierze na nie wpływać. To naturalne, że coraz więcej politologów zajmuje się tego rodzaju relacjami.

Mediatyzacja polityki, o której była wcześniej mowa, idzie w parze z dużą popularnością nowych środków przekazu. Politolodzy widzą potencjał, jaki niosą za sobą seriale i filmy polityczne. To nie tylko źródło rozrywki i wiedzy o świecie. To również możliwość wpływu twórców na politykę. Tak jak literatura przemycza w sobie poglądy jej twórcy, tak samo robi film. Dlatego polityczność filmu, o których pisali Elizabeth i Peter Haas oraz Terry Christensen, może dotyczyć nie tylko dzieł traktujących o polityce, ale również tych, gdzie widoczne są intencje polityczne ich twórców³⁶⁷.

364 M. Ritchie, *The Candidate*, film fabularny, USA 1972.

365 T. Christensen, E. Haas, P. J. Haas, *Projecting Politics (...)*, Nowy Jork 2005, s. 12 - 13.

366 P. Czapliński, *Polityczność w literaturze i polityczność literatury*, Poznań 2013, s. 79.

367 T. Christensen, E. Haas, P. J. Haas, *Projecting Politics (...)*, Nowy Jork 2005, s. 12.

Samo political fiction wydaje się definiowalne jedynie dwoma ramami: odtwórczą projekcją realnego świata (realizm)³⁶⁸ i ukazanie mechanizmów funkcjonowania polityki. Dlatego filmy tego gatunku są tak różne od filmów fantasy, czy science fiction. Agnieszka Smoręda pisze o filmach science fiction, że *żaden inny gatunek telewizyjny nie daje twórcom takiej kreatywnej wolności w kreowaniu dowolnej rzeczywistości*³⁶⁹. Jak widzimy nie ma tu ram, które mogą towarzyszyć fikcji politycznej. Posiłkując się definicją ze słownika PWN – political fiction to film lub książka, opowiadająca o fikcyjnych wydarzeniach, którego akcja rozgrywa się wśród wysokich elit politycznych³⁷⁰. Dzieła tego typu mogą być bardzo różnorodne ze względu na formę. Mogą być to poważne seriale jak *House of Cards*, kabaretowe produkcje jak *Ucho Prezesa*, filmy akcji jak *Suma Wszystkich Strachów*, czy też nawet filmy propagandowe. Oczywiście ostatnia kategoria najmniej pasuje do tego zestawienia, ale czysto technicznie spełnia wszystkie kryteria filmów political fiction. Poprzez powyższe zestawienie i wcześniej przedstawione typologie widzimy, że film polityczny a political fiction, nie oznaczają tego samego. Oczywiście istnieją polityczne filmy political fiction, tak samo jak te niepolityczne. Jest to po prostu pewną konstrukcją fabularną światów przedstawionych, w których główny nacisk stawia się na relacje władzy politycznej. Dla politologów zarówno fikcja polityczna jak i polityczność dzieł są tak samo ważnymi aspektami.

W przewijających się w literaturze typologiach i przykładach filmów gatunku politycznej fikcji nie znajdziemy filmów, w których konflikty polityczne przeradzają się w fikcyjne konflikty zbrojne. Prym w tego rodzaju konstrukcjach fabuły wiodą dzieła na podstawie prozy zmarłego w 2003 roku Toma Clancy. Zazwyczaj jego pozycje są przypisywane do gatunku thrillerów lub książek akcji³⁷¹. Joanna Chłosta-Zielonka przypisała nawet jedną z powieści Toma Clancy, *Polowanie na Czerwony Październik*³⁷², do gatunku kryminałów, sięgających po wątki

368 Oczywiście nie muszą być to wierne adaptacje świata i systemów politycznych, o jakich możemy czytać w literaturze naukowej. Zazwyczaj jednak nazwy państw, ich struktury, czy nawet realne nazwiska są tutaj zachowane, w odróżnieniu od filmów i dzieł science fiction i fantasy, które skupiają się na kreacji własnych światów, abstrahując od reguł znanych czytelnikom. Co wcale nie zmienia faktu, iż tego rodzaju pozycje mogą być równie polityczne (lub nawet bardziej) niż dzieła political fiction.

369 A. Smoręda, *Apokalipsa w amerykańskich serialach telewizyjnych*, [w:] *Seriale w kontekście kulturowym. Gatunki – Motywy – Mutacje*, red. D. Bruszkiewicz-Przytuła, A. Naruszewicz-Duchlińska, Olsztyn 2016, s. 164.

370 Słownik języka polskiego PWN, *political fiction*, https://sjp.pwn.pl/sjp/political_fiction;2572012 [dostęp 29.08.2018].

371 Jk, *Był "mistrzem thrillerów". Tom Clancy nie żyje*, <https://www.tvn24.pl/kultura-styl,8/byl-mistrzem-thriller-tom-clancy-nie-zyje,359480.html> [dostęp 28.08.2018].

372 Czytaj więcej: T. Clancy, *Polowanie na Czerwony Październik*, Warszawa 2008.

społeczne³⁷³. Zdaje się, że najtrafniejszą kategorią, do której można przypisać dzieła autora są *thrillery polityczne*. Trudność we właściwej kategoryzacji dzieł pokazuje, jak dużym problemem jest przypisanie książki lub filmu do odpowiedniej kategorii, a już w szczególności problematyczne jest to w przypadku tych dzieł, które tak mocno związane są z polityką. Zarówno tą wewnętrzną, jak i międzynarodową.

Polityka i dyplomacja odgrywały w książkach Clancy bardzo dużą rolę. Autor doskonale opanował aparat naukowy, jakim powinni dysponować politolodzy i eksperci do stosunków międzynarodowych, co przekładało się na wartość jakościową jego książek. Informacje dotyczące realnych problemów światowych mocarstw i zagrożeń, z jakimi się borykają, potrafił przerobić w fabuły książek akcji. Na podstawie jego twórczości powstały filmy takie jak: *Polowanie na Czerwony Październik*³⁷⁴, *Czas Patriotów*³⁷⁵, czy też wspominany już wcześniej film *Suma Wszystkich Strachów*. Wątek polityczny we wszystkich z powyższych przykładów był ważnym czynnikiem fabułowtórczym. Ale to nie jedyny wpływ amerykańskiego pisarza na naukę. Cytaty Toma Clancy na temat dyplomacji pojawiają się w wielu publikacjach na temat stosunków międzynarodowych, takich jak chociażby *W kręgu teorii dyplomacji. Wybrane aspekty bezpieczeństwa państwa*³⁷⁶ autorstwa Małgorzaty Sikory-Gacy, czy też w książce *Instrumentarium przyszłego dyplomaty*³⁷⁷ Małgorzaty Łakoty-Micker.

Chociaż sam Clancy nie był naukowcem, a jedynie autorem bardzo poczytnych książek nawiązujących do teorii stosunków międzynarodowych, to poniekąd odcisnął swój wpływ w pracach innych badaczy. Kolejny raz potwierdza to hipotezę, iż dzieła kultury popularnej mogą odgrywać ważną rolę w procesach edukacyjnych. Zarówno na szczeblu oddziaływania popkulturowego, jak i na szczeblu akademickich rozważań. Geopolityka przedstawiana w prozie Toma Clancy brała się z obserwacji realnych stosunków międzynarodowych – sojuszy i napięć, szans i zagrożeń. Poszczególne dzieła nie muszą być tylko filmami lub książkami

373 J. Chłosta-Zielonka, *Powieść sensacyjna i jej determinanty. O kryminałach z Warmii i Mazur*, [w:] *Prace Językoznawcze* XI, Olsztyn 2009, s. 54.

374 J. McTiernan, *Polowanie na Czerwony Październik*, film, USA 1990.

375 P. Noyce, *Czas Patriotów*, film, USA 1992.

376 M. Sikora-Gaca, *W kręgu teorii dyplomacji. Wybrane aspekty bezpieczeństwa państwa*, [w:] M. Gorka (red.), *Rola i zadania służb w systemie bezpieczeństwa publicznego*, Koszalin 2013, s. 265

377 M. Łakota-Micker, *Instrumentarium przyszłego dyplomaty*, Londyn 2016, s. 17.

o polityce, aby przemycać idee, informacje o świecie i jego mechanizmach, czy też po prostu nieść w sobie wartościowe informacje.

Śledząc Polską i światową literaturę naukową na ten temat, widzimy zdecydowaną przewagę politycznych analiz tych dzieł, które w sposób zdecydowany zajmują się tematami politycznymi. Ale istnieje przecież wiele różnych filmów i seriali, które pokazując sprawy społeczne, dotyczą zagadnień ze świata polityki. *Rodzina Soprano*³⁷⁸ pokazywała relacje amerykańskich mafii ze skorumpowanymi politykami, kasowy hit *Pacific Rim*³⁷⁹ pokazywał działania państw i instytucji transnarodowych w obliczu nadchodzącej apokalipsy, a brytyjski serial *Utopia*³⁸⁰ dawał widzom do myślenia przedstawiając świat teorii spiskowych i zagadnienia lobbingu przemysłu farmaceutycznego wobec władz Wielkiej Brytanii. W tego rodzaju produkcjach widać polityczne i społeczne oddziaływanie dzieł. Dzieł, które otwierają widzom oczy na pewne problemy, zmieniając ich percepcje.

Haas i Christensen pisali o społecznej i politycznej refleksyjności filmów, co właśnie widać na powyższych przykładach oddziaływań³⁸¹. Nie zawsze musi być to zamiarem twórców. Niekiedy jest to po prostu element świata przedstawionego, który poprzez pewne konteksty interpretacyjne może nabrać dodatkowego wymiaru polityczności. Dlatego słusznym wydaje się założyć, że tak jak w przypadku literatury, tak i w przypadku filmu może być mowa o zjawisku *polityki fikcji* i prowadzonych nad nią badań. Polityka fikcji, to nie tylko zaimplementowane mechanizmy funkcjonowania systemów politycznych do dzieł fantasy i fiction, to również zamysły, zamiary i przesłania, jakie twórcy starali się zawrzeć w danym dziele. W ten sposób dochodzimy do wielowymiarowej konstatacji na temat dzieł fikcji politycznej, dotyczącej zagadnienia polityczności. Supozycja tych przemyśleń powinna zostać przedstawiona w formie typologii wymienianych dzieł, zawierająca dwojaką percepcję na naturę fikcji politycznej.

Przejdźmy jednak do propozycji nowej typologii badawczej dzieł popkulturowych związanych z polityką, na przykładzie filmów i seriali. Za podstawowe kryterium podziału przyjęto tu podział na filmy o polityce (political fiction) i te, które mają polityczne oddziaływanie, co proponowali również przytoczeni wcześniej autorzy. Oczywiście mogą zdarzać się kombinacje,

378 D. Chase, *Rodzina Soprano*, serial telewizyjny, USA 1999 – 2007.

379 G. del Toro, *Pacific Rim*, film, USA 2013.

380 D. Kelly, *Utopia*, serial telewizyjny, Wielka Brytania 2013 – 2014.

381 T. Christensen, E. Haas, P. J. Haas, *Projecting Politics (...)*, Nowy Jork 2005, s. 11 – 14.

zawierające cechy obu wyróżników, jak w przypadku filmów czystych z typologii Haas/Haas/Christenens. Niniejsza typologia zostanie również wzbogacona o kwestie zamiarów twórców – zarówno tych ukrytych, jak i z góry widocznych.

Intencjonalność twórcy może być jednym z kluczy do poprawnej interpretacji dzieła³⁸². Kwestie tematyki poruszanej przez twórców, obrazu polityki, jak i technik komunikacyjnych. Już w 2000 roku Liesbet Van Zoonen pisała o tym, iż *kultura polityczna staje się coraz bardziej istotna dla komunikowania politycznego i rozumienia polityki*³⁸³. Tym samym trafnie przewidziała trendy, które pojawiły się w okcydentalnej polityce w kolejnych latach. Dziś kultura popularna gra w polityce coraz większą rolę. Ze względu na możliwości komunikacji politycznej poprzez prezentowanie treści, dzieła kultury filmowej stają się ważnym elementem w procesie komunikacji politycznej w ogóle. Politycy mogą wpływać na produkcje pewnych produkcji, które staną się w przyszłości nośnikami proponowanych przez nich idei. W Polsce ten proces często związany jest z polityką historyczną, podobnie jak w Niemczech. Natomiast różne są cele, metody przedstawiania świata i skutki społeczne, jakie owe produkcje mają wywołać. Stąd poniższe zestawienie, które jest wypadkową politycznych treści i politycznych oddziaływań dzieł:

382 Ten rodzaj oddziaływania poprzez interpretację zamiarów twórcy jest charakterystyczny chociażby do muzyki lub liryki. Muzyka może stać się tym szczególnym dla popkultury nośnikiem treści, który pozbawiony odpowiedniego kontekstu/klucza do interpretacji pozbawia się aspektu polityczności. Dopiero odpowiednie zrozumienie intencji autora nadaje dziełu charakter polityczności, a przez to możliwość politycznego wpływu na jego odbiorców. Powyższa sytuacja często związana jest ze zjawiskiem cenzury dzieła, gdzie autor stosuje różne metody, aby obejść cenzurę i przekazać dalej swój (często polityczny) przekaz. Jest to proces charakterystyczny dla reżimów autorytarnych, gdzie autorzy, muzycy, scenarzyści, czy pisarze, walczą z reżimem i cenzurą za pomocą swoich dzieł.

383 L. Van Zoonen, *Popular culture as political communication. An Introduction*, [w:] Javnost-The Public vol. 7, Ljubljana 2000, s. 6.

Tabela 1. Zestawienie podobieństw i różnic dzieł politycznych i o polityce

Filmy polityczne	Filmy o polityce
Odnoszą się do tematyki życia politycznego, przedstawiają system polityczny i jego mechanizmy funkcjonowania oraz klasę polityczną.	Nie muszą traktować o polityce, politykach i jej wpływie na życie społeczne. Mogą odnosić się zarówno do problemów społecznych, problemów przyszłości jak i historii.
Poznaje się je poprzez poruszaną tematykę związaną z polityką.	Poznaje się je poprzez polityczny efekt oddziaływania.
Mogą być to zarówno filmy/seriale sensacyjne, dokumentalne, propagandowe, jak i komediowe.	Mogą być to zarówno filmy/seriale sensacyjne, dokumentalne, propagandowe, jak i komediowe.
W sposób jawny zajmują się polityką.	Mogą zarówno w sposób jawny komentować życie polityczne, pewne idee, czy też fakty historyczne, ale też mogą to robić w sposób podprogowy lub ukryty.
Skupiają się na możliwie najbardziej realistycznym oddaniu natury <i>prawdziwej</i> polityki i przeniesieniu jej na kanwy formatu filmowego.	Polityka może być tylko tłem lub ideą, która jest komentowana w toku prowadzonej fabuły.
Podstawowa funkcja: rozrywkowa, deskryptywna i eksplanacyjna.	Podstawowa funkcja: rozrywkowa, eskapistyczna, deskryptywna, komparatystyczna, predykcyjna.
Przykłady: filmy biograficzne, filmy dokumentalne, fikcje polityczne	Przykłady: filmy społecznie i politycznie zaangażowane, dzieła popkultury możliwe do interpretacji pod kątem ich polityczności lub upolitycznienia

Źródło: opracowanie własne

Powyższe zestawienie oczywiście nie wyczerpuje zasobu wszystkich podobieństw i różnic, jakie moim zdaniem cechują obie produkcje. Natomiast z pewnością pozwala zauważyć pewne podobieństwa i różnice obu terminów i porównać je do typologii innych autorów. Dzieła

kultury o polityce i dzieła polityczne mają wiele punktów wspólnych, ale też i wiele różnic. Ich oddziaływanie polityczne może wynikać z krytyki pewnych spraw, jak i równie dobrze z samego ich ukazania lub z faktu fabularnego związanego z polityką.

Biorąc pod uwagę przedstawione wyżej informacje, skłaniam się do następującej typologii filmów:

Tabela 2. Typologia filmów politycznych i o polityce

Polityczne - Odtwórcze względem rzeczywistości	O polityce - Fikcje naśladujące realne mechanizmy polityki
Z politycznym tłem - Fikcje, w których polityka jest tłem fabularnym	Upolitycznione – zawierające widoczny lub ukryty przekaz ideologiczny

Źródło: opracowanie własne

Do pierwszej z kategorii, filmów politycznych, można zaliczyć zarówno filmy propagandowe i dokumentalne, jak i fabularyzowane filmy biograficzne, skupiające się na ukazaniu życiorysu danego polityka, a przy tym i mechanizmów rządzących światem polityki. Jest to niejako rozwinięcie koncepcji *filmów czystych* przedstawionej w książce *Projecting Politics: Political Messages in American Films. Second Edition*³⁸⁴. Filmy polityczne starają się w sposób niemalże dosłowny przenosić realną politykę do świata autorskiej fikcji.

Drugim typem wyróżnionych wyżej filmów są filmy *o polityce*. W tej kategorii przede wszystkim tu przede wszystkim filmy political fiction, ale także wszelkie inne gatunki filmowe, które w sposób dosłowny kopiuje mechanizmy działania danego, realnego systemu politycznego i implikują je na kanwy fabuły świata przedstawionego. W tej kategorii mieszczą się zarówno poważne fikcje jak szeroko opisywany *House of Cards*, ale też i *Ucho Prezesa*, które naśladuje doniesienia z polskiej polityki i na ich podstawie tworzy własną akcję i fabułę. Filmy o polityce są mocno związane z elementami świata politycznego. Potrafią przekazać informacje dotyczące realnych systemów politycznych i polityków. Jest to przede wszystkim związane z przyjętą przez twórców konwencją, w której polityka widoczne role i w dużym stopniu definiuje stworzony świat fikcji.

384 T. Christensen, E. Haas, P. J. Haas, *Projecting Politics (...)*, Nowy Jork 2005, s. 11.

Jako trzeci typ filmów zostały wyróżnione filmy z politycznym tłem. Do tej kategorii można zapisać szeroki wachlarz pozycji filmowych, które w dosłowny sposób nie zajmują się polityką, ale polityka stanowi w nich ważne tło dla prowadzonej akcji i konstrukcji świata. O ile dla widzów polityka jest tylko jednym z elementów prowadzonej narracji, takim jak chociażby scenografia, odpowiednie dobranie aktorów, czy ścieżki dźwiękowej, to już politolodzy mogą znaleźć tu pewien materiał badawczy. Umieszczenie polityki, jej niuansów i realiów, jako tła akcji, może przysłużyć się na wzroście immersji i koherentności całego filmowego uniwersum. Poza tym polityka jest również częstym wytłumaczeniem dla zmian w świecie przedstawionym, co otwiera nowe możliwości prowadzenia narracji. Polityka często pojawia się niczym *deus ex machina* – fakt który wywraca całą akcję i życie bohaterów. Takie zabiegi widzimy zarówno w thrillerach (np. eskalacja politycznych napięć na linii USA – Rosja w książce i filmie Suma Wszystkich Strachów), filmach wojennych, a nawet przygodowych (np. Harry Potter i Zakon Feniksa³⁸⁵, gdzie młody czarodziej dostaje wezwanie do Ministerstwa Magii za sprawą nielegalnego jej użycia, co wprowadza całkowicie nowy wątek w książce i filmie, nadając tym samym głębi całej akcji).

Ostatnim z przytoczonych typów odnosi się do filmów upolitycznionych. Z upolitycznieniem mamy do czynienia w przypadku tych dzieł filmowych, które chociaż fabularnie i za pomocą konstrukcji świata nie traktują o polityce, to jednak w swojej narracji przemycają pewne treści i wpływy różnych ideologii politycznych. Kwestia upolitycznienia dzieł popkultury i ich polityczności zostanie szerzej zbadana w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy.

3.5 Ideologizacja popkultury - idea polityzacji

Upolitycznienie filmów może przyjmować różnorakie formy. Od otwartego prezentowania różnych poglądów i sposobów życia przez bohaterów filmów, przez ciche przemycanie pewnych idei w tle produkcji, po wpływ na obsadę aktorów filmowych. Upolitycznienie może dotyczyć każdego rodzaju i gatunku filmowego – bez wyjątków. Ciężko o dzieła, które są stu-procentowo wolne od jakiegokolwiek wpływu polityki. Ale pojawiają się też filmy, w których upolitycznianie przekazu jest bardzo widoczne, co zazwyczaj jest szeroko komentowane w debacie społecznej. Przykładem upolitycznienia może być również wpływ tak zwanej *politycznej poprawności* na dzieła filmowe. Maciej Nowak swój artykuł *Skrajne i pośrednie twory*

385 D. Yates, *Harry Potter i Zakon Feniksa*, film, 2007.

poprawności politycznej zaczyna nawet od słów: *polityczna poprawność – mnie kojarzy się w pierwszym rządzie z ideologią kina amerykańskiego*³⁸⁶. Tym samym nawiązując do utrwalanego w ostatnich latach obrazu czarnoskórych w amerykańskim filmie.

Polityczna poprawność była ideologią towarzyszącą krytykom adaptacji prozy Sapkowskiego - gry Wiedźmin 3: Dziki gon, której redaktor Tauriq Moosa z serwisu polygon.com zarzuca brak ukazania postaci o innym, jak biały, kolorze skóry³⁸⁷. Tego rodzaju narracja musiała dotrzeć do producentów serialu na podstawie książek o świecie Wiedźmina, gdyż ci zdecydowali się już na obsadzenie osób o innych kolorach skóry w swojej produkcji³⁸⁸.

W tym momencie warto również odnieść się do informacji, które pojawiły się w procesie produkcji kolejnej gry warszawskiego studia. Tym razem twórcy wyszli o krok naprzód względem możliwych oskarżeń i na długo przed premierą gry poinformowali opinię publiczną, iż w ich najnowszej produkcji będzie można zagrać dowolnie stworzoną przez siebie postacią, bez ograniczeń wynikających z płci kobiecej lub męskiej³⁸⁹. Gracz sam ma zdecydować, czy chce zagrać kobietą, mężczyzną lub dowolnie dobrać odpowiednie cechy i elementy płci postaci. Tego rodzaju dowolność jest dość rzadko spotykana w świecie gier, gdzie zazwyczaj gracze (jeżeli w ogóle mają wybór) ograniczeni są tylko do dwóch płci. W tym momencie można postanowić robocze uzasadnienie, według którego jednym z elementów wpływu na decyzję twórców była wcześniejsza ich krytyka, zarzucająca brak otwartości na różnorodność. Oddając graczom możliwość dowolnej kreacji płci bohatera twórcy gry *Cyberpunk 2077* oddali od siebie tego rodzaju insynuacje, oddając przy okazji szacunek materiałowi źródłowemu, na podstawie którego powstała gra³⁹⁰.

386 M. Nowak, *Skrajne i pośrednie twory poprawności politycznej*, [w:] ER(R)GO. Teoria–Literatura–Kultura, Katowice 2005.

387 T. Moosa, *Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem*, <https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem> [dostęp 09.09.2018].

388 Czytaj więcej: D. Lisicki, *Kto się boi nie-Białego Wilka? Czy polityczna poprawność zniszczy netflixowego „Wiedźmina”?*, <https://ostatniatawerna.pl/kto-sie-boi-nie-bialego-wilka-czy-polityczna-poprawnosc-zniszczy-netflixowego-wiedzmina/>

389 C. Mitchell, *Cyberpunk 2077 Abandons Gender Options*, <https://www.keengamer.com/articles/news/cyberpunk-2077-abandons-gender-options/?fbclid=IwAR3snCuSLX0mqNRg68yeRscyPuzfWn-R45Ily-vUZ0oWO8STxSvE8icBWWhc> [dostęp 28.08.2019].

390 Gra *Cyberpunk 2020* nawiązuje i bazuje na amerykańskiej grze fabularnej pod tytułem *Cyberpunk*, stworzonej w 1988 roku przez Mike'a Pondsmitha. Zarówno akcja gry komputerowej jak i jej oryginału, przedstawiają świat w konwencji cyberpunk - wariacji fantastyki naukowej, która przedstawia świat zdominowany przez zaawansowaną technologię komputerową i informacyjną (cyberbetyzacja). W świecie *Cyberpunka* można spotkać się z postaciami, które poddały się licznym modyfikacjom własnych ciał, przy użyciu najnowocześniejszych

Wracając jednak do wątku serialu: decyzja producentów została również przyjęta nie bez pewnych kontrowersji. Wśród fanów można było usłyszeć liczne słowa krytyki w momencie, kiedy to twórcy serialowej adaptacji poinformowali opinię publiczną o możliwości zatrudnienia, w roli znanej z książek *Ciri*, aktorki o innym niż białym kolorze skóry³⁹¹. Kontrowersje zdają się mieć swój początek w samej konwencji kreacji świata, którą przyjął autor uniwersum, Andrzej Sapkowski. Media donosiły, iż fani widzą problem w tego rodzaju decyzjach, w których dopatrują się braku poszanowania dla materiału źródłowego³⁹². Powstała nawet zaadresowana do producentów serialu ankieta, podpisana przez ponad 16 tysięcy osób, której celem było wywarcie na twórcach serialu presji, aby obsadzono rolę *Ciri słowiańską aktorką*³⁹³.

Zachowania fanów i osób zainteresowanych opisywaną sytuacją przyjmowały przeróżne formy. Dbałość o możliwie jak najwierniejsze oddanie klimatu książki przewlekała się z rasiistowskimi lub też nawet homofobicznymi wypowiedziami. Konrad Chwast w jednym z artykułów zwrócił uwagę, iż *już tym dziwniejsze wydają się zarzuty, które co jakiś czas się pojawiają, sugerujące, że w Wiedźminie mogą pojawić się wątki LGBT, jakby ich autorzy zapomnieli o romansie Ciri z Mistle z bandy Szczurów*³⁹⁴. Sama postać Ciri jest na tyle ciekawa i wielowątkowa, że doczekała się własnych publikacji badawczych, czego przykładem może być chociażby artykuł Kingi Kasperek pod tytułem *Ciri - dziecko, dziewczica, cyborg*³⁹⁵.

technologii (implanty cybernetyczne). Tego rodzaju działania wiążą się również z odejściem od tradycyjnie rozumianej roli płci. Stąd działania studia CD PROJEKT RED mogą odpowiadać oryginalnemu zamysłowi Mike'a Pondsmitha i oddawać charakter świata przedstawionego. Sposób przedstawienia informacji pokazuje również inny cel twórców, jakim jest próba uniknięcia podobnych sytuacji, jak miało miejsce to przy adaptacji książek o Wiedźminie. Czytaj więcej: A. Walker, *Cyberpunk 2077 Won't Let You Choose A Gender, Only Body Types*, <https://www.kotaku.com.au/2019/08/cyberpunk-2077-wont-let-you-choose-a-gender-only-body-types/> [dostęp 28.08.2019].

391 vodnews.pl, *Postać Ciri w serialu „Wiedźmin” wywołała kontrowersje – przez casting*, <https://vodnews.pl/ciri-azjatka-czarnoskora-mniejszosc-etniczna-wiedzmin-netflix-zamieszanie/> [dostęp 09.07.2019].

392 SJ, MNIE, *Kontrowersje wokół „Wiedźmina”*. *Netflix nie chce białej Ciri. Fani protestują*, <https://www.tvp.info/38942147/kontrowersje-wokol-wiedzmina-netflix-nie-chce-bialej-ciri-fani-protestuja> [dostęp 09.07.2019].

393 A. Słowik, *„Wiedźmin” Netflix. Powstała petycja w sprawie koloru skóry Ciri. Widzowie nie chcą przedstawicielki mniejszości etnicznej?*, <https://www.telemagazyn.pl/artykuly/wiedzmin-netflix-powstala-petycja-w-sprawie-koloru-skory-ciri-widzowie-nie-chca-przedstawicielki-mniejszosci-etnicznej-zdjecia-66717.html> [dostęp 09.07.2019].

394 K. Chwast, *Geralt nieźle by się wkurzył, gdyby widział, jaki hejt spadł na twórców serialowego Wiedźmina*, <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2018/05/16/wiedzmin-netflix-hejt/> [dostęp 09.07.2019].

395 K. Kasperek, *Ciri - dziecko, dziewczica, cyborg* [w:] E. Bartos, D. K. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek (red.), *„Literatura popularna. T. 2, Fantastyczne kreacje światów*, Katowice 2014.

Ostatecznie w roli wspomnianej Ciri została obsadzona *Frey Allan*, aktorka cechująca się raczej słowiańską urodą³⁹⁶. Ciężko określić podłoże tej decyzji twórców. Z jednej mieliśmy do czynienia z pewnymi naciskami ze strony fanów, które mogły wpłynąć na taką decyzję. Z drugiej strony trudno nie zauważyć, iż cała sytuacja mogła być wynikiem pewnej plotki, która w dyskursie publicznym spotkała się z bardzo emocjonalnym odbiorem, niejako wypaczającym oryginalne zamierzenia twórców serialu. Sam spór o obecność (lub jej brak) osób o innym niż biały kolorze skóry, w adaptacjach książkowego Wiedźmina, wydaje się mieć charakter ideologiczny, a nie merytoryczny. Sapkowski zapytany w jednym z wywiadów o serialową adaptację jego książek odpowiedział: *Zgadzam się na adaptacje i daję swobodę artystyczną innym twórcom. Wychodzę z założenia, że jak się artysta za coś bierze, to wie co robi, dlatego też nie stoję nad czyimś ramieniem i nie pokazuję palcem co powinno być zmienione*³⁹⁷. W tym wypadku fani wykazali się dużo większą gorliwością, w kwestii zgodności adaptacji książki z jej pierwowzorem, od samego jej twórcy.

Międzynarodowa popularność dzieł na podstawie twórczości Sapkowskiego pozwoliła stać się im przedmiotem w pewnym polityczno-ideologicznym sporze, którego książkowy oryginał zdawał się w ogóle nie podejmować. Choć te ostatnie zdanie zdaje się być jednak pewnym przekłamaniem. Sapkowski podejmował się tematyki konfliktów rasowych, jak miało to miejsce chociażby na przykładzie starć pomiędzy Elfami, Krasnoludami a ludźmi. O dziwo nie stało się to elementem ideologicznego sporu. Pewne kontrowersje i problemy związane z kwestią politycznej poprawności pojawiły się dopiero z czasem - za sprawą samej popularności i rozgłosu, która towarzyszyła zarówno growej, jak i serialowej adaptacji dzieła. Popularność Wiedźmina stała się czynnikiem, który doprowadził do powstania opisywanego konfliktu. Pokazuje to w dość bezpośredni sposób, iż dziś popularność i medialność może być prawie równoważna z pewną politycznością danych dzieł, która wynika z przyjęcia i nadania im odpowiednich konwencji lub kontekstów.

396 K. Połaski, "Wiedźmin" Netflix. Wiemy, kto zagra Ciri i Yennefer! Czy w obsadzie są Polacy?, <https://www.telemagazyn.pl/artykuly/wiedzmin-netflix-wiemy-kto-zagra-ciri-i-yennefer-czy-w-obsadzie-sa-polacy-zdjecia-67308.html> [dostęp: 10.07.2019].

397 antyradio.pl, Sapkowski o „Wiedźminie” Netfliksa: „daleko mu do książek, adaptacje mają to do siebie”, <https://www.antyradio.pl/Film/News/Sapkowski-o-Wiedzminie-Netfliksa-daleko-mu-do-ksiazek-adaptacje-maja-to-do-siebie-31198> [doostęp 09.07.2019].

W tym miejscu warto zacytować zdanie Sapkowskiego, z wywiadu przeprowadzonego przez Pawła Kempe w 2000 roku, które niejako obrazowało jego stosunek do ideologizacji czytelnika, poprzez kontakt z jego twórczością: *Generalnie rzecz biorąc unikam tego, żeby pisać czytelnikom kazania, w szczególności na temat dobra i zła, wystrzegam się belferskiego tonu. Książki nie powinny mówić czytelnikowi jaki jest ich autor, lecz jaki jest ich bohater. Wiedza o tym, co myśli i czuje autor, jaki ma światopogląd, w co wierzy, co wyznaje, a czego nienawidzi jest czytelnikowi niepotrzebna*³⁹⁸. Pomimo tego wyznania książki o Wiedźminie muszą nieść w sobie, chociażby i w sposób mimowolny, część percepcji autora na świat. Odbiorca kultury, w jakiej formie by ona nie była, zawsze narażony będzie na obcowanie z czyimiś myślami, percepcją na świat lub nawet ideologią. Całkowicie inne formy ideologizacji przyjmuje jednak polityczna poprawność, która jak to miało miejsce w opisywanym przypadku, może niejako wypaczać oryginalne zamierzenie autorów, uwikłując ich w pewien niezamierzony spór ideologiczny.

Autorzy książki *Różne oblicza politologii. Teoria – historia – wizerunek* zwracają uwagę na eskalację politycznej poprawności, jako jednego z wyzwań dla nowoczesnej politologii. Zdaniem wspomnianych autorów polityczna poprawność poprzez cenzurowanie przekazów społecznych i politycznych *może pełnić funkcję ideologii*³⁹⁹. Badanie trendów w nowoczesnych mediach, takich jak telewizja czy gry wideo, może również doprowadzić do pewnych konstatacji na temat zjawiska politycznej poprawności. Dzisiejsze media narażone są na tego typu upolitycznienia, co w znacznym stopniu ukróca możliwości kreacji artystycznej twórców. Przytoczono wcześniej przykłady, które widoczne są gołym okiem dla obserwatorów dyskursu. Upolitycznienie może sięgać dużo dalej. Dotykając nie tylko treści, ale i symboliki.

Tymczasem widoczne jest tu również, że wcześniej przedstawiona typologia polityczności filmów nie odnosi się tylko i wyłącznie do obrazów filmowych, ale również może zostać zaimplementowana do innych typów dzieł kultury popularnej. Przede wszystkim samo wskazanie, czy dzieło jest polityczne lub zajmuje się polityką, może stać się początkiem procesu badawczego nad politologicznym znaczeniem owego dzieła. W typologiach większości autorów

398 P. Kempa, *Boski Sapkowski, czyli nic nie powiem o Wiedźminie*, Wrocław 2000, <https://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f16/kempa.html> [dostęp 09.07.2019].

399 P. Łubiński, P. Jarząbek-Krysiak, P. Dubiński, *Różne oblicza politologii. Teoria – historia – wizerunek*, Lublin, 2015, s. 58.

widoczny jest brak dzieł traktujących o fikcyjnych konfliktach, jako przykładu filmów politycznych. W tego typu obrazach polityka staje się najczęściej czynnikiem inicjującym konflikt polityczny, który z czasem przeradza się w konflikt zbrojny. Takie dzieła też mogą nieść dużo informacji o polityce; bardziej w wymiarze globalnym niż lokalnym. Należy przy tym pamiętać o immanentnej aksjologii, jaka niezbędna jest przy wybieraniu treści badań. Nie każde dzieło polityczne lub o te o polityce będzie tak samo użyteczne dla prac badawczych politologów. Same mechanizmy władzy mogą być użytecznym materiałem badawczym, na przykład w pracach komparatystycznych. Ale czy zawsze będzie to element ciekawy i nowatorski badawczo? To już zależy od naukowców, którzy podejmą się takich badań. Równie dobrze może zaistnieć sytuacja, gdzie dzieła pozornie niebędące politycznymi, mogą stać się przedmiotem ciekawych badań politologicznych. Czy to za sprawą ich ukrytego przekazu, czy oddziaływań społeczno-politycznych.

Pewnego wytłumaczenia takiego stanu rzeczy należałoby szukać w zjawisku *polifunkcyjności* kultury popularnej. Weźmy na tapet postać *Johna Rambo* z serii filmów o tym samym tytule. Z jednej strony mamy do czynienia z archetypicznym umięśnionym żołnierzem, który sam rozprawia się z niezliczonymi przeciwnikami. Z drugiej zaś strony historia Johna Rambo, to historia traumy weterana z zespołem stresu pourazowego, który nie może odnaleźć się w nowej rzeczywistości. Każda ze stron odgrywa swoją rolę: funkcja rozrywkowa dzieła nie przesłania nam głębi świata przedstawionego, a tło i problematyka dzieła (m.in. problem weteranów z wojny amerykańsko-wietnamskiej) tworzy podwaliny pod akcję dzieła.

Michał Rogalski w książce *Bohaterowie popkultury: od Robin Hooda do Rambo* przeprowadził analizę wspomnianego bohatera kina akcji – biorąc pod uwagę zarówno samą kreację bohatera, jak i jego miejsce w popkulturze⁴⁰⁰. Z jednej strony mamy do czynienia z pewnym archetypem żołnierza, *twardziela*, będącego symbolem pewnej epoki hollywoodzkiego kina akcji⁴⁰¹. Z drugiej zaś strony film *Rambo: Pierwsza krew*⁴⁰² będący początkiem całej sagi, to opowieść o byłym żołnierzu, cierpiącym na zespół stresu pourazowego, który próbuje znaleźć własne miejsce w niechętnie nastawionym wobec niego społeczeństwie⁴⁰³.

400 M. Rogalski, *Bohaterowie popkultury: od Robin Hooda do Rambo*, Warszawa 2016.

401 Tamże s. 39-40.

402 T. Kotcheff reż., *Rambo: Pierwsza krew*, film, USA 1982.

403 M. Rogalski, *Bohaterowie popkultury (...)*, tamże s. 42.

Powyższy przykład jest o tyle ciekawy, iż w perspektywie holistycznej postać Johna Rambo stała się jedną z bardziej rozpoznawalnych postaci popkultury – a kolejne filmy z jego udziałem wpisują się w obraz popkulturowych produktów, nastawionych na dostarczanie widzom rozrywki, co z kolei przekłada się na zysk. Pomimo tego, iż mamy tu do czynienia z filmem sensacyjnym, nastawionym na widowiskową ekspozycję akcji, film można interpretować również w szerszym kontekście. Rambo: Pierwsza krew w sposób deskryptywny ukazuje skomplikowane nastroje społeczne, dominujące w Ameryce na początku lat 80tych XX wieku. Przez co niesie w sobie pewien ładunek ideologiczny, który chociaż stanowi zaledwie tło dla fabuły filmu, to jednak jest niezbędny dla prawidłowej jego interpretacji.

Społeczny i polityczny kontekst jest tym elementem, który wydaje się pozornie niepotrzebny do odbioru dzieła (rola rozrywkowa), ale również nadaje całości akcji pełną głębię, odstawiając *drugie dno* (rola eksplanacyjna i deskryptywna). Powyższy przykład z pewnością może stać się egzemplifikacją polifunkcjonalności dzieł kultury popularnej. Za sprawą różnych kontekstów: społecznych lub politycznych, interpretacja danych dzieł, nawet w obrębie jednego społeczeństwa, może być różna. Zjawisko polifunkcjonalności wiąże się z wielością interpretacji w obrębie jednego dzieła. Stąd też, mająca swoje wyjaśnienie w politologicznej analizie konstatacja, iż dzieła popkultury mogą pełnić pewne funkcje edukacyjne, abstrahując od ich czysto rozrywkowego lub marketingowego przeznaczenia. Mogą również stać się skutecznym narzędziem ideologizacji.

3.6 Podsumowanie rozdziału

Na sam koniec rozdziału dotyczącego roli filmów w polityce (i na odwrót) warto zadać kilka pytań. Czy politolodzy powinni oglądać filmy o polityce? Tak, bo filmy dostarczają nie tylko odpowiedzi o wyobrażenia widza masowego na temat polityki, ale potrafią również dostarczyć wielu przemyśleń na temat systemu politycznego i społecznego; ich wyzwań i problemów. Czy politycy powinni oglądać filmy rozrywkowe? Tak, bo w dzisiejszej polityce niezwykle ważne jest, żeby polityk rozumiał potrzeby swoich wyborców. Nie tylko analizy liczbowe są zbiorem danych, z których powinni korzystać politycy. Popkultura to zbiór danych jakościowych pozwalający na zrozumienie prawdziwych problemów i potrzeb obywateli.

Z drugiej strony popkultura niesie ze sobą własną nomenklaturę, skupiającą się na odwołaniach do popularnych nowalijek. Polityk, który rozumie trendy jest w stanie z miejsca trafić do szerokiego grona odbiorców. Poza tym, jak pokazują wcześniej przytoczone badania – dzisiejszego polityka i celebrytę naprawdę niewiele różni. Permanentny dostęp do informacji doprowadził do sytuacji, w której odbiorcy śledzą politykę 24 godziny na dobę. Polityka pojawia się w programach informacyjnych, gazetach i czasopismach, w internetowych serwisach czy też nawet w prywatnych wpisach znajomych na portalach społecznych. Śledzimy życie polityków, tak jak kiedyś śledziliśmy życie popularnych celebrytów. Stąd też warto się zastanowić, czy to politycy doprowadzili do takiego stanu rzeczy, czy to my – odbiorcy – wymogliśmy na politykach konieczność ciągłej partycypacji w mediach i przekazie medialnym?

Szukając odpowiedzi na powyższą konstatację można dojść do wniosku, że polityka dotyka życia człowieka w stopniu holistycznym. Wszak to politycy odpowiadają o formę, kształt i sposób funkcjonowania państw, w których żyjemy. Określają reguły, których przestrzegamy – przy użyciu przymusu lub zachęty. Nie inaczej jest w przypadku rozrywki. Kinematografia nie musi spełniać funkcji dokumentalnych. Jednakże i tak niesie w sobie pewne naśladowcze względem świata treści. Stąd też obraz polityki w filmach i serialach nie zawsze będzie dosłowny. Niekiedy mamy do czynienia ze zbytnim ośmieszaniem polityków, a niekiedy z aż nazbyt daleko idącą *profesjonalizacją* sylwetki polityka.

Z pewnością warto podkreślić jedno: obrazy, które oglądamy w postaci filmów i seriali, mogą wywołać na nas pewien konkretny efekt. Oglądając dany film lub serial mimowolnie

odbieramy czyjś zespół poglądów na świat. Nie mamy wszak dużej możliwości ingerencji w to, co akurat oglądamy. Możemy jedynie zmienić dany program na inny. Jeżeli jednak tego nie zrobimy to nadal będziemy obcować z czymś wyobrażeniem świata. Nasze własne doświadczenia i umiejętności pozwolą nam określić, czy przyjmujemy dany obraz świata za własny, czy raczej będziemy go negować.

W tym temacie warto zwrócić uwagę na inne zjawisko: kulturę polityczną oraz poziom wiedzy o polityce. Jeżeli niższy będzie ich poziom w społeczeństwie, tym większa może być możliwość oddziaływania popkultury, w sferze kreowania wyobrażeń o świecie. Warto sobie zdawać sprawę z olbrzymiego potencjału rozrywki w możliwościach wpływu na ludzi i ich zachowania. Trendy ostatnich dwudziestu lat jasno nam pokazują, że stopień tych oddziaływań stale wzrasta i nic nie wskazuje na to, że miałyby się to w niedługim czasie zmienić. Współcześni politycy albo dostosują się do takiego stanu rzeczy, albo zostaną zastąpieni przez innych polityków – wykreowanych przez wielkie koncerny, posiadające monopol na zapewnienie rozrywki na światową skalę.

4 Media interakcyjne w procesach politycznych

XXI wiek wprowadził nowe reguły nie tylko do komunikowania politycznego, ale zdaje się, że do całej polityki w ogóle. Rozwój nowoczesnych technologii nie tylko pozwolił wyborcom na łatwiejsze pozyskiwanie informacji i permanentne śledzenie polityków, ale też wymógł szeregu zmian na systemie politycznym. Nowe technologie widoczne są chociażby w procesach komunikacji politycznej – ale ich obecność widoczna jest również w dyskusji na tematy instytucjonalno-polityczne. W dzisiejszym dyskursie politycznym coraz częściej pojawiają się kwestie cybernetyzacji poszczególnych instytucji państwowych. Tak jak powstają coraz to nowe pomysły na mechanizmy e-wyborów⁴⁰⁴. Roman Czajkowski i Andrzej Kaczmarczyk już w 2001 roku pisali o nieuchronnym wytworze społeczeństwa informacyjnego, jakim miałyby być e-demokracja⁴⁰⁵.

E-demokracja, czyli model demokracji oparty na wykorzystywaniu technologii informacji i komunikacji, miałyby w końcu doprowadzić do powszechnych wyborów za pomocą komputera i Internetu⁴⁰⁶. Magdalena Musiał-Karg podkreśla natomiast, że pomimo niewątpliwych pozytywów związanych z e-votingiem, istnieje również szereg minusów, takich jak chociażby problemy z bezpieczeństwem. Przez co powszechny dostęp do instrumentu wyborów przez internet może zostać zaimplementowany w poszczególnych państwach dopiero w przyszłości⁴⁰⁷. Temat ten jest o tyle ciekawy, że zagadnienie e-wyborów pojawia się w wielu futurystycznych filmach lub grach. Ukazując zarówno pozytywy i negatywy takiego mechanizmu.

Rozwój technologii i jego wpływ na politykę przejawia się również w wielu innych obszarach. Poszczególne rządy coraz częściej zwracają uwagę na przestrzeń internetową, jako nowe narzędzie prowadzenia polityki, czego negatywne strony zostały zaprezentowane w pierwszym rozdziale. Rozwój technologii to nie tylko negatywy. To również niezliczona ilość

404 Czytaj więcej: J. Ogrodnik, *Ogrodnik January: Tak powinny wyglądać wybory w erze Internetu i Post-PC*, <https://www.spidersweb.pl/2014/11/wybory-w-erze-post-pc.html> [dostęp 10.09.2018].

405 R. Czajkowski, A. Kaczmarczyk, *E-Głosowanie – niezbędny element elektronicznej platformy do obsługi procedur w demokracji w społeczeństwie informacyjnym*, referat prezentowany na konferencji „Tworzenie mechanizmów i struktur rozwoju elektronicznej gospodarki w Polsce”, Warszawa, 12 czerwca 2001, s. 48, <http://www.logistyka.net.pl/images/articles/1375/Ref-Czajkowski.doc> [dostęp 10.09.2018].

406 Tamże s. 54 – 55.

407 M. Musiał-Karg, *Głosowanie elektroniczne, jako alternatywna metoda uczestnictwa w wyborach*, [w:] *Preferencje polityczne*, nr 10, Katowice 2015, s. 105 – 106.

pozytywów. Widoczne jest to również w temacie popkultury, gdzie gwałtowny rozwój mediów przyczynił się do jej szybkiej ekspansji na cały świat.

Rozwój technologii przyczynił się nie tylko na wzrost zainteresowania i możliwości kreacji *tradycyjnych* form popkultury – to również gwałtowny rozwój nowych obszarów kultury popularnej, do których można zaliczyć gry komputerowe. Te nie tylko stanowią obraz dzisiejszych społeczeństw, ale coraz częściej podejmują się tematów społecznie, a nawet i politycznie istotnych, z punktu widzenia obywatela. Gry wideo to nie tylko źródło rozrywki, ale też kolejny doskonały materiał badawczy dla socjologów i politologów, którego potencjał zdaje się nie być dziś jeszcze do końca odkryty. Podobny pogląd zdają się głosić Katarzyna Marak i Miłosz Markocki. W książce *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze (...)* odnoszą się do kwestii badań nad grami zaznaczając, iż *gry stanowią część popkultury i część współczesnej rzeczywistości kulturowej*. Dodając też, że jako produkty popkultury (aspirujące do rangi dzieł sztuki) gry powinny być rozpatrywane w taki sam sposób, jak wszelkie inne dzieła kultury⁴⁰⁸.

4.1 Gry komputerowe – jako nowe wyzwanie dla polityki

Dane z 2017 roku mówią o tym, iż współczesny rynek gier wideo jest wart już ponad 116 miliardów dolarów⁴⁰⁹. Producenci gier wideo stają się coraz bardziej znaczącymi graczami na międzynarodowych rynkach – i to nie tylko tych finansowych. Tak duże możliwości finansowe największych firm branżowych takich jak Electronic Arts, czy Activision Blizzard, mogą świadczyć o wielkich możliwościach wpływu na branżę, nowoczesne technologie, ale też i na graczy, którzy są odbiorcami ich produktów⁴¹⁰. Chociaż rynek gier komputerowych związany jest w pierwszej kolejności z rozrywką, to już same gry powinny być rozpatrywane przede wszystkim jako rzeczywiste lub potencjalne nośniki treści. Tak jak filmy i seriale, których głównym zadaniem jest przykuwanie widzów do ekranów odtwarzaczy mogą być potencjalnymi narzędziami polityki, tak samo mogą to robić gry wideo.

Na ten moment gry komputerowe stanowią materiał badawczy dla wielu różnych dyscyplin, z rozróżnieniem na prezentowane przez nie treści i ich odbiór społeczny. Badania nad

408 K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016, s. 51.

409 A. Kotowski, *Statystyki gier video w 2017 roku*, <https://pclab.pl/news76522.html> [dostęp 10.09.2018].

410 Tamże.

grami komputerowymi, chociaż one same istnieją już od prawie pięćdziesięciu lat, są nadal młodą dziedziną nauki. Fiński badacz Frans Mäyrä z Tampere University stworzył rozbudowaną publikację, której celem jest odpowiedź na pytanie: *jak należy badać gry komputerowe*⁴¹¹. Autor skupia się zarówno na przedstawieniu studiów nad grami/groznawstwa, jak i historii gier komputerowych, ich społecznego i kulturowego znaczenia, ale też przedstawia propozycję metod badawczych, jakie jego zdaniem można wykorzystać w celu badania gier komputerowych.

Autor wyróżnia między innymi badaniami nad samymi grami, nad graczami i ich zachowaniami, jak i nad procesem powstawania gier⁴¹². Każda z wymienionych percepcji badawczych może mieć swoje zastosowanie w politologicznych badaniach nad grami komputerowymi. Badania nad samymi grami i ich treścią mogą przynieść nam odpowiedzi na temat ich ideologicznego obciążenia lub przedstawionych weń treści politycznych.

Badania nad graczami i ich zachowaniem mogą doprowadzić zaś do badań na temat politycznych postaw badanych grup i ich korelacji z zachowaniami ze świata gier komputerowych (szczególnie w przypadku gier nastawionych na zabawę multiosobową i interakcje z innymi graczami). Trzeci rodzaj percepcji może pozwolić nam odnaleźć odpowiedzi na pytania dotyczące możliwości wpływu polityków na twórców gier komputerowych, jak i odwrotnie. To tylko przykłady możliwej tematyki badawczej, jakiej mogą podjąć się politolodzy w swoich badaniach nad grami komputerowym, o których wspomniał fiński badacz. Przykładem takiego stanu rzeczy mogą być już teraz prowadzone badania, które przedstawiają pewne korelacje pomiędzy preferencjami graczy a ich politycznymi i społecznymi postawami.

Jak możemy przeczytać w raporcie *Społeczny potencjał gier wideo* (oryginalnie: *The Civic Potential of Video Games*) przygotowanym dla Fundacji McArthura: *Gry wideo mogą sprzyjać zaangażowaniu obywatelskiemu wśród młodzieży. (...) Ponadto gry symulują działania polityczne i obywatelskie graczy, przy rozważaniu kontrowersyjnych problemów*⁴¹³. Co pozwala na wysnucie tezy, iż gry w znacznym stopniu wpływają na wzrost świadomości politycznej

411 F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Londyn 2008.

412 Tamże s. 156.

413 J. Kahne, E. Middaugh, C. Evans, *The Civic Potential of Video Games*, <http://researchhighschools.pbworks.com/f/KahnCivicGames.pdf> [dostęp 10.09.2018].

i społecznej graczy, a także są jednym z elementów partycypacji obywatelskiej, co objawia się przede wszystkim w grach wieloosobowych.

Do podobnych konkluzji dochodzą polscy badacze – Dominika Przybyszewska i Mateusz Marciniak. Ich zdaniem *gry online poza dostarczaniem samej rozrywki, wpływają również na rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich*⁴¹⁴. Już na tym etapie rozważań powinien być widoczny wielki potencjał polityczny, jaki może dziś towarzyszyć grom komputerowym. Potencjał ten wzrasta coraz bardziej wraz z ich popularyzacją. Gry stają się nie tylko możliwością komunikacji społecznej lub przekazywania poglądów, ale też i potencjalnym narzędziem realizacji polityki. Widoczne jest to w przypadku małych gier udostępnianych w sieci, które powstają jako odpowiedź na aktualne wydarzenia polityczne.

W polskim dyskursie politycznym było głośno o sprawie aresztowania twórcy strony AntyKomor.pl, w trakcie trwającej kampanii prezydenckiej w 2015 roku. Na wspomnianej stronie zamieszczona była gra, w której gracz miał za zadanie strzelać do wizerunków ówczesnego prezydenta RP – Bronisława Komorowskiego⁴¹⁵. Mała gra stała się tematem wielkiego politycznego i publicznego sporu, ze względu na swoją brutalność lub polityczny przekaz. Tego typu niezależne tytuły, tworzone oddolnie, jako próba odpowiedzi na realne wydarzenia, w bardzo szybkim tempie trafiają do zainteresowanych odbiorców. Przez to też mogą w szybki sposób stać się narzędziem wykorzystywanym w prowadzeniu kampanii wyborczych. Zarówno pozytywnych jak i negatywnych.

Andrzej Klimczuk w artykule *Games 2.0 jako próba konstrukcji społeczno-kulturowego perpetuum mobile* pisał, że *należy zakładać, że największy sukces będą odnosić te gry, które pozwolą użytkownikom na dokonanie czegoś, co pozostawia trwałe ślady po ich aktywności, a jednocześnie daje im dochód bądź utrzymanie*, co poniekąd może wpisywać się w zjawisko e-sportu (e-sport lub esports)⁴¹⁶. Autorzy raportu *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza*

414 M. Marciniak, D. Przybyszewska, *Gry sieciowe a rozwój kompetencji społecznych młodzieży*, [w:] H. Krauze-Sikorska, M. Klichowski (red.), *Świat małego dziecka. Przestrzeń instytucji, cyberprzestrzeń i inne przestrzenie dzieciństwa*, Poznań 2017, s. 396.

415 Newsweek.pl, *ABW o sprawie AntyKomor.pl: Chodziło nam o gry "Komor-killer" i "Komor-szoter"*, <http://www.newsweek.pl/polska/abw-o-sprawie-antekomor-pl--chodzilo-nam-o-gry-komor-killer-i-komor-szoter,77093,1,1.html> [dostęp 10.09.2018].

416 A. Klimczuk, *Games 2.0 jako próba konstrukcji społeczno-kulturowego perpetuum mobile*, [w:] *Homo communicativus*, 3(5), Poznań 2008, s. 179.

polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej postrzegają natomiast gry, jako *medium wybitnie interakcyjne, które z definicji wymusza działanie użytkowników, którzy aktywnie współtworzą elementy treści*⁴¹⁷. Z jednej strony można odnieść to do ingerencji graczy w kody danych gotowych produktów (przede wszystkim widoczne jest tu w zjawisku *modowania*⁴¹⁸), ale ma też swoje miejsce w pewnym przetwarzaniu gotowych schematów rozgrywki tak, aby stały się nośnikiem danych treści, czy też nawet ideologii.

W przypadku wcześniej wspomnianych małych produkcji, ich autorzy nie wymyślają nowych rozwiązań, ale zwyczajnie je przekształcają. Czasami wystarczy podmienić tekstury oryginalnych postaci na wizerunki polityków, by taka gra spełniała swoją, zamierzoną przez jej autorów lub autora funkcję. Kontrowersje związane z odwołaniem do polityki i związanych z tym treściami mogą pozostawić *trwały ślad* w dyskursie, ale raczej nie gwarantują ich twórcom sukcesów finansowych. Takie produkcje nastawione są bardziej na sukces humorystyczny/polityczny niż w jakimkolwiek stopniu komercyjny. Pomimo tego mogą stanowić element lokalnej popkultury, odnosząc czasowy sukces.

Mirosław Filiciak w kontekście kampanii prezydenckiej w 2000 roku w Stanach Zjednoczonych zwracał uwagę, iż *rynek zalała fala gier „przedwyborczych”. Zarówno komercyjnych, jak i dystrybuowanych bezpłatnie przez partie polityczne*⁴¹⁹. Dodajmy tylko, że był to czas, kiedy internet dopiero się rozwijał. Jego *kształt*, forma, zasięg i dostępność w znacznym stopniu różniła się od tej sieci, która towarzyszy nam na co dzień. Wspomniane przez Filiciaka małe gry przedwyborcze nie są wyłączną domeną amerykańskiego systemu politycznego. W polskim

417 R. Bomba, M. Kamińska, P. Siuda, G. D. Stunża, A. Szylar, M. Troszyński, M. Żaglewski, *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*, red. P. Siuda, Warszawa 2013, 198.

418 Terminem *modowanie gier* (od angielskiego słowa *modding*) tłumaczy się zjawisk modyfikowania i ingerencji w pliki danej gry, mające na celu osiągnięcie konkretnych efektów zamierzonych przez moddera, czyli osobę podejmującą się takiej modyfikacji. Mody do gier mogą przybierać dowolną formę. Od prób wyeliminowania błędów w danej produkcji, przez zamienianie tekstur postaci, przedmiotów, czy otoczenia, po daleko idące modyfikacje, które niekiedy całkowicie zmieniają obraz rozgrywki. Modowanie nie zawsze wspierane jest przez twórców gier, ale istnieją też firmy, które udostępniają specjalne narzędzia lub kody źródłowe, które umożliwiają graczom twórcą łatwe pracy modderskie. Znane są też mody do gier, które w przyszłości przerodziły się w samodzielne produkcje, jak miało to miejsce między innymi przy takich tytułach jak *Counter Strike*, czy *Red Orchestra*.

419 M. Filiciak, *Gry (nie tylko) wojenne*, [w:] Kultura Popularna, nr 4, Warszawa 2004, s. 22.

internecie znajdziemy mnóstwo małych tytułów, w których kierujemy, ewentualnie walczymy z avatarom któregoś z topowych polskich polityków⁴²⁰.

Głównym wyróżnikiem, a zarazem argumentem świadczącym o *polityczności* tego typu tytułów jest fakt, iż zazwyczaj w bezpośredni sposób traktują one o realnie istniejących politykach lub wydarzeniach politycznych. Jest to podstawowy argument, który pozwala tego typu tytułom na dotarcie do szerokich grup odbiorców. Poprzez przytaczanie realnych polityków i osadzanie ich jako bohaterów danej produkcji gry docierają do ich odbiorców, stając się często elementem politycznej dyskusji w danym środowisku politycznym. Powyższy aspekt pokazuje przetwórczy charakter popkultury, w tym gier. Popularne motywy lub postacie stanowią częsty materiał źródłowy twórców popkultury. Podobnie sprawa ma się w przypadku polityków, których postaci często brane są na tapet przez różnego rodzaju twórców, co poniekąd tłumaczy fenomen gier przedwyborczych, o których pisał Mirosław Filiciak.

W 2014 roku portal Fronda.pl informował o doniesieniu do Prokuratury Okręgowej w sprawie *funkcjonowania w internecie zbioru gier Zabij Jarosława Kaczyńskiego*⁴²¹. To tylko jeden z bardziej widocznych wpływów gier na politykę i polityki na gry. W tym wypadku mamy do czynienia z bardzo prostymi tytułami, które bazują zazwyczaj tylko na kontrowersjach i związanym z tym rozgłosie. Żaden z graczy nie traktuje poważnie takich tytułów jak chociażby *Trump: The Mexican Wall*⁴²². Ten rodzaj małych gier wywołuje sporo kontrowersji, ale przy tym nie ma realnego wpływu na świat gier komputerowego. Jak już wcześniej wspomniano, kontrowersje i możliwość wcielenia się w danego polityka są tu czynnikami, które mają przyciągnąć gracza do danej produkcji. W konfrontacji z *prawdziwym światem gier*⁴²³ wspomniane

420 W Internecie wpisując frazę 'gry online [nazwisko polityka]' możemy znaleźć przeróżne tytuły gier, wykreowanych wokół danej postaci. Oczywiście związki tego rodzaju tytułów z polityką ograniczają się przede wszystkim do tytułu, ewentualnie grafiki danego polityka. Ten minimalizm twórczy wystarcza, żeby takie gry stawały się tematem debaty publicznej, politycznych sporów, a nawet prokuratorskich postępowań, jak miało to miejsce w przypadku strony AntyKomor.pl lub osób odpowiedzialnych za kolportaż gier *Zastrzel Kaczyńskiego*. Z punktu widzenia branży gier wideo jest to bardzo mało istotny promil wszystkich tytułów (a w szczególności tych *poważnych*), ale już z punktu widzenia polityki pokazuje, że gry mogą w taki sam sposób naśladować społeczne nastroje jak teksty pisane lub filmy.

421 Fronda.pl, *Zabij Jarosława Kaczyńskiego - szokujące gry dla dzieci i młodzieży!*, <http://www.frona.pl/a/zabij-jaroslaw-kaczynskiego-szokujace-gry-dla-dzieci-i-mlodziezy,39676.html> [dostęp 10.09.2018].

422 Arcticarcade.net, *Trump: The Mexican Wall*, <http://www.agame.com/game/trump-the-mexican-wall> [dostęp 10.09.2018].

423 Autor ma tu na myśli sektor gier komputerowych, który cechuje świadomość formy i treści, jakie dostarczane są graczom przez poszczególnych wydawców. W porównaniu do małych gier internetowych (zazwyczaj gier flashowych), o jakich była mowa w powyższym akapicie, gry te są zazwyczaj dużo bardziej rozbudowane,

tytuły, umożliwiające granie z poziomu internetowej przeglądarki, są zazwyczaj mało rozbudowane i powtarzalne. Ich wpływ na świadomość graczy wynika wyłącznie z prezentowanych treści, a nie przyjemności rozgrywki.

Gry tego typu to również przykład marketingu czasu rzeczywistego (*real time marketing*), który określany jest przez badaczy, jako *marketing oparty o dostosowanie odpowiedniej oferty, dla odpowiedniego klienta, we właściwym miejscu i czasie*⁴²⁴. Jeżeli w przypadku graczy jest to zazwyczaj tylko ciekawostka, to już co innego może się dzieć w przypadku samej polityki. Tego rodzaju tytuły mogą być częścią internetowych kampanii wyborczych, przede wszystkim w aspekcie wizerunkowym

Sprawa gier i polityki jest oczywiście dużo głębsza i dużo poważniejsza. Jak wcześniej przedstawiono, przemysł gier jest dziś naprawdę znaczącym elementem rynków finansowych. Gry stają się coraz smaczniejszym kąskiem zarówno dla finansistów, jak i dla polityków. W Polsce tematyka ta bardzo rzadko pojawia się w badaniach politologicznych. A przecież gry nie tylko stanowią możliwości komunikacji z wyborcami, ale też implikują realne rozwiązania polityczne, wymyślają nowe mechanizmy i instytucje, pozwalają wcielać się w polityków, czy też nawet zarządzać całymi państwami w skali makro i mikro.

We wszystkich wymienionych aspektach jest naprawdę sporo miejsca na prowadzenie polityki. W tym momencie warto odnieść się do słów Pawła Olszewskiego, którego zdaniem ciągle brakuje politologicznych analiz materiału badawczego, jakimi mogą być gry wideo⁴²⁵. Marcin Petrowicz z Uniwersytetu Jagiellońskiego zdaje się suponować, iż jeżeli sektor gier wideo będzie rozwijać się w takim samym tempie jak dotychczas, a gry zaczną podejmować się szerszej gamy treści, to mogą stać się najważniejszym medium XXI wieku⁴²⁶. Ich rola w popkulturze już dziś wydaje się być jedną z dominujących, zaraz obok wysokobudżetowych filmów i muzyki popularnej.

oferujące dłuższą i bardziej satysfakcjonującą rozgrywkę, stanowiącą prawdziwy produkt marketingowy i rozrywkowy.

424 Czytaj więcej: K. Szymańska, *Wykorzystanie real time marketingu jako narzędzia budowania wizerunku firmy w social media*, [w:] Zarządzanie mediami, Tom 3 (4), Kraków 2015, s. 269.

425 P. Olszewski, *Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium*, [w:] Homo Ludens 1/(3), Poznań 2011, s. 168.

426 M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), *Tech-nokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, Kraków 2016, s. 170.

Wszystkie z wymienionych ról, jakie mogą pełnić gry, zdają się pozwalać na postawienie pewnych konstatacji: gry mogą być medium politycznym. Z drugiej strony: mogą przecież też i istnieć gry o polityce. Nie każda gra, w której będziemy sterować politykiem lub podejmować decyzje polityczne będzie polityczna, upolityczniona lub będzie mogła wpływać na politykę i system polityczny, poprzez jej obecność w dyskursie. Wszystko zależne jest od charakteru danej produkcji. Ponadto zdaniem Andrzeja Klimczuka badając źródła kultury, a w tym szczególnie wypadku gry, *należy uwzględnić ich powiązania z rodzajem i charakterem sprawowanej władzy politycznej*⁴²⁷. Tym samym autor podkreśla fakt, iż gry mogą być silnym instrumentem oddziaływania politycznego.

Adam Flamma z Uniwersytetu Wrocławskiego wskazał na dwa wątki pojawiania się polityki w świecie gier. Pierwszym z nich są gry nawiązujące do realnej polityki i rzeczywistych wydarzeń politycznych. Zaś drugim są wątki oddalone od prawdziwej polityki, traktujące o polityce w świecie gier⁴²⁸. Tego rodzaju typologia przypomina tą, którą zaproponowałem w rozdziale poświęconym polityce w filmach, do określenia ich statusu jako: filmów o polityce i filmów politycznych. Tak tutaj też może zachodzić podobne zjawisko. Należy jednak pamiętać, że każda z tych kategorii może należeć jeszcze do innych, osobnych subkategorii, tak jak np. polityczne gry o polityce. Gry mogą pełnić również konkretne zadanie polityczne.

4.2 Polityczność gier o polityce

Gry to nie tylko instrument prowadzenia polityki, to także narzędzie poznawcze jej procesów. Krzysztof Kasianiuk swego czasu pisał o grach politycznych w kontekście gier, które bazują na *odtworzeniu ról* przez graczy z wyłączeniem dodatkowych platform operacyjnych, takich jak komputery. Nie były to gry wideo, tylko pewnego rodzaju sceny odgrywane przez graczy. Chociaż zasady są tutaj oczywiście podobne do gier wideo, gdzie gracze też wcielają się w daną postać, to całokształt powodzenia rozgrywki spoczywał na graczach. Zdaniem Kasianiuka *używanie gier politycznych do edukacji na temat polityki ma duże zalety*⁴²⁹. Autor przytacza przypadki gier, w których jego studenci mieli wcielić się w *kandydata* na fotel prezydenta, przy

427 A. Klimczuk, *Rozrywkowe skrzywienie - kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?*, [w:] Homo communicativus, 2(4), Poznań 2008 s. 103.

428 A. Flamma, *Miedzy grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka*, [w:] K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem, Wrocław 2014, s. 140.

429 K. Kasianiuk, „Paradygmat gry” w uczeniu się polityki. *Doświadczenie dydaktyki akademickiej*, [w:] Homo Communicativus, 2(4), Poznań 2008, s. 197.

jednoczesnej próbie odgadnięcia potrzeb suwerena, w którego wcielał się prowadzący zajęcie⁴³⁰. Teoria gier jest dziś znaną metodą edukacyjną i decyzyjną. Wydaje się słusznym założyć, iż tego rodzaju mechanizmy mogą z czasem zostać przeniesione do świata gier komputerowych.

Augustyn Surdyk zauważa, że porównując dzisiejsze zainteresowanie grami komputerowymi do *wcześniejszych gier*⁴³¹, moglibyśmy uzyskać podobne dane statystyczne – zmienił się tylko rodzaj gier⁴³². Tym samym autor wprowadza do dyskursu termin *cywilizacja zabawy*. Wiąże się to przede wszystkim z postępującym rozwojem techniki. Ale ma też swoje implikacje w procesach globalizacji i szybkiemu zwiększaniu się wpływów kultury popularnej. Dziś teoria gier mogłaby zostać zaimplementowana na mechanizm funkcjonowania gier wideo, tworząc hybrydę rozrywki z nauką. Oczywiście zaletą takich rozwiązań byłby fakt, iż cybernetyzacja takich mechanizmów nie wymagałaby wcześniejszych przygotowań, umawiania grup ludzi, aby ci w jednym czasie odgrywali daną scenę, co przekładałoby się na łatwość dostępu do tego rodzaju treści. Istnieje dziś bardzo wiele tytułów gier, gdzie przedstawione są mechanizmy podejmowania decyzji politycznych, prowadzenia kampanii politycznych i wielu innych aspektów *bycia politykiem*. To dopiero pierwszy krok do stworzenia prawdziwie edukacyjnych symulacji, które mogłyby przyczynić się do wzrostu wiedzy o mechanizmach świata polityki.

Na przykład można wymienić tu chociażby serię gier *Democracy*⁴³³ studia *Positech Games*. Do tej pory wydano trzy części gry. Najnowsza z nich została wydana w 2013 roku w Polsce jako *Demokracja 3: Edycja (Nie)Parlamentarna*⁴³⁴. Gra ma charakter strategii ekonomicznej, z mocno postawionym naciskiem na aspekt decyzji politycznych, które podejmujemy w toku zarządzania fikcyjnym, demokratycznym państwem. Gra symuluje wiele sytuacji decyzyjnych, w których gracz musi przeanalizować wiele zmiennych, aby wybrać najlepszą opcję dla przyjętej przez niego strategii politycznej i ekonomicznej. Gra została wykonana na tyle staranie,

430 Tamże s. 195 – 196.

431 Autor ma tu na myśli gry, które odnoszą się do dowolnej formy zabawy, którą ograniczają przyjęte przez graczy zasady.

432 A. Surdyk, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „Cywilizacji Zabawy”*, [w:] *Homo Communicativus* 3(5), Toruń 2008, s. 28.

433 Zobacz więcej: Positech Games, *Democracy*, gra komputerowa, Wielka Brytania 2005 – 2013.

434 Zobacz więcej, Positech Games, *Demokracja 3: Edycja (Nie)Parlamentarna*, gra komputerowa, wydanie polskie CDP, Polska 2013.

żeby zebrać dość wysokie oceny wśród graczy i recenzentów. Na serwisie metacritic.com⁴³⁵ podstawowa wersja *Democracy 3* otrzymała ocenę od użytkowników 7,1/10. Polska wersja gry otrzymała wyższą ocenę (8,0/10 – serwis gry-online.pl⁴³⁶). Co ciekawe do polskiej pudełkowej wersji gry dołączana była Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej, aby podkreślić polityczny charakter produkcji. To oczywiście jeden z wielu przykładów gier strategiczno-ekonomicznych, których tematem przewodnim jest polityka. Do tej kategorii można dopisać tytuły takie, jak chociażby *The Political Machine*⁴³⁷, czy też polska gra *Realpolitiks*⁴³⁸.

Wszystkie z wymienionych tytułów to niestety gry niszowe. Skierowane przede wszystkim do osób realnie zainteresowanych mechanizmami polityki, które same chciałyby stać się graczami politycznymi w fikcyjnych światach lub przez krótką chwilę się nimi poczuć. Trudno odpowiedzieć na pytanie, czy niszowość tych tytułów wynika z ich tematyki, czy też może z ich słabego wykonania technicznego.

Żadna z powyższych opcji nie zmienia faktu, że nie są to tytuły należące do ścisłego mainstreamu gier wideo. Znacznie bardziej popularne wśród graczy są chociażby takie serie gier jak *Cywilizacja*⁴³⁹, w których gracz kieruje wybraną nacją w podróży poprzez wieki rozwoju. Podobnymi zasadami, chociaż w krótszych perspektywach czasu, charakteryzują się również

435 Metacritic.com, *Democracy 3*, <https://www.metacritic.com/game/pc/democracy-3> [dostęp 13.09.2018].

436 Gry-online.pl, *Demokracja 3: Edycja (Nie)Parlamentarna PC*, ocena gry, <https://www.gry-online.pl/gry/democracy-3/z6358f#pc> [dostęp 15.09.2018].

437 Zobacz więcej: Stardock Corporation, *The Political Machine 2012*, gra komputerowa, Stany Zjednoczone 2011.

438 Jujubee, *Realpolitiks*, gry komputerowe, Katowice 2017.

439 *Cywilizacja* (w oryginale *Civilization*) – seria turowych gier strategicznych, zapoczątkowana w 1991 roku przez Sida Meiera. Głównym celem gracza jest prowadzenie jednej z wielu możliwych do wyboru na początku rozgrywki cywilizacji i poprowadzenie je przez lata do zwycięstwa. Zwycięstwo można odnieść na kilku polach. Zaczynając od wygranej poprzez militarną supremację, przez zwycięstwo spowodowane wysokim rozwojem kulturowym, wpływem stworzonej przez nas religii na wszystkie państwa świata, a także wygranej poprzez rozwój technologiczny zakończony wysłaniem misji kolonizacyjnej na jedną z planet w układzie *Alfa Centauri*. Mnogość możliwości wygranej w rozgrywce pozwala graczowi na dowolne zarządzanie swoją cywilizacją, tworząc przy tym nieskończoną liczbę alternatywnych scenariuszy. Wszyscy gracze zaczynają rozgrywkę na poziomie rozwoju cywilizacji zbliżonym do tego, jaki towarzyszył człowiekowi kilka tysięcy lat przed naszą erą. W każdej turze gracz podejmuje szereg decyzji. Od założenia miasta w odpowiedniej lokalizacji, poprzez produkcję nowych budynków i jednostek, budowanie infrastruktury drogowej, kończąc na wybieraniu odpowiednich technologii z udostępnionego graczom drzewka rozwoju i podejmowaniu decyzji dyplomatycznych. Zobacz więcej: Firaxis Games, *Cywilizacja*, seria gier komputerowych, USA 1991 – 2018.

serie *Europa Universalis*⁴⁴⁰ lub *Hearts of Iron*⁴⁴¹. W Cywilizacji ważnym elementem jest nacisk postawiony na ustrój państwa, jaki możemy przyjąć. Do wyboru mamy despotyzm, rządy autorytarne, monarchie, rozwiązania kojarzone z komunizmem i te republikańskie lub demokracje. Każdy z wybranych typów ma swoje plusy i minusy, co w dużym stopniu wpływa na rozrywkę i rozwój naszego państwa. Rafał Szczerbakiewicz zauważa, że seria gier Cywilizacja od samego początku zaliczana była do *intelektualnej elity świata gier komputerowych*⁴⁴².

Gra potrafi być prawdziwym wyzwaniem dla umiejętności gracza (bardziej nastawionych na planowanie, niż na refleks), a przy tym przez całą rozgrywkę gracz obcuje z historią, kulturą i sztuką, co podkreśla poniekąd aspekt edukacyjny produkcji. Do tego dochodzi też dyplomacja z przedstawicielami innych państw, podejmowanie decyzji politycznych, a w końcu też rzemiosło militarne. W ostatecznym rozrachunku dostajemy niejako *piaskownicę*, w której w bardzo szerokim stopniu możemy kreować alternatywną wizję świata, prowadząc naszą własną cywilizację poprzez dzieje, przy tym starając się wyeliminować przedstawicieli innych cywilizacji. Podobnie rzecz ma się w przypadku tytułów studia *Paradox Interactive*. Gry tego typu nie tylko pozwalają graczom na zapoznanie się z dziejami przeniesionymi do produkcji wprost z kart historii, ale uczą też myślenia przestrzennego, podejmowania decyzji, a nawet pewnych niuansów dyplomacji.

440 *Europa Universalis* – seria gier strategicznych, osadzonych w epoce nowożytnej, stworzona przez studio *Paradox Interactive* w 2001 roku. W odróżnieniu do Cywilizacji *Europa Universalis* skupia się na znacznie mniejszym okresie historycznym. Gra pozwala graczowi na pokierowanie jednym z rzeczywistych państw Europy w scenariuszach inspirowanych prawdziwą historią. Podobnie jak w Cywilizacji gracze skupiają się na rozbudowie prowadzonych przez nich państw, zarządzanie w skali mikro i makro, prowadzeniu konfliktów wojennych czy też skupianie się na dyplomacji. Dyplomacja w kolejnych grach z serii jest coraz bardziej rozbudowywana i wielowątkowa. Gracze spotykają się tu z takimi terminami jak chociażby jak *casus belli*, embargo gospodarcze, czy chociażby mariaże dynastyczne. W ten sposób gracze dostają szereg opcji mocno związanych z polityką, które wynikają z uwarunkowań historycznych czasu przedstawionego. Gra jest zdecydowanie bardziej skomplikowana od serii Cywilizacja, ale oferuje też graczom zdecydowanie więcej opcji. Szczególnie tych politycznych i ekonomicznych. Zobacz więcej: *Paradox Interactive, Europa Universalis*, seria gier strategicznych, Szwecja 2001 – 2013.

441 : *Hearts of Iron* – seria gier strategicznych oferująca podobny rodzaj rozrywki, jak ma to miejsce w przypadku serii *Europa Universalis*, z tą różnicą, że w tym wypadku rozgrywka skupia się na II Wojnie Światowej i latach ją poprzedzających. Ponownie gracze dostają szereg opcji politycznych i militarnych. Gra przewiduje również realne sojusze i zwroty akcji. Ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracz kierujący Polską, mógł odmienić losy znane z kart historii i skutecznie stawić opór III Rzeszy lub wraz z nią przeprowadzić agresję na inne państwa. Zobacz więcej: *Paradox Interactive, Hearts of Iron*, seria gier strategicznych, Szwecja 2002 – 2016.

442 R. Szczerbakiewicz, „Cywilizacja” vs cywilizacja. *Kłopoty gier strategicznych z historią*, [w:] *Teksty Drugie*, nr. 6, Warszawa 2002, s. 160.

Zarówno w przypadku Cywilizacji, jak i w dwóch pozostałych seriach, dostajemy gry strategiczne, które kładą również nacisk na aspekty ekonomiczne i polityczne, utrzymując przy tym narrację nawiązującą do historii. Dwie z przedstawionych serii cieszą się od wielu lat sympatią graczy, która wynika z ich ogromnej grywalności i dobrego wykonania, – czego nie można powiedzieć o przywołanych wcześniej grach o polityce. Chociaż wspomniane tytuły same opowiadają o polityce lub pozwalają się wcielić w polityków, to ich siła oddziaływania politycznego jest znikoma. Takie tytuły mają bardzo niskie oddziaływanie na polityków i wydarzenia polityczne. Jedną z nielicznych ich funkcji, jakie można powiązać ze światem prawdziwej polityki, jest pokazanie graczom pewnych, najczęściej dość uproszczonych, schematów życia politycznego. Ponadto gry tego typu spełniają kolejną ważną funkcję – edukacyjną. Z jednej strony pozwalają graczom zapoznać się z instytucjami politycznymi, z drugiej zaś stawiają graczy przed szeregiem wyborów politycznych. Tym samym wyrabiają w odbiorcach pewne umiejętności, które siłą rzeczy mogą być przydatne w przypadku wkroczenia do prawdziwej polityki.

Gry nie stanowią wyjątku i tak jak inne dzieła popkultury, mogą w dużym stopniu wpływać na swoich odbiorców. Poprzez przedstawianie świata, dawanie graczom możliwość podejmowania decyzji lub samo prowadzenie narracji, mogą kształtować w pewnym stopniu świadomość ich adresatów. Chociaż w przypadku gier, książek, muzyki czy filmów możemy mówić o różnym sposobie oddziaływania na ich odbiorców, to już efekty wydają się być bardzo podobne dla każdego z wymienionych. Każde może być elementem procesu edukacyjnego lub procesu socjalizacji politycznego. W przypadku gier dochodzi jeszcze zjawisko interakcyjności, czyli możliwości bezpośredniego wpływu na obserwowaną akcję – co też często wiąże się z możliwością wyboru. To ostatnie uczy graczy podejmowania decyzji, mierzenia się z ich konsekwencjami i racjonalizacji wyboru. Umiejętność ta jest niezwykle ważna w polityce, zarówno w przypadku biernego, jak i czynnego prawa wyborczego. Stąd też widoczne jest, że gry wideo mogą wchodzić w relacje z polityką na wielu różnych płaszczyznach.

Jeżeli natomiast chodzi o polityczność gier, to można śmiało stwierdzić, że już małe gry online, takie jak przywoływany wcześniej Komor-szoter, mogą wpływać na dyskurs polityczny, jak i samą politykę. Warto jeszcze raz odwołać się do zjawiska niszowości, jakie towarzyszy powyższym tytułom. Ich mała popularność sprawia, że trafiają do wąskiego grona odbiorców. Stąd nie są interesujące z marketingowego punktu widzenia. Gry tego typu mogą stać się zjawiskami popkultury dopiero w momencie, kiedy trafią do większej świadomości odbiorców.

To zazwyczaj ma dopiero wtedy miejsce, kiedy te zostaną wprowadzone do publicznego dyskursu. Już same poruszanie treści politycznych lub (albo też i) kontrowersyjnych może przełożyć się na popularność danej produkcji. Marcin Gębarowski zaznaczał, iż *najlepiej rozprzestrzeniają się w przestrzeni internetowej treści kontrowersyjne, nieprawdopodobne lub związane z seksem czy polityką*, co w dużym stopniu tłumaczy ten fenomen⁴⁴³.

Sytuacja podobnie ma się w przypadku małych gier zamieszczanych w internecie. Oczywiście wiele gier tego typu mogło zostać całkowicie przemilczane przez opinię publiczną. Już sam fenomen tzw. gier wyborczych wskazuje na ich duże nagromadzenie w danym okresie, przez co część z nich mogła zostać zwyczajnie niezauważona. Inne natomiast trafiły do politycznego mainstreamu, stając się na wiele dni elementem publicznego dyskursu. Jak wygląda natomiast sprawa w przypadku największych tytułów, w które każdego dnia grają setki tysięcy ludzi? Czy politycy mogą oprzeć się pokusie *ingerencji* w ten cyfrowy świat, który może zapewnić im stałą komunikację z potencjalnymi wyborcami?

4.3 Analiza faktograficzna mariażu gier wideo z polityką

Powołując się na słowa Marcina Petrowicza o grach, jako najważniejszym medium XXI wieku⁴⁴⁴, można podjąć argument, według którego politolodzy powinni zacząć zwracać uwagę na przemysł gier komputerowych. Bo czy politycy mogą stać obojętnie wobec rozwoju tak potężnego medium? Zdaje się, że odpowiedź będzie tu dokładnie taka sama, jak w przypadku badań zaprezentowanych w poprzednim rozdziale. Chociaż początkowo mogą być ku temu niechętni, to możliwości komunikacyjne, jakie oferują gry komputerowe, staną się niebawem *zbyt kuszącą opcją*, aby je ignorować. Zaczynając od wykorzystania gier w procesie komunikacyjnym, przez kreowanie wizerunku, modelowanie dyskursu w oparciu o nomenklaturę trafiającą do *graczy*, czy też prowadzenie analiz decyzyjnych w kontekście politycznych decyzji związanych z/lub dotyczących branży gier wideo.

Nie wystarczy, żeby polityk był graczem lub kreował się na gracza, aby taka informacja była istotna ze względu na relacje polityki i świata gier. Chociaż tego rodzaju praktyki mogą przynieść danemu graczowi wymierne korzyści wizerunkowe. Ale już samo wykorzystywanie gier w kampaniach politycznych ma duże znaczenie dla naszych rozważań o naturze

443 M. Gębarowski, *Nowoczesne formy promocji*, Rzeszów 2007, s. 103-104.

444 M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, Kraków 2016, s. 170.

polityczności tej formy popkultury. Żeby nie szukać daleko przykładów na pewne mariaże polityków z grami komputerowymi, wystarczy przytoczyć kilka przykładów z polskiej polityki. Faktografia zaczerpnięta z polskiego dyskursu publicznego stanie się jednym z elementów, które mogą dowieść o jednej z hipotez niniejszej rozprawy, którą jest pewien permanentny potencjał polityczności, dotyczący wszystkich dzieł i form popkultury. Ponadto poniższe rozważania mogą pomóc znaleźć odpowiedzi o charakter występowania gier w polityce; ich miejsce w marketingu politycznym oraz możliwości ich upolitycznienia.

Według raportu *Kondycja Polskiej Branży Gier'17*, stworzonemu za sprawą *Krakowskiego Parku Technologicznego* oraz innych partnerów związanych ze światem gier i mediami⁴⁴⁵, polski rynek gier w 2016 roku był wart 1,85mld złotych. Według prognoz w 2019 roku jego wartość ma się podnieść do 2,23mld zł⁴⁴⁶. Za to już wartość giełdowa polskich spółek związanych z branżą gier w 2018 roku, jak podaje portal *Business Insider* powołując się na raport Forbesa, szacowana jest 26,6 miliarda złotych⁴⁴⁷. W sierpniu 2019 roku na łamach mediów pojawiła się informacja, według której wartość największego polskiego producenta gier - firmy CD Projekt Red, wynosiła niemal dwukrotnie więcej niż wartość KGHM lub PGE⁴⁴⁸. Tego rodzaju porównania mogą w pełni obrazować potencjał, jaki związany jest z branżą gier komputerowych - również w Polsce.

Pod względem pozycji na arenie międzynarodowej polski rynek gier zajmuje 23 miejsce, co potwierdzają zarówno dane Forbesa jak i raportu Krakowskiego Parku technologicznego. Najważniejszą dla polskiej branży gier i zarazem najlepiej zarabiającą firmą jest spółka CD PROJEKT. Warszawska spółka, której flagowym produktem jest seria gier komputerowych Wiedźmin, w lipcu 2018 roku była warta 18,9mld złotych. Na tak wysokie wyniki spółki złożyły się ich

445 Do wymienionych partnerów zaliczają się: *Stowarzyszenie Polskie Gry*, *Fundacja Indie Games Polska*, *Grupa Onet S.A.* oraz *Gry-Online S.A.*

446 Krakowski Park Technologiczny, *Stowarzyszenie Polskie Gry*, *Fundacja Indie Games Polska*, *Grupa Onet S.A.*, *Gry-Online S.A.*, *Kondycja Polskiej Branży Gier'17. Raport 2017*, s. 12, <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2016/03/kondycja-polskiej-branzy-gier17.pdf> [dostęp 19.09.2018].

447 *Business Insider Polska*, *Oto 5 liczb z raportu "Forbesa", które pokazują siłę polskiej branży gier*, <https://businessinsider.com.pl/gielda/wiadomosci/branza-produkcji-gier-wideo-w-polsce-raport-forbes-lipiec-2018/djdq60b> [dostęp 19.09.2018].

448 *wprost.pl*, *CD Projekt zawstydza polskich gigantów. Jest już warty prawie dwukrotnie więcej od KGHM i PGE*, <https://www.wprost.pl/gielda/10243858/cd-projekt-zawstydza-polskich-gigantow-jest-juz-warty-prawie-dwukrotnie-wiecej-od-kghm-i-pge.html> [dostęp 23.08.2019].

wcześniejsze dokonania⁴⁴⁹ oraz zapowiedź nowej produkcji studia – gry *Cyberpunk 2077*⁴⁵⁰, o czym informował 17 lipca 2018 roku *Business Insider*⁴⁵¹.

Nikogo nie mogą już dziwić coraz liczniejsze wypowiedzi polityków, nawiązujących do sukcesów polskiego przemysłu gier wideo. W polskim dyskursie w ostatnich latach słychać głosy zarówno Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego Piotra Glińskiego, jak i Premiera Mateusza Morawieckiego. Media, zarówno te związane z polityką i biznesem⁴⁵², jak i te zajmujące się tematyką gier komputerowych⁴⁵³, chętnie informowały ich odbiorców o planach Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego (Dalej: Ministerstwo Kultury), na stosowanie ulg podatkowych, wobec producentów *gier patriotycznych*⁴⁵⁴. Mowa tu o *Projekcie ustawy o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw z 10.10.2018*⁴⁵⁵.

O wspomnianym wyżej pomysle Ministerstwa Kultury pisał Michał Duszczyk dla portalu parkiet.com. W swoim tekście powoływał się na opinię nie wymienionych z imienia i nazwiska ekspertów, według których ulgi podatkowe mogłyby być olbrzymim wsparciem dla producentów gier, a z drugiej strony może dochodzić do pewnych aberracji, jak tworzenie tytułów, które których głównym celem będzie przejście tzw. testu *kulturowego*⁴⁵⁶, w celu pozyskania

449 CD PROJEKT zaślągnął na świecie przeniesieniem książek *O Wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego do świata rozrywki, jakim są gry wideo. Do tej pory ukazały się trzy części przygód Geralta z Rivii. Ostatnia z nich – Wiedźmin 3: Dziki Gon, wraz z dodatkami *Serce z Kamienia* i *Krew i Wino* wyjątkowo przypadły do gustów recenzentom i graczom na całym świecie, przekładając się tym samym na dobrą reputację studia CD PROJEKT RED, co odzwierciedlają również wyniki giełdowe spółki.

450 CD PROJEKT, *Cyberpunk 2077*, gra komputerowa, Warszawa, planowana premiera w 2019 roku.

451 Business Insider Polska, Kurs CD Projekt przebił 200 zł za akcję, oprac. Paweł Bednarz, <https://businessinsider.com.pl/firmy/rekordowe-notowania-cd-projekt-kurs-z-17-lipca-2018-r/vyedenr> [dostęp 19.09.2018].

452 Czytaj więcej: K. Izdebska-Białka, *Nowa ulga podatkowa. Resort kultury chce promować patriotyzm w grach wideo*, <https://www.money.pl/gospodarka/wiadomosci/artukul/nowa-ulga-podatkowa-resort-kultury-chce,252,0,2411772.html> [dostęp 07.12.2018].

453 Czytaj więcej: hraboll, *Minister Gliński: Twórcy gier i filmów otrzymają dofinansowanie, gdy przejdą „test kulturowy”*, <https://www.cdaction.pl/news-54571/-minister-glinski-tworcy-gier-i-filmow-otrzymaja-dofinansowanie-gdy-przejdzie-test-kulturowy.html> [dostęp 07.12.2018].

454 Czytaj więcej: P. Skrzat, *Będzie nowa ulga podatkowa na patriotyczne gry. Rząd pokazał projekt*, <https://www.money.pl/gospodarka/wiadomosci/artukul/patriotyczne-gry-ulga,251,0,2418427.html> [dostęp 12.10.2018].

455 Czytaj więcej: *Projekt ustawy o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw*, http://bip.mkidn.gov.pl/media/docs/proj_ustaw/2018/20181011_Projekt_OSR_pdf.pdf [dostęp 07.12.2018].

456 Dziennik.pl, *Gliński wprowadza "test kulturowy". Aby otrzymać dofinansowanie, trzeba będzie udowodnić związek filmu lub gry z Polską*, <https://film.dziennik.pl/news/artykuly/580906,test-kulturowy-minister-glinski-dofinansowanie-film-kino-gry-wideo.html> [dostęp 12.10.2018].

pieniędzy z Ministerstwa⁴⁵⁷. Co zdaniem przytoczonych wcześniej ekspertów może doprowadzić do promocji tytułów słabych, liczących jedynie na rozgłos związany z promocją patriotycznych i kulturowych treści. Tego rodzaju praktyki często kojarzone były również z potencjalnym upolitycznieniem części polskiego sektora gier komputerowych.

Tego rodzaju inicjatywa zgodnie komponuje się z innymi krokami, jakie Prawo i Sprawiedliwość oraz Zjednoczona Prawica podejmowały w toku prowadzonej przez siebie polityki kulturowej. Działania w obszarze gier komputerowych i wspierania pewnych pożądanych przez partię treści mogą kojarzyć się z działaniami, jakie PiS podejmował w obszarze seriali o zabarwieniu historycznym. W kontekście rozważań nad polityką historyczną Prawa i Sprawiedliwości Sylwia Chutnik poddała analizie serial *Czas Honoru*, zwracając uwagę na kwestię *dystrybucji treści*. Wspomniana badaczka zauważyła, iż historia i kultura łatwiej docierają do młodzieży poprzez bardziej masowe i atrakcyjne kanały dystrybucji, niż dotychczasowe zajęcia szkolne i tym podobne⁴⁵⁸.

Innym przykładem badań, pokazującym możliwość wykorzystania dzieł popkultury w nauczaniu, mogą być badania przeprowadzone przez Martynę Białek. Autorka artykułu pod tytułem *Kulturotwórcza funkcja bajek i gier historycznych tworzy supozycję, iż już dzieci w wieku od 1 - 4 lat mogą przyswajać wiedzę z zakresu nauczania historii, o ile ta zostanie odpowiednio uproszczona i zaprezentowana w ciekawej formie*⁴⁵⁹. Nauka historii poprzez kontakt z grami edukacyjnymi mogłaby stać się jednym z efektów wprowadzenia wsparcia finansowego dla gier patriotycznych, które niesie ze sobą badana ustawa. Wykorzystywanie popkultury przez polityków wydaje się być dziś czymś nieuniknionym. Zarówno w sferze politycznej, jak i komunikacyjnej. W latach 2005 – 2007 dla Prawa i Sprawiedliwości kanałem kontaktu wyborca-popkultura mogły być seriale telewizyjne. Dziś gry komputerowe stają się coraz silniejszym medium, z roku na rok trafiającym do coraz szerszych grup odbiorców.

Zainteresowanie grami Ministerstwa Kultury zdaje się naturalnym i zasadnym. Jest to gałąź nie tylko rozrywki, ale też i kultury, a przy tym platforma komunikacji i nośnik treści.

457 P. Skrzat, *Będzie nowa ulga podatkowa na patriotyczne gry. Rząd pokazał projekt*, <https://www.money.pl/gospodarka/wiadomosci/artukul/patriotyczne-gry-ulga,251,0,2418427.html> [dostęp 12.10.2018].

458 S. Chutnik, *Czas Honoru jako poppolityka historyczna*, s.8.

459 M. Białek, *Kulturotwórcza funkcja bajek i gier historycznych*

– *koncepcja nauczania historii dzieci w wieku 1-4 lat*, [w:] Homo Ludens 1 (2009), Poznań 2009, s. 47.

Z pewnością wszelkiego rodzaju ulgi podatkowe i udogodnienia biznesowe są działaniami pożądanymi przez samych developerów. Magdalena Ratalewska z Uniwersytetu Łódzkiego, w artykule *Rozwój sektora gier komputerowych w Polsce* z 2016 roku, odnosi się do kwestii dofinansowań sektora gier komputerowych przez rządy poszczególnych państw. Jej zdaniem taka pomoc nie może pozostać bez znaczenia dla prężnego rozwoju badanej branży. W swojej argumentacji przytacza sytuację z 2004 roku z Francji, kiedy to rząd francuski podjął inicjatywy mające na celu zagwarantowanie ulg podatkowych i korzystnych kredytów dla producentów gier komputerowych we Francji⁴⁶⁰. Dalej dodaje również, iż podobne działania podejmowane są również przez rząd Wielkiej Brytanii.

Podobnie, co Magdalena Ratalewska, problem finansowania produkcji gier interpretuje również inny łódzki badacz - Adam Juszcak. Autor z w swojej publikacji *Polski rynek gier wideo (...)* odwołał się również do innych projektów rządowych, takich jak chociażby projekt finansowania przez niektórych projektów przez spółkę ARP Games⁴⁶¹, powołaną przez Agencję Rozwoju Przemysłu. Autor zgadza się z zasadnością finansowania branży gier komputerowych, jako szybko rozwijającej się i jednej z najistotniejszych na rynku rozrywkowym⁴⁶², ale też i nie podchodzi do takich działań bezkrytycznie, widząc pewne zagrożenia i problemy⁴⁶³. Potencjalne korzyści dla branży nie rozwiewają jednak obaw ekspertów o omawiany wcześniej test kulturowy.

W dyskursie branżowym dość często pojawia się pytanie: *dlaczego polskie firmy nie robią gier, których akcja dzieje się w Polsce?* Odpowiedź często związana jest z ograniczonym budżetem, dość małym polskim rynkiem ewentualnych odbiorców gry, który stanowiłby grupę docelową, a w konsekwencji opłacalnością inwestycji. Zdaje się, że Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego wraz ze swoim przykładem idą naprzeciw pytającym i starają się zmienić ten stan rzeczy. Pojawia się w tym momencie pytanie: czy *odpowiednia* tematyka gry nie

460 M. Ratalewska, *Rozwój sektora gier komputerowych w Polsce*, [w:] Prace Naukowe Uniwersytetu Wrocławskiego Nr 450, Wrocław 2016, s. 494.

461 Mowa tu o *Programie Operacyjnym Inteligentny Rozwój 2014- 2020*, realizowanym w ramach Funduszy Europejskich, do którego zadań należy wspieranie w prowadzeniu badań naukowych, rozwój nowych technologii, oraz działanie na rzecz zwiększenia konkurencyjności. Czytaj więcej: *Program Inteligentny Rozwój 2014 – 2020*, <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/program-inteligentny-rozwoj-dokument/>, [dostęp 14.12.2018].

462 A. Juszcak, *Polski rynek gier wideo – sytuacja obecna oraz perspektywa na przyszłość*, [w:] *Gospodarka w Praktyce i Teorii* 47 (2), Łódź 2017, s. 29.

463 Tamże. s. 39.

zostanie wprowadzona kosztem jakości i czegoś, co w środowisku oznacza się mianem *gameplayu*⁴⁶⁴? Kacper Lipski z TVGRYpl uważa, że w *przypadku gier najważniejsza jest jakość (...), a dopiero przy okazji można przemycać pewne wartości*⁴⁶⁵. Stąd też szansa, iż omawiane dofinansowania i ulgi podatkowe w ostatecznym rozrachunku wpłynęłyby na wysoką jakość rozgrywki, a nie stały się wyłącznie pewnym ograniczeniem podejmowanej tematyki, brany pod uwagę przy produkcji gier w Polsce.

Z biegiem czasu również strona rządowa zaczęła przejawiać pewne wątpliwości, co do przygotowywanej wcześniej ustawy⁴⁶⁶. 21 Stycznia 2019 roku branżowe media doniosły, iż *rząd blokuje ustawę Ministra Glińskiego wspierającą „gry patriotyczne”*⁴⁶⁷. Z kolei Michał Duszczyk, autor przytaczany już wcześniej w kontekście kontrowersji związanych z treścią przygotowywanej ustawy, pisał w mocnych słowach o tym, że *w rządzie nie chcą patriotycznych gier Glińskiego*⁴⁶⁸. Przytaczani autorzy podnoszą kwestie negatywnej opinii, jaką wystawiło dla omawianej ustawy ówczesne Ministerstwo Przedsiębiorczości i Technologii. Głównym zarzutem dla ustawy Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego była obawa, iż projekt może zachęcić twórców do podejmowania na siłę kwestii patriotycznych, co może odbić się na jakości produktu. Co z kolei może przełożyć się na niską sprzedaż i małą rentowność przedsięwzięcia. Projekt ustawy został również negatywnie zaopiniowany przez Ministerstwo Finansów,

464 Gameplay – inaczej *grywalność*. Termin określający subiektywną i obiektywną przyjemność, jaka może towarzyszyć graczowi obcującemu z danym tytułem. Na grywalność składa się wiele czynników takich jak chociażby poczucie immersji, grafika, sterowanie, oprawa audio, fabuła, kształt rozgrywki czy nawet jej unikalność w porównaniu do konkurencji. Określenie *gameplayu* danej produkcji bywa często bardzo subiektywnym stwierdzeniem, gdyż wynika z wielu różnych przesłanek i indywidualnych uwarunkowań gracza.

465 Zobacz: K. Lipski, *Dlaczego Polacy nie robią gier o Polsce?*, [w:] youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=6ziZoWVhuzM> [dostęp 17.12.2018].

466 W momencie pisanie wcześniejszych akapitów (okres jesień 2018) prace nad projektem ustawy z 10 października 2018 wydawały się być zaawansowane. Dlatego też skupiłem się w swoich badaniach nad przedstawieniem zarówno samych zamysłów ustawy, jak i opinii ekspertów i dziennikarzy branżowych w tej sprawie. 21 stycznia 2019 roku media doniosły o tym, iż rząd wycofuje się z prac nad opisywaną ustawą ze względu na opisywane wyżej kontrowersje. Niemniej jednak stawiam hipotezę, iż podobne próby ingerencji państwa w sektor gier komputerowych mogą się niebawem powtórzyć. Przyjmując inne formy lub odwołując się jedynie do warstwy biznesowej. Stąd powyższy wywód został zachowany w ostatecznej konstrukcji pracy – a poruszane wyżej kwestie wydają się być nadal zasadne z naukowego punktu widzenia.

467 Rajmund, *Rząd blokuje ustawę Ministra Glińskiego wspierającą „gry patriotyczne”*, <https://www.cdaction.pl/news-55601/rzad-blokuje-ustawe-ministra-glinskiego-wspierajaca-gry-patriotyczne>, [dostęp 22.01.2019].

468 M. Duchnik, *W rządzie nie chcą patriotycznych gier Glińskiego*, https://www.rp.pl/CYFROWA-Gry--e-sport/301189917-W-rzadzie-nie-chca-patriotycznych-gier-Glinskiego.html?fbclid=IwAR1JMIbnblqLW_XvwBZ2mvt3Ctm9VY9xuIRBLZm-ONSBaHwRqJJD8s3Surg, [dostęp 22.01.2019].

które zarzuciło, iż ulga finansowa proponowana w ustawie przeznaczona jest dla zbyt wąskiego grona odbiorców⁴⁶⁹.

Powyższe rozważania warto wzbogacić o informacje, które pojawiły się w późniejszym okresie. Prace nad ustawą zostały *zamrożone* na kolejnych kilka miesięcy. W lipcu 2019 roku media zaczęły donosić⁴⁷⁰, iż resort kultury wznawia prace nad ustawą, chcąc tym samym, żeby ustawa o wsparciu produkcji *kulturowych* gier wideo, która dotychczasowo utknęła na etapie opiniowania, weszła w życie od 2020 roku⁴⁷¹. Chęć działania Ministerstwa Kultury w obszarze gier komputerowych i nowoczesnych technologii zdaje się korespondować z linią programową wytyczoną przez premiera Mateusza Morawieckiego. Przykładem tego może być wystąpienie Morawieckiego 27 kwietnia 2019 roku podczas organizowanej w Warszawie imprezy Game Square Jam. Morawiecki podkreślał tam, iż *polska branża gamingowa rozwija się coraz lepiej, a jej produkty z powodzeniem konkurują na międzynarodowych rynkach*⁴⁷².

Innym z przykładów podkreślających zainteresowanie rządzących branżą gier komputerowych może być wypowiedź ministra Piotra Glińskiego z Konwencji Programowej Prawa i Sprawiedliwości, gdzie ten (w kontekście programów gospodarczych i kulturowych skierowanych dla regionu Śląska) mówił: *Śląsk musi się rozwijać wielostronnie. (...) Tu w Śląsku mamy rozwój nowych technologii - gaming na przykład*⁴⁷³.

Powyższe działania pokazują, iż pomimo pewnych trudności legislacyjnych rząd nadal pracuje nad rozwiązaniami zaadresowanymi do przedsiębiorców związanych z sektorem gier komputerowych. Pewnym *produktem* ubocznym tego rodzaju działań jest również kreowanie wizerunku partii przyjaznej nowym technologiom, co może być elementem strategii dotarcia do ludzi młodych. Niewątpliwym plusem całej tej sytuacji jest fakt, iż coraz większa grupa

469 Tamże.

470 Czytaj więcej: kris, *Ulga podatkowa za patriotyzm. Ma wejść w życie od przyszłego roku*, https://tvn24bis.pl/z-kraju,74/ulga-podatkowa-dla-producentow-gier-kulturowych-ma-wejsc-w-2020-roku,950928.html?fbclid=IwAR1RwiAe8Jj7G5FceBmbuy-yS3ze0y4TCLylyF-oiOjGvGnAOj_Ry0EiiC0 [dostęp 08.07.2019].

471 G. Suteniec, *Ulga dla gier ma wyjść z zamrażarki*, <https://www.pb.pl/ulga-dla-gier-ma-wyjsc-z-zamrazarki-965308> [dostęp 08.07.2019].

472 MFER, *Game Square Jam w Warszawie. Premier: To jest właśnie gaming w pełnej swojej krasie*, <https://www.tvp.info/42392560/game-square-jam-w-warszawie-premier-to-jest-wlasnie-gaming-w-pelnej-swojej-krasie> [dostęp 08.07.2019].

473 Panorama, Wicepremier Piotr Gliński w wywiadzie dla Panoramy, [w:] TVP2, Panorama 07.07.2019, materiał autorstwa M. Gałka, czas trwania: 04:58 - 05:10, <https://panorama.tvp.pl/> [dostęp 08.07.2019].

dziennikarzy zaczęła się interesować przedstawionym zagadnieniem. Poruszanie tematyki związanej z grami komputerowymi przez polityków stawia gry w całkowicie innym świetle. Gry nie są już tylko produktem kultury popularnej, którego głównym zadaniem jest zapewnianie odbiorcom rozrywki. Gry zaczęły być odbierane jako produkty kultury (nie tylko tej popularnej), które mogą być ważnym elementem dzisiejszej polityki.

Stąd też nikogo nie może dziwić coraz to większa obecność polityki w świecie gier komputerowych. Za przykład tego stanu rzeczy mogę przytoczyć powołanie Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych ⁴⁷⁴(CRPK), czyli instytucji, której celem jest wsparcie przemysłów kreatywnych działających w Polsce – w tym gier komputerowych, ale też mody, tańca lub nawet reklamy. W pierwszych miesiącach działania CRPK skupiało się przede wszystkim na promocji polskiego przemysłu growego. Centrum zostało powołane przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego 01 czerwca 2022 r., w związku z powyższym nie wchodzi w zakres mojego materiału badawczego. Niemniej stanowi jasny dowód na słuszność tez o dążeniu sfery polityki do tworzenia stałych relacji ze sferą przemysłów kulturowych, co najlepiej podkreśla tego rodzaju instytucjonalizacja.

*

W kontekście rozważań nad naturą relacji polityki i sektora gier komputerowych, warto przytoczyć również wypowiedź premier Mateusza Morawieckiego, wygłoszoną podczas 28. Forum Ekonomicznego w Krynicy-Zdroju. Premier podczas jednej z rozmów z mediami *zażyczył sobie, żeby kolejna gra taka jak Wiedźmin powstała w oparciu o Monte Cassino Wańkowicza albo Fiedlera, albo Sienkiewicza (...), bo trudno wyobrazić sobie lepszą promocję Polski niż to, co robi przemysł gamingowy*⁴⁷⁵. Tym samym Morawiecki nawiązał do sukcesu marki gier Wiedźmin, jako jednego z polskich dóbr eksportowych. Morawiecki tym samym poparł zasadność wspierania polskiego przemysłu gier, nie podnosząc w żadnym stopniu tematu *gier patriotycznych*. Chociaż ze słów ówczesnego premiera można było wyciągnąć wnioski, iż rządowi

⁴⁷⁴Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych – instytucja kultury powołana w celu wsparcia przemysłów kreatywnych w Polsce. Zobacz więcej: <https://crpk.pl/o-centrum> [dostęp 13.01.2022].

⁴⁷⁵Kancelaria Premiera, *Mateusz Morawiecki o nowych gałęziach gospodarki*, [w:] [www.youtube.com, https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=k1ILMotliqU](https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=k1ILMotliqU) [dostęp 19.09.2018].

zależy na tym, aby twórcy gier odwoływali się do polskiej kultury, o czym mogą świadczyć przywoływani przez niego autorzy i ich dzieła.

Podobne zdanie pojawiały się wielokrotnie w dyskursie poświęconym polskiej branży gier. Nawiązania do sukcesu gry firmy CD PROJEKT, powstałej na podstawie twórczości Andrzeja Sapkowskiego zdają się pojawiać za każdym razem, gdy developerzy biorą na tapet znane polskie książki. Przykładem tego stanu rzeczy mogą być doniesienia medialne, które pojawiły się w momencie ogłoszenia prac studia Starward Industries nad grą na podstawie książek Stanisława Lema⁴⁷⁶. Zdaje się, iż słusznym będzie stwierdzenie, iż premier Morawiecki niejako wychwycił trendy dominujące w polskiej popkulturze, gdyż *egranizacja*⁴⁷⁷ dzieł Andrzeja Sapkowskiego lub Stanisława Lema, to nie jedyne próby adaptacji polskiej literatury na grę wideo. Kolejnym tego przykładem mogą być próby stworzenia gier w świecie książek autorstwa Jacka Piekary, o czym pisała dziennikarka Rzeczypospolitej Katarzyna Kucharczyk⁴⁷⁸. Podobny los może spotkać twórczość Roberta M. Wegnera, którego twórczość z powodzeniem rozpala wyobraźnię czytelników na całym świecie – zwłaszcza Rosji, gdzie autor zdobywa nagrody dla najlepszych twórców fantasy. Ścieżka wytyczona przez Wiedźmina otworzyła się na kolejnych polskich twórców fantasy i science-fiction.

Co ciekawe, Mateusz Morawiecki nie był pierwszym tak wysoko postawionym polskim politykiem, który w swoich wypowiedziach i działaniach używał Wiedźmina, jako przykładu na wysoką jakość polskich produktów eksportowych. Już w 2011 roku, podczas wizyty dyplomatycznej prezydenta Baracka Obamy w Polsce, temat gry Wiedźmin stał się częścią politycznej debaty. Jak podawały media prezydent Stanów Zjednoczonych podczas wizyty otrzymał od premiera Donalda Tuska wydania anglojęzyczne książek Andrzeja Sapkowskiego, iPad z filmami Tomasza Bagińskiego, oraz między innymi grę komputerową Wiedźmin 2: Zabójcy

476 M. Duszczyk, *Po Sapkowskim czas na Lema. Będzie kolejny hit?*, <https://cyfrowa.rp.pl/gry-i-esport/34511-po-sapkowskim-czas-na-lema-bedzie-kolejny-hit> [dostęp 08.07.2019].

477 Egranizacja – termin publicystyczny określający adaptacje danego dzieła filmowego, literackiego lub innego w postaci gry komputerowej. Czytaj więcej: K. Łaszkiewicz, *TOP 10: Najlepsze egranizacje*, <https://movie-sroom.pl/publicystyka/rankingi/14472-top-10-najlepsze-egranizacje/> [dostęp 08.07.2019].

478 K. Kucharczyk, *Książki Jacka Piekary zamieniają się w gry*, <https://cyfrowa.rp.pl/gry-i-esport/29617-ksiazki-jacka-piekary-zamienia-sie-gry> [dostęp 08.07.2019].

Królów⁴⁷⁹ w edycji kolekcjonerskiej⁴⁸⁰. Był to bardzo niecodzienny gest dyplomatyczny, który stał się szeroko komentowanym tematem w debacie publicznej.

Przekazanie gry komputerowej prezydentowi Stanów Zjednoczonych z jednej strony miało ukazać Polskę, jako kraj wysoce rozwinięty technologicznie, gdzie tworzy się produkty wysokiej jakości; z drugiej zaś strony stało się mimowolnie jednym z elementów promocji produktu, jakim była gra polskiego studia. Sam Obama podczas konferencji prasowej z premierem Tuskiem w czerwcu 2016 roku powiedział, że *niespecjalnie dobrze radzi sobie z grami. Natomiast powiedziano mu, jakie jest miejsce Polski w nowej, globalnej gospodarce.(...) i jest to hołd dla talentu, umiejętności i etyki pracy*⁴⁸¹. Tym samym potwierdzając doniesienia medialne, że nie zagrał w grę polskiego studia.

Temat Wiedźmina, jako prezentu, który dostał Barack Obama wrócił jeszcze do powszechnego dyskursu tego samego roku, za sprawą artykułu opublikowanego w Washington Post. Artykuł Philipa Bumpa, *All 274 gifts given to Barack Obama between 2009 and 2012, ranked* zawierał ranking wszystkich prezentów, jakie Barack Obama otrzymał podczas trzech lat swojej prezydentury. Najlepszym prezentem w rankingu okazał się srebrny aztecki kalendarz, jaki prezydent USA otrzymał w 2012 roku w Meksyku. Natomiast za najgorszy prezent uznano grę Wiedźmin 2 i inne dodatki, jakie Obama otrzymał od Donalda Tuska. Autor tekstu wskazywał, że *może i gra jest dobrze przyjęta przez recenzentów, ale Polacy trochę przesadzili tworząc taką paczkę prezentów*⁴⁸².

Czyżby świat gier komputerowych aż tak bardzo nie pasował do poważnej polityki? Trudno to jednoznacznie określić, gdyż komentatorzy rankingu raczej zwracali uwagę na problem związany nie z samą grą, ale z reklamą gry stworzoną specjalnie dla prezydenta Baracka

479 Zobacz więcej: CD PROJEKT RED, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, gra komputerowa, Warszawa 2011.

480 MOL/PAP, *Co Tusk dał Obamie? Grę Wiedźmin 2, książki Sapkowskiego, pióro...*, <http://www.new-sweek.pl/polska/co-tusk-dal-obamie--gre-wiedzmin-2--ksiazki-sapkowskiego--pioro-,77438,1,1.html> [dostęp 19.09.2018].

481 M. Zdanowicz, *Barack Obama nie zagrał w Wiedźmina 2 „Nie jestem zbyt dobrym graczem”*, <https://www.eurogamer.pl/articles/2014-06-03-barack-obama-nie-zagral-w-wiedzmina-2> [dostęp 19.09.2018].

482 P. Bump, *All 274 gifts given to Barack Obama between 2009 and 2012*, https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2014/08/04/every-gift-given-to-barack-obama-between-2009-and-2012-ranked/?utm_term=.44227bca3084 [dostęp 19.09.2018].

Obamy, o czym wspominał Paweł Luty w artykule dla portalu NaTemat.pl⁴⁸³. Biorąc pod uwagę fakt, iż Obama sam przyznawał, iż z grami nie jest mu po drodze, były to źle ukierunkowane wysiłki. To tylko jeden z przykładów użycia gier w polskiej polityce. Akurat w tej konkretnej historii gra była pozbawiona swojej podstawowej funkcji. Co wcale nie oznacza, że w *poważnej* polityce gry mogą pełnić wyłącznie funkcje marginalne, a przyznanie się do bycia graczem musi być odbierane jako polityczne *faux pas*. W polskiej polityce zdarzały się historie z grami w tle, w które naprawdę grano, a nie używano ich wyłącznie jako prezentu lub argumentu na potwierdzenie danej tezy, jak miało to miejsce w przypadku cytowanej wypowiedzi Mateusza Morawieckiego.

4.4 Jaką rolę gry komputerowe mogą odegrać w polityce?

Podczas wyborów samorządowych w 2002 roku miała miejsce bezprecedensowa sytuacja. Wtedy też to, pierwszy raz w Polsce realna polityka otarła się o przestrzeń gier komputerowych. Gry to nie tylko rozrywka, to też możliwość rywalizacji z innymi graczami. Funkcja rywalizacyjna została wykorzystana podczas wspomnianej kampanii samorządowej. W Warszawie, Białymstoku, Katowicach, Krakowie, Olsztynie oraz w Zielonej Górze doszło do zawodów w jedną z popularnych w ówczesnych czasach gier komputerowych, gdzie graczami stali się kandydaci na fotel prezydentów wymienionych miast. Najwięcej zainteresowania medialnego przykuły rozgrywki prowadzone w Stolicy, gdzie zmierzyli się ze sobą Marek Balicki, Zbigniew Bujak, Lech Kaczyński, Andrzej Olechowski i Julia Pitera⁴⁸⁴. Politycy z pierwszych stron gazet podjęli rywalizację w jednym z tytułów z popularnej serii gier SimCity⁴⁸⁵, konkretnie w wersję SimCity 3000⁴⁸⁶.

Dobór gry nie był w żadnej mierze przypadkowy. SimCity 3000 jest grą strategiczno-ekonomiczną, w której gracze wcielają się w wirtualnego burmistrza. SimCity stał się protoplastą

483 P. Luty, *Najgorszy prezent jaki otrzymał Obama? Polska gra "Wiedźmin", którą dostał od premiera Tuska*, <https://natemat.pl/112405,najgorszy-prezent-jaki-otrzymal-obama-polska-gra-wiedzmin-ktora-dostal-od-premier-tuska> [dostęp 19.09.2018].

484 Wprost.pl, *Kaczyński najlepszy w Simcity*, <https://www.wprost.pl/30800/Kaczynski-najlepszy-w-Simcity> [dostęp 19.09.2018].

485 SimCity – popularna seria gier komputerowych, wydawana przez firmę Maxis (obecnie firma należy do korporacji EA Games), która została zapoczątkowana w 1989 roku. Do dziś seria doczekała się siedmiu samodzielnych odsłon i licznych dodatków. Zadaniem gracza jest zarządzanie i rozwijanie wirtualnego miasta. Nazwę gry można tłumaczyć jako *symulator miasta*, co też oddaje podstawowy charakter rozgrywki. Zobacz więcej: Maxis, *Sim City*, seria gier komputerowych, Stany Zjednoczone, 1989 – 2013.

486 Maxis, *Sim City 3000*, gra komputerowa, Stany Zjednoczone, 1999.

gatunku gier komputerowych zwanych później *City Builderami*⁴⁸⁷. Do zadań graczy należy dbanie o rozwój miasta, planowanie nowych inwestycji, wytyczanie dróg, ustalanie podatków, czy też reagowanie na różnego rodzaju zdarzenia losowe, takie jak chociażby klęski żywiołowe. Pomimo przytoczonego aspektu losowości w rozgrywce liczą się bardziej umiejętności zarządzania, pomysł na rozwój miasta i znajomość mechaniki gry. Z tym ostatnim elementem wiązała się pomoc ekspertów i sztabów, z jakich mogli korzystać kandydaci. Nic dziwnego, że to właśnie ten tytuł został zaproponowany kandydatom, jako próba ich umiejętności w zarządzaniu wirtualnym miastem.

Gra SimCity 3000 miała swoją premierę w 1999 roku, jej następna część ukazała się dopiero w 2003 roku, nic więc dziwnego, iż organizator imprezy, *Gazeta Wyborcza*, zdecydował się właśnie na użycie tego tytułu do tej zaskakującej, przedwyborczej rywalizacji. Graczom została przekazana mapa wzorowana na realnej topografii Miasta Stołecznego Warszawa, przygotowane przez firmę *Cenega Polska*. Specyfika miasta została zobrazowana za pomocą jego podziału na dwie części – wschodnią i zachodnią, które przecinała rzeka Wisła. Do tego dochodziły dwa mosty drogowe, jeden most kolejowy, małe lotnisko i niewielka stacja metra⁴⁸⁸.

Od graczy zależało to, w jaki sposób ich miasto zostanie rozbudowane. Wszystkie te zabiegi miały na celu przygotowanie dla graczy *piaskownicy* przypominającej realną Warszawę z 2002 roku. Od grających zależało to, jak potoczą się losy rozbudowywanego przez nich miasta. W efekcie końcowym organizatorzy wydarzenia poddawali ocenie miasta przygotowywane przez kandydatów na fotel prezydenta miasta Warszawy. W swej ocenie zwracali uwagę zarówno na aspekt finansowy, którego odzwierciedleniem była kondycja budżetu miasta, ale też i aspekty, które w świecie rzeczywistym są zdecydowanie mniej kwantytatywne – takie jak zadowolenie mieszkańców czy też ogólny poziom funkcjonowania całej aglomeracji⁴⁸⁹. Efektywność rządzenia realnym miastem reprezentowana jest zwykle poprzez wynik w wyborach samorządowych. Podobny mechanizm stworzyli pomysłodawcy zawodów, gdzie najlepszy

487 City Builder – inaczej *symulator budowania miast*. Jeden z gatunków strategicznych gier komputerowych. Rozpropagowany głównie poprzez serię gier komputerowych SimCity.

488 Interia.pl, *Kandydaci na prezydenta Warszawy i SimCity 3000*, <https://gry.interia.pl/news-kandydaci-na-prezydenta-warszawy-i-simcity-3000,nId,733306>, [dostęp 27.10.2018].

489 CityMetric staff, *In 2002, Warsaw's mayoral candidates all competed in a game of SimCity – and the future president won*, <https://www.citymetric.com/horizons/2002-warsaws-mayoral-candidates-all-competed-game-simcity-and-future-president-won-733> [dostęp 27.10.2018].

z graczy mógł zyskać na tym ewentualny profit przed najbliższymi wyborami, mający swój udział w kreowaniu pozytywnego wizerunku kandydata.

Zwycięzcą tego przedwyborczego eksperymentu okazał się Lech Kaczyński, który to i w realnej polityce odniósł prawdziwy sukces, jakim niewątpliwie było wygranie wyborów prezydenckich w 2002 roku w Warszawie. Dziennikarze zwracali uwagę, że o sukcesie w grze nie decydowały wyłącznie umiejętności poszczególnych polityków, ale wsparcie ich sztabów. Gra nie była więc *próbą generalną* przed ewentualnym piastowaniem funkcji prezydenta, ale raczej elementem prowadzenia kampanii samorządowej. Kandydaci, którzy brali udział w rywalizacji mogli liczyć na ocieplenie ich wizerunków i trafienie do młodego grona odbiorców, które w 2002 roku było jeszcze silniej niż obecnie kojarzone z wirtualną rozgrywką.

Oprócz samego grania, kandydaci odpowiadali również na pytania dziennikarzy, przekazując tym samym zarządzanie wirtualnym miastem ich sztabom⁴⁹⁰. Powyższa sytuacja zdaje się potwierdzać tezę, iż granie i rywalizacja były tu tylko elementem kampanii wyborczej, przeprowadzonej w naprawdę wyjątkowym stylu. Omawiany przykład jest o tyle ciekawy, iż zdecydowanie pokazał inny, niż czysto rozrywkowy charakter gier wideo. Ponadto dziś stał się faktem historycznym, który poprzez swoją wyjątkowość stał się elementem kultury popularnej, przytaczanym często przez graczy-obszerników sceny politycznej w Polsce.

Organizatorzy wspomnianego wydarzenia przyjęli założenie, iż granie w *symulator budowania miasta*⁴⁹¹ pokaże poziom poszczególnych umiejętności, jakimi dysponuje gracz, który w tym wypadku był też politykiem. Przede wszystkim mowa tu o umiejętnościach niezbędnych do myślenia perspektywicznego, sztuce podejmowania decyzji pod presją czasu, czy też podstawowej wiedzy o urbanistyce. Ten ostatni aspekt jest o tyle ważny, iż wiąże się w dużym stopniu z komfortem życia wirtualnych mieszkańców. W zakorkowanym i źle zaprojektowanym mieście ludziom żyje się gorzej niż w tym, gdzie ruch odbywa się sprawnie a mieszkańcy nie muszą pokonywać dalekich dystansów do pożądaných przez nich miejsc lub usług.

490Redakcja Gamezilla.pl, *Wspominamy Lecha Kaczyńskiego jako... gracza*, <http://www.komputerswiat.pl/gamezilla/publicystyka/2014/04/wspominamy-lecha-kaczynskiego-jako-gracza> [dostęp 27.10.2018].

491 Symulator budowanie miasta, czy też *city builder* – nazwy określające gatunek gier komputerowych, których głównym celem jest prowadzenie i zarządzanie wirtualnym miastem. Oprócz SimCity możemy zaliczyć do tego gatunku produkcje takie jak chociażby *Cities Skyline*, *Tropico*, czy też symulatory osadzone w realiach historycznych, jak *Zeus Pan Olimpu* lub seria *Cesar*.

Przy okazji kandydaci mogli pokazać, jak wyglądał ich pomysł na prowadzenie miasta. Na ten przykład zwycięzca rywalizacji, Lech Kaczyński, zaczął projektowanie swojego miasta od rozwoju infrastruktury i zapewnienia podstawowych mediów mieszkańcom. Podczas gdy na przykład Janusz Piechociński postawił na rozrywkę i wybudował Zoo. Gracze musieli nie tylko brać odpowiedzialność za swoje pomysły, ale też odnieść je w stosunku do zasad gry i jej funkcjonowania. Za te ostatnie odpowiadały sztaby, które miały odpowiednie przygotowanie do samego prowadzenia rozgrywki, politycy podejmowali zazwyczaj tylko decyzje. Grający politycy musieli uczyć się rozgrywki wraz jej trwaniem i z każdą otrzymaną od sztabów poradą.

Mechanizm nauki, czy też sprawdzania pewnych kompetencji poprzez grę, jest często uważalny i coraz częściej adaptowany przez różne obszary życia. Zarówno na szczeblu prywatnym, publicznym, ekonomicznym czy też nawet militarnym. Gry symulacyjne coraz częściej stają się elementami prowadzenia szkoleń. Christina Rowley i Jutta Weldes z Uniwersytetu w Bristolu opisują rolę gier w procesach szkolenia amerykańskich żołnierzy. Podkreślając przy tym, że już od wczesnych lat 80tych gry wykorzystywane były do nauki doktryn wojennych, umiejętności praktycznych czy też taktyk wojskowych⁴⁹². Na przykładzie omawiania jednej z gier, stworzonych na zlecenie Armii Stanów Zjednoczonych – *America's Army*⁴⁹³ – wskazują również na propagandową rolę gier wojskowych, które wynikała z grania w ten *symulator żołnierza*, który stał się skutecznym elementem promocji amerykańskiego wojska.

Gry, poprzez aspekt symulacyjny, pozwalają na przećwiczenie pewnych umiejętności w sytuacjach, które nie pozwalałyby na. Przede wszystkim mowa tu o sytuacjach kryzysowych, na których nadejście różnego rodzaju symulacje mogą nas przygotować. O ich użyteczności świadczą przede wszystkim cechy takie, jak komplementarność i funkcjonalność danej symulacji. Samo granie w *America's Army* nie mogło przygotować gracza do bycia w pełni wyszkolonym żołnierzem, ale z pewnością mogło zachęcić go do podjęcia służby. Oprócz samego waloru symulacyjnego powyższy tytuł pełnił również funkcje reklamowo-propagandową, mającą na celu poprawę wizerunku Armii Stanów Zjednoczonych. Pomimo tego gra była na tyle

492 C. Rowley, J. Weldes, *From soft power and popular culture to popular culture and world politics*, Bristol 2016, s. 19.

493 Armia Stanów Zjednoczonych, *America's Army*, gra komputerowa, USA 2002.

użytecznym materiałem treningowym, że doczekała się prac badawczych, w których badano potencjał gry w sferze cywilno-militarnej⁴⁹⁴.

O ile *America's Army* było tytułem, którego polityczność była w pełni intencjonalna, gdyż wiązało się to z jej rolą szkoleniową i marketingową, to już inne gry nastawione są stricte na cel rozrywkowy. Samo przytaczane wcześniej *SimCity 3000* było bardziej grą niż ambitną symulacją, która mogłaby kogokolwiek przygotować do pełnienia funkcji zarządcy danego miasta. W nieodległej przyszłości mogą pojawić się natomiast inne produkcje, zdecydowanie lepiej odnajdujące się w roli *symulatora polityka*.

Chociaż opisywane wydarzenie z 2002 roku stało się tematem medialnym, szeroko komentowanym przez dziennikarzy i publicystów, to nie było niczym innym, jak jednym z wielu elementów prowadzenia kampanii wyborczej. Niezmiernie trudnym byłoby obronienie hipotezy, jakoby zwycięstwo w wirtualnej rywalizacji miało wpływ na wygraną Lecha Kaczyńskiego w omawianych wyborach. Z pewnością była to ciekawa odskocznia od jednokierunkowych kampanii wyborczych⁴⁹⁵ zdominowanych przez wyborcze plakaty, reklamy radiowe i telewizyjne spoty. Jeżeli debaty z udziałem polityków mogą pokazać ich teoretyczne plany na domniemane przyszłe realizowanie mandatu, to w przypadku gier dochodzi jeszcze, chociaż oczywiście w bardzo niewielkim stopniu, aspekt pewnych umiejętności, jakimi powinien posługiwać się pełniący daną funkcję.

Tego rodzaju wydarzenia pokazują doskonale, że gry komputerowe mogłyby być jednym z elementów procesu, który miałby na celu wyłonienie kandydatów na poszczególne stanowiska spośród osób, które przejawiają się pewnymi pożądanymi kompetencjami. Dzisiejsza polityka wymaga od polityków, czy też osoby aspirujące do bycia nimi, przede wszystkim umiejętności miękkich, sztuki autoprezentacji i umiejętności w obszarze retoryki. Zarządzanie

494 L. Zhan, *The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military Public Sphere*, Cambridge 2003.

495 Zwracam tu uwagę na fakt *interaktywności*, jaka towarzyszyła kampanii przedwyborczej prowadzonej w formie gry. Tego rodzaju rywalizacja mogła zwrócić uwagę wyborców na praktyczne umiejętności polityków, których ocena jest zdecydowanie trudniejsza w przypadku innych rodzajów komunikacji, gdzie polityk lub jego sztab odpowiada za kształt przekazu, a tym samym wizerunku. W przypadku obserwowania rywalizacji w grze, wyborca sam mógł wyrobić sobie własną opinię, bez udziału innych narracji i interpretacji. Chociaż w omawianym casusie ciężko jest mówić o wieloaspektowej symulacji, która mogłaby realnie zbadać pewne predyspozycje polityków, to z pewnością (nawet biorąc pod uwagę ograniczenia wynikające z funkcjonowania danej aplikacji) można mówić o nowym podejściu w komunikowaniu politycznym, które stawia większą wagę na aspekt interaktywności, niż standardowej relacji typu nadawca – komunikat – odbiorca.

miastem wymaga również rozeznania w ekonomii, urbanistyce, czy też zarządzaniu zasobem ludzkim.

Warto w tym momencie odnieść się do definicji *teorii gier*, przedstawioną przez Ryszarda Pawła Kosteckiego. Zdaniem Kosteckiego teoria gier *interesuje się problemami związanymi z podejmowaniem decyzji w układach z wieloma uczestnikami (zwanymi także graczami)*, gdzie każdy z grających ma swoje własne preferencje, które w ramach ustalonych wcześniej reguł określają sposób prowadzenia jego działań, które to w efekcie finalnym przekładają się na ich *wypłatę*. Dalej zdaniem Kosteckiego *teoria gier* może być narzędziem do *rozpatrywania modeli podejmowania optymalnych strategii*⁴⁹⁶. W przypadku rywalizacji z 2002 roku możemy rozpatrywać polityków, jako *graczy*, których *wypłatą* byłby jak najlepszy wynik w nadchodzących wyborach.

Gra SimCity 3000, w której rywalizowano, stała się polem gry, w której ścierały się różne strategie działania, uzależnione od podejmowanych wcześniej decyzji. Biorąc pod uwagę dużą medialność całego przedsięwzięcia, zwłaszcza w przypadku rywalizacji w Warszawie, kandydaci mogli podejmować wiele różnych strategii działania. Prawdziwym sukcesem nie było przecież zwycięstwo w samej grze, ale w płaszczyźnie długofalowej zwycięstwo wyborcze. Lechowi Kaczyńskiemu udało się odnieść sukces zarówno w samej grze, jak i w wyborach w 2002 roku. Trudno o skorelowanie zwycięstwa w grze ze zwycięstwem wyborczym. Z pewnością była to jednak możliwość do skonfrontowania planów i strategii wielu kandydatów, z czego sztaby polityczne mogły wyciągnąć szybkie wnioski i przełożyć to na konstruowanie kampanii wyborczej. Zdaniem Wioletty Drobik-Czwaro teoria gier może być szeroko stosowana ekonomii, biologii ewolucyjnej, informatyce, filozofii oraz również w naukach społecznych i politycznych⁴⁹⁷.

Podstawowym problemem wykorzystywania teorii gier w politologii jest występujący zazwyczaj brak pełnych informacji o samych graczach, ale też o ich prawdziwych interesach, strategiach, ale też o ich otoczeniu politycznym. Wojciech Jakubowski i Łukasz Zamęcki, autorzy rozdziału *Metodologia badań politologicznych*, w książce *Nauki o polityce. Zarys koncepcji*

496 R. P. Kostecki, *Wprowadzenie do teorii gier*, T. Rostański, M. Drozd, *Teoria gier*, http://www.fuw.edu.pl/~kostecki/teoria_gier.pdf s.1 [dostęp 27.10.2018].

497 A. Drobik-Czwaro, *Teoria gier. Czym jest teoria gier?*, <http://kgohz.sggw.pl/wp-content/uploads/2015/10/biomat-w15-Teoria-GIER.pdf> s. 4 [dostęp 27.10.2018].

dyscypliny wskazują dodatkowy problem teorii gier w naukach o polityce, jakim jest *założenie o racjonalności postępowania danych stron omawianego procesu politycznego*⁴⁹⁸. Odnosząc się do wirtualnej rozgrywki w formie gry, warto zwrócić uwagę na kilka kwestii. Przede wszystkim rola obserwatora gry jest tu przypisana aplikacji komputerowej, która pozbawiona jest czynników empirycznych, zamiast tego opiera się na twardych danych ilościowych.

Po drugie, zasady i kształt rozgrywki zazwyczaj są niemożliwe do obejścia w żaden sposób. Jeżeli w przypadku teorii gier pojawia się problem braku informacji o badanych graczach, tak w przypadku gier komputerowych badane są zazwyczaj pewne umiejętności i długofalowe strategie. Oczywiście gry nie staną się symulacjami, których funkcje predyktywne posłużą politologom do opisywania możliwych scenariuszy życia politycznego, ale z pewnością mogłyby stać się jednym z narzędzi eksplanacyjnych dla samych polityków. Biorący udział w danej grze pokazywaliby swoje umiejętności przed zainteresowaną widownią, rywalizując przy tym z innymi kontrkandydatami. Używanie gier w ten sposób mogłoby pełnić funkcje rozrywkową, wykorzystywaną w marketingu politycznym, ale też i funkcje naukową i poznawczą, trafiającą przede wszystkim do zainteresowanych wyborców. W tym momencie należy tylko postawić pytanie: czy politycy byłiby zainteresowani tego rodzaju rywalizacją? Wszak wydaje się, iż owa tajemniczość dotycząca strategii, planu działania, czy też właśnie pewnych umiejętności, stanowi element przewagi w procesie rywalizacyjnym.

Wirtualna rozrywka niesie za sobą wiele pożytecznych funkcji, nie tylko tautologicznie ujętą funkcję rozrywkową. Zaprezentowane powyżej studium przypadku pokazuje rolę gier, jakie te mogą pełnić w procesie poznawczym wyborców, wobec autoprezentacji poszczególnych kandydatów. Gry, poprzez swoją wewnętrzną mechanikę, ułatwiają ocenę i pozwalają na łatwą kategoryzację pewnych działań i pomysłów realizowanych w oparciu o jej reguły. Powyższy przykład z 2002 roku, omawiany przez pryzmat Warszawy, niósł za sobą pewne ograniczenia. Zarówno związane ze słabą popularnością sektora gier komputerowych, jaki miał miejsce w tamtych czasach⁴⁹⁹, oraz ograniczeniem wynikającym z architektury samej gry.

498 W. Jakubowski, Ł. Zamęcki, *Metodologia badań politologicznych*, [w:] Nauki o polityce. Zarys koncepcji dyscypliny, Warszawa 2013, s. 204.

499 Mowa tu nie tylko o samej wielkości przemysłu gier komputerowych, który rozumiany jest przez aspekty finansowe i marketingowe, ale również o rozwoju technologicznym branży, jak i samych gier. Rok 2002 był dopiero początkiem dynamicznego rozwoju całej branży, który został zapoczątkowany wraz z pojawieniem się i rozpropagowaniem komputerów osobistych i kolejnych generacji konsol. Czytaj więcej: Raport o stanie

Zdecydowanie nie można porównać zarządzania fikcyjną metropolią z realnym piastowaniem fotelu prezydenta. Natomiast w kategoriach eksperymentu gra może stanowić jeden z elementów sprawdzających poszczególne kompetencje kandydatów. Można założyć, iż prężny rozwój przemysłu komputerowego, w tym gier i oprogramowania, mógłby wytworzyć narzędzia, które poprzez element symulacyjny sprawdzałyby poszczególne kompetencje kandydatów na dany fotel polityczny.

Tego rodzaju futurologiczne rozważania biorą się z obserwacji przemysłu gier komputerowych, jak i z samej problematyki wyborów i wyboru. Wyborca bardzo rzadko posiada rozszerzone informacje na temat kompetencji politycznych i merytorycznych danego kandydata. Udział w grze mógłby owe kompetencje, lub niekiedy ich brak, odstąpić przed zainteresowanymi wyborcami. Już w przypadku rozważań na temat relacji literatury i filmu z polityką padły dwukrotnie słowa Przemysława Czaplińskiego o zakłócaniu narracji, skrętnie tworzonych przez polityków. Zdaje się słusznym kolejna parafraza wspomnianego cytatu również w omawianym przypadku gier komputerowych, jako sprawdzianu dla polityki. Popkultura, pomimo tego, że może obierać przeróżne formy, zawsze będzie cechowała się pewnym politycznym potencjałem i możliwością wchodzenia w interakcje ze światem polityki.

Wykorzystanie rywalizacyjnego i weryfikacyjnego (w kontekście pewnych umiejętności administracyjnych i politycznych) charakteru gier, wobec osób starających się o dane stanowisko polityczne, stałoby się właśnie niczym innym, jak próbą zakłócenia wykreowanego przez polityka dyskursu⁵⁰⁰. W tym momencie nasuwa się pytanie, czy poszczególni aktorzy polityczni byłiby zainteresowani tego rodzaju kwantytatywnymi *sprawdzianami*? Od tego wyborczego eksperymentu minęły lata. Technologia w tym czasie rozwinęła się w olbrzymim wymiarze. Niestety próżno szukać podobnych rozwiązań zaimplementowanych do poszczególnych systemów politycznych. Gry nadal traktowane są bardziej jak czysta rozrywka, niż platforma do rywalizacji i sprawdzania własnych możliwości i umiejętności. Przynajmniej w obszarze polityki. Rywalizacyjny charakter wirtualnej rozgrywki jest z roku na rok coraz to bardziej eksploatowany, co związane jest z olbrzymim rozwojem tak zwanego *e-sportu*.

przemysłu gier komputerowych z 2002 roku: J. Kirriemuir, Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies, [w:] D-Lib Magazine vol. 8, nr. 2, USA 2002, <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html> [dostęp 17.12.2018].

500 P. Czapliński, *Polityczność w literaturze i polityczność literatury*, s. 81.

Powyższe rozważania dotyczące roli gier, jaką te mogą odgrywać w polityce, biorą się z prognostyki politycznej, ocierającej się o polityczną futurologię. Obserwacje działań polityków mogą doprowadzić do całkiem innych odpowiedzi. Rywalizacyjny charakter gier może nie tylko dotyczyć politycznej rywalizacji *face to face*, lecz także dotyczyć pewnej płaszczyzny rozgrywki konkretnej gry. Politycy nie tylko mogą rywalizować ze sobą w danej grze, ale także wykorzystać grę do wykreowania pewnej płaszczyzny rywalizacji. Powyższy mechanizm został wprowadzony w życie i wykorzystany podczas kampanii wyborczej do Sejmu i Senatu w 2019 roku. Jacek Pająk, kandydat na posła z ramienia Koalicji Obywatelskiej zaprezentował spot wyborczy, w którym polityk gra w grę, której celem jest *pokonanie zombie PiS-u*⁵⁰¹.

Kandydat do Sejmu wykorzystał na potrzeby kampanii fragment fikcyjnej gry, w której steruje uzbrojoną osobą (widok z pierwszej osoby⁵⁰²), walczącą z zombie, nad którymi pojawiają się hasła typu *reforma sądownictwa* lub *wysokie ceny*⁵⁰³. Zombie mają tu symbolizować działania partii Prawo i Sprawiedliwość. Gracz walczy z nimi, aby w ostatecznym rezultacie móc *uwolnić orła*. Sam Jacek Pająk skomentował swój spot w mediach społecznościowych następującymi słowami: *Jesteśmy od kilku lat na wojnie z zombie PiS-u: reformą sądownictwa, pełzającym autorytaryzmem, pazernością i chciwością władzy, inflacją i propagandą! Czy Jack Spider "dorżnie watahę" zombie i uwolni Orła*⁵⁰⁴? Sama rozgrywka, a tym samym spot Pajaka, kończy się jego słowami: *Zagrajmy Razem, wygrajmy Polskę*.

Powyższe słowa dość jasno określają właściwą interpretację zamiaru autora. Spot, chociaż niewątpliwie nie stroniący od brutalności, szybko przebił się do mediów ogólnokrajowych. Te zwracały uwagę na niecodzienną formę spotu wyborczego, przygotowaną przez kandydata⁵⁰⁵. Już samo wykorzystanie gry komputerowej, jako motywu przewodniego wyborczego spotu,

501 [kraków.onet.pl, Kandydat KO w swoim spocie walczy w grze komputerowej z "zombie PiS-u"](https://krakow.onet.pl/kandydat-ko-w-swoim-spocie-walczy-w-grze-komputerowej-z-zombie-pis-u/2q3j212), <https://krakow.onet.pl/kandydat-ko-w-swoim-spocie-walczy-w-grze-komputerowej-z-zombie-pis-u/2q3j212> [dostęp 03.10.2019].

502 Widok z pierwszej osoby tzw. *widok z oczu*, sposób przedstawienia gry, w której gracz widzi świat oczami bohatera, którym steruje. Jest to widok charakterystyczny dla gatunku gier FPS (z ang. First Person Shooter), do którego można by zaliczyć grę wykorzystaną w spocie Jacka Pajaka, o ile ta istniałaby faktycznie.

503 Pawk, "Czy Jack Spider 'dorżnie watahę' zombie i uwolni Orła?". Kandydat KO w swoim spocie "gra w grę", <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114884,25262536,jestesmy-od-kilku-lat-na-wojnie-z-zombie-pis-u-kandydat-ko.html> [dostęp 03.10.2019].

504 pajakjacek, Wpis w serwisie Facebook.com, <https://link.do/T4EB6>, [dostęp 03.10.2019].

505 M. Pietraszewski, Kandydat KO w spocie...walczy z zombie PiS. "Czy Jack Spider uwolni Orła?", <https://wiadomosci.radiozet.pl/Polska/Polityka/Wybory-parlamentarne-2019/Wybory-parlamentarne.-Spot-kandydata-KO-z-Tarnowa-w-formie-gry-komputerowej> [dostęp 03.10.2019].

wyduje się być odbieranym przez obserwatorów politycznego dyskursu jako działanie nowatorskie. Pająk w swoim spocie nie tylko używa gry komputerowej, jako płaszczyzny politycznej rywalizacji, ale też wykorzystuje w pełni pewne nieśmiertelne schematy popkultury. Cytując Ksenię Olkusz: *zreanimowane zwłoki stają się swoistym archetypem i rekwizytem kultury (głównie) popularnej*⁵⁰⁶. Jacek Pająk używa tu też typowo *młodzieżowej* konwencji gry komputerowej, łącząc ją z jednym z najbardziej rozpowszechnionych motywów popkultury - zombie. Efekt końcowy, poprzez pewien kontrast wobec standardowych praktyk wyborczych takich jak program wyborczy, plakat, spot lub prowadzenie profilu w social mediach, trafił do szerokich mas ludzi. Kandydat na posła z pewnością zdobył tym działaniem polityczny rozgłos. Warto natomiast zwrócić uwagę, iż ów rozgłos bardziej wynikał z samej formy spotu, niż z pewnych wartości stricte politycznych. Tego rodzaju praktyki nie zagwarantowały jednak kandydatowi wystarczającego poparcia, które zagwarantowałoby mu dostanie się do Sejmu.

W tym momencie można odważnie założyć, iż tego rodzaju działań podejmowanych przez polityków, może pojawić się w przyszłości jeszcze więcej. Gry komputerowe, będące ważnym elementem kultury popularnej, mogą stać się tym medium, które umiejętnie użyte może zmaksymalizować zysk wyborczy danego kandydata. W tym momencie wykorzystanie gier komputerowych może gwarantować kandydatom rozgłos, wynikający z efektu nowości. W przyszłości możliwe jest, iż większa liczba politycznych graczy wykorzysta tego rodzaju działania i techniki, stąd kandydaci będą zmuszeni do postawienia akcentów nie tylko na ekspozycję, ale również na treść – samo szokowanie może nie wystarczyć. Stąd jeszcze raz warto zastanowić się nad poruszonym wcześniej aspektem rywalizacyjności gier komputerowych. Choć dziś brzmi to jak bardzo odważna futurologia polityczna, to jednak aspekt sportowy gier komputerowych może w przyszłości odegrać swoją rolę w polityce.

Wykorzystanie popularnego medium może w pewnych warunkach gwarantować rozgłos aspirującemu politykowi, co udowodnił w kampanii w 2019 roku Jacek Pająk. Gry nie wyróżniają się od innych gatunków popkultury w potencjale eksplanacyjnym rzeczywistości. Gracze są tak samo podatni na wpływy treści jak inni odbiorcy kultury. Z tym wyjątkiem, że nie tylko śledzą rozwój akcji, ale mogą też odegrać w niej swoją rolę. Ta interakcyjność, a niekiedy

506 K. Olkusz, *Jak „ugryźć” temat? Wieloaspektowość figur zombie*, [w:] red. K. Olkusz, *Zombie w kulturze, Perspektywy Ponowoczesność Tom I*, Kraków 2016, s. 18.

i rywalizacyjność stanowią tu cechę specjalną gier wideo. Sam kontakt z czymś dziełem zmusza odbiorcę do przetworzenia szeregu informacji. Odbiorca może poddać się lub nie wpływowi danego dzieła. Przyjąć dane informacje za pewnik lub całkowicie je odrzucić. Może to również dotyczyć samego wpływu politycznego. Gry coraz częściej podejmują się tematów społeczno-politycznych, tym samym chcąc lub nie, przemycają w sobie pewne polityczne treści lub niekiedy i konkretne poglądy.

4.5 Gry – czyli historia ciągłej ewolucji

E-sport, czyli tak zwany *sport elektroniczny* jest niczym innym jak kolejnym dowodem na rozwój gier komputerowych i ich popularności w świecie rozrywki. Na początku 2018 roku media informowały, iż tylko kwestią czasu jest, aby wartość rynku e-sportu przekroczyła miliard dolarów⁵⁰⁷. Chociaż już w połowie 2017 roku Business Insider Polska, powołując się w swoim artykule na dane Polskiej Agencji Prasowej, informował, iż sam chiński rynek e-sport szacowany jest na około 3 miliardy dolarów. Tak duże różnice w próbach oszacowania realnej wartości rynku sportów elektronicznych może być niejako jednym z dowodów potwierdzających to, w jakim tempie ten rozwija się w ostatnich latach.

Warto w tym momencie powołać się na fragment artykułu, zamieszczonego na internetowej stronie *Pulsu Biznesu*, pod tytułem *E-sport przyciągnie miliardową widownię*. Zdaniem cytowanego tam Johna Boniniego⁵⁰⁸ z firmy Intel Szybki wzrost wartości rynku e-sport może być zależny od *ekspansji na nowe rynki i regiony, a także z przyciągnięciem nowych odbiorców, w tym kobiet*⁵⁰⁹. W cytowanym wyżej artykule możemy spotkać się z prognozą, iż rynek e-sport w ciągu 10 lat może przyciągnąć do siebie miliardową widownię.

Ciągła ewolucja ma swoje przyczyny zarówno w samym rozwoju przemysłu gier komputerowych, ich dostępności dla graczy i coraz to wyższej jakości komercyjnej, ale także w samej popularności gier komputerowych. Już kilka lat temu ponad 100 tysięcy widzów w jednym momencie oglądało polską transmisję z półfinałowych zmagania w grze Counter Strike: Global

507 Jd, *Wartość globalnego rynku esportu przekroczy w tym roku miliard dolarów. Większość kibiców to mileniści*, <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/rynek-esportu-na-swiecie-wartosc-przekroczy-w-2018-mld-dolarow> [dostęp 28.12.2018].

508 John Bonini – vice prezes Intel Corporation, jeden z największych na świecie producentów układów scalonych. Firma ta od wielu lat wpływa na rozwój, oraz kształt rynku komputerów osobistych. Sam Bonini pełni również w firmie Intel funkcje generalnego menadżera od gier komputerowych i e-sportu.

509 Puls Biznesu, *E-sport przyciągnie miliardową widownię*, <https://www.pb.pl/e-sport-przyciągnie-miliardowa-widownia-907007> [dostęp 28.12.2018].

Offensive podczas PGL Major w 2017 roku w Krakowie. Czynnikiem, które niewątpliwie wpłynęły na tak dużą oglądalność w Polsce właśnie tej transmisji było zarówno miejsce, w którym organizowano cały turniej, jak i fakt, iż w półfinałowym meczu występowała Polska drużyna *Virtus.Pro*. Już rok później polski rekord oglądalności został pobity. Kolejny raz za sprawą sukcesów polskich drużyn e-sportowych.

W artykule *W esporcie to sukcesy Polaków przyciągają widzów*, opublikowanym w internetowym serwisie publicrelations.pl możemy zapoznać się z tytułową tezą, która znajduje swoje potwierdzenie w przytoczonych sytuacjach⁵¹⁰. Wpływ sukcesu drużyny, czy też poszczególnych osób, na popularność całego sportu w danym kraju, stanowi analogię do sytuacji znanych z *tradycyjnych* sportów. Aspekt rywalizacyjny, czy też czysto kibicowski pokazuje nam prawdziwie sportowe walory, jakie może nieść za sobą wirtualna rozgrywka. Co za tym idzie, e-sport może w ciągu najbliższych lat stać się również przedmiotem badań socjologów czy też politologów, zajmujących się społecznym lub politycznym oddziaływaniem sportu na społeczeństwo. Zważając na wielką popularność e-sportu, oraz jego społeczny wydźwięk, wydaje się słusznym tworzenie supozycji, jakoby wirtualny sport stał się również przedmiotem wnikliwych analiz firm zajmujących się badaniami rynku i opinią publiczną.

Już teraz widać coraz większym zainteresowaniem rynkiem wirtualnego sportu, przez tego rodzaju organizacje. Czego przykładem może być powołanie przez firmę *Kantar Milward Brown* zespołu badawczego, którego głównym zadaniem ma być dostarczanie klientom wiedzy o świecie e-sport, o czym szerzej pisze Sebastian Kucharski w jednym z artykułów dla *Gazety Wyborczej*⁵¹¹. To tylko jeden z przykładów śledzenia rynku gier komputerowych przez ośrodki badania opinii społecznej czy też firmy marketingowe. Biorąc pod uwagę wartość rynku wirtualnej rozgrywki, oraz coraz większą popularność wśród widzów w Polsce i na całym świecie, nikogo nie powinno dziwić tego rodzaju przenikanie świata biznesu i świata gier.

Gry od zawsze miały dwa podstawowe zadania: dostarczanie rozgrywki odbiorcom oraz dostarczanie pieniędzy ich producentom. Dziś przemysł e-sport jest niczym innym jak pewną próbą instytucjonalizacji rozgrywki i nadania im pewnych ram, znanych ze świata tradycyjnych

⁵¹⁰ publicrelations.pl, *W esporcie to sukcesy Polaków przyciągają widzów*, <https://publicrelations.pl/w-esporcie-to-sukcesy-polakow-przyciagaja-widzow/> [dostęp 28.12.2018].

⁵¹¹ S. Kucharski, *Badacze wchodzą w rynek e-sport*, <http://wyborcza.pl/7,156282,23118072,badacze-wchodza-w-rynek-e-sportu.html>, [dostęp 28.12.2018].

rozgrywek sportowych. Zwiększająca się popularność tego sektora interaktywnej rozgrywki będzie wiązała się z coraz większą profesjonalizacją zmagania, co też w niewątpliwym sposób pozwoli na większą ingerencję marketingu do świata gier. Gry są produktem, który ma na sobie zarabiać - a robią to tylko wtedy, kiedy znajdują pewną grupę nabywców.

Dziś producenci gier komputerowych nie zarabiają tylko raz, w momencie sprzedaży kopii danego tytułu. Aktualnie mamy do czynienia z *grami-usługami*⁵¹², które są elementem długofalowych strategii marketingowych danych firm. Przykładem tego jest ciągłe rozwijanie danych tytułów za pomocą dodatków i rozszerzeń, ale także właśnie sam rynek e-sportu. Zbigniew Dziubiński, Natalia Organista i Zuzanna Mazur pisali o sporcie, iż ten *zajmuje istotną pozycję w kulturze popularnej. Przestaje być postrzegany jako rozrywka, a coraz częściej zauważa się jego polityczny, ekonomiczny i komercyjny wymiar*⁵¹³. Wydaje się słusznym tworzenie konstatacji, jakoby gry komputerowe i ich zinstytucjonalizowana rywalizacja w formie e-sportu, miały iść dokładnie tą samą drogą.

Dzisiejsza sytuacja gier komputerowych przypomina niejako początki popularności i rozwoju branży firmowej. Początkowo film był tylko i wyłącznie nośnikiem rozrywki. Szybko jednak przejął szereg innych funkcji, takich jak przekazywanie informacji o świecie, edukacja, czy też pewna eksplanacja rzeczywistości, za pomocą swoich walorów audiowizualnych. Ale też z biegiem czasu filmy zostały wykorzystane do celów marketingowych, politycznych, czy też propagandowych. Czy taka właśnie rola może spotkać również przemysł gier komputerowych i samego e-sportu? Andrzej Stępnik w swoich badaniach udowadnia, iż z perspektywy teorii sportu e-sport może być określany mianem sportu, nie tylko w metaforycznym znaczeniu⁵¹⁴. Autor argumentuje owe stwierdzenie za pomocą badań jakościowych i analizy porównawczej. W tym drugim przypadku bada podobieństwo e-sportu do kryteriów z zakresu teorii sportu autorstwa Macieja Demela⁵¹⁵. Według Andrzeja Stępnika e-sport spełnia większość

512 Czytaj więcej: A. Berlik, *Gra jako usługa – za czy przeciw?*, <https://www.gram.pl/artukul/2016/02/17/gra-jako-usluga-za-czy-przeciw.shtml> [dostęp 02.04.2019].

513 Z. Dziubiński, N. Organista, Z. Mazur, *O konstruowaniu męskości i kobiecości na podstawie przekazów prasowych w "Gazecie Wyborczej" dotyczących Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej w 2010 i 2014 roku*, [w:] Studia Medioznawcze. 2015, nr 3, Warszawa 2015, s. 105.

514 A. Stępnik, *E-sport z perspektywy teorii sportu*, [w:] Homo Ludens 1 (2009), Poznań 2009, s. 219.

515 Za Andrzejem Stępnikiem: M. Demel, A. Skład, *Teoria wychowania fizycznego*, Warszawa 1970, s. 18–19.

z zaprezentowanych w pracach Demela kryteriów. Tym samym jego zdaniem może być traktowany jak każdy inny sport⁵¹⁶.

Dlatego też warto postawić w tym miejscu pytanie: czy sport elektroniczny w perspektywie następnych kilkunastu lat będzie mógł szczyścić się tak samo wielkimi możliwościami wpływu społeczno-politycznego, jak ma to miejsce w przypadku tradycyjnych sportów - a już w szczególności tych najpopularniejszych i najbardziej komercyjnych? O ile w przypadku e-sportu wpływ polityki może być jedynie marginalny⁵¹⁷, gdyż jest to nic więcej jak forma rywalizacji pomiędzy poszczególnymi graczami lub drużynami; to już w przypadku samych gier sytuacja może wyglądać całkowicie inaczej. Już dziś można zaobserwować trend wskazujący, że świat gier komputerowych, sportu i polityki mogą na siebie wzajemnie oddziaływać, tworząc niejako sieć wspólnych powiązań i zależności. Efektem tego rodzaju działań może być polityzacja i ideologizacja gier, jak i popkulturyzacja polityki.

516 Autor w swoim artykule odnosi się do siedmiu cech konstytutywnych sportu, zaproponowanych przez Macieja Demela w książce *Teoria wychowania fizycznego* z 1970 roku. Stępnik w swoich badaniach analizuje zagadnienie e-sportu, pod kątem zgodności z przytoczonym zestawieniem. Są to następujące cechy, przedstawione wraz z uzasadnieniem autora: 1) *Podejmowanie się danej aktywności nie jest motywowane koniecznością zaspokajania podstawowych potrzeb życiowych*. Zdaniem Stępnika motywy, które przyświecają graczom, w większości przypadków nie są związane z zaspokajaniem potrzeb życiowych, a raczej można je opisać w kategoriach hobby, co jego zdaniem spełnia powyższe kryterium. 2) *Sportowi muszą towarzyszyć dodatnie emocje*. Zdaniem autora ten podpunkt również jest spełniony, gdyż e-sportowi mogą towarzyszyć podobne pozytywne (jak i negatywne) emocje, co w przypadku tradycyjnych sportów. 3) *Brak materialnego efektu, związanego z wynikiem pracy produkcyjnej*. Tu Andrzej Stępnik nie tylko potwierdza zgodności e-sportu z cechą wymaganą, ale także uważa, iż e-sport spełnia ten warunek nawet lepiej niż tradycyjny sport. Tłumaczy to poprzez fakt, iż cała płaszczyzna rywalizacji, w tym jej wyniki, mają swój wymiar tylko i wyłącznie na wirtualnej płaszczyźnie. 4) *Sport cechuje ruchowy charakter działań, z akcentem specjalistycznym*. Powyższy punkt, zdaniem autora, również spełnia wymagania. Choć w swojej analizie autor podkreśla, że w tym wypadku e-sport znacznie różni się od klasycznych sportów (choć nie wszystkich, czego przykładami mogą być szachy lub brydż). W pierwszym wypadku gracz uważają kontrolerów, w drugim wysiłku całego ciała. 5) *Systematyczność w dążeniu do osiągnięcia jak najlepszych wyników*. 6) *Współzawodnictwo* jako bodziec do samodoskonalenia. Kolejne dwa punkty wynikają z samego rywalizacyjnego charakteru rozgrywek e-sportowych, który to jest podstawową cechą wyróżniającą e-sport od rozgrywek rekreacyjnych. 7) *Ścisłe stosowanie się do przepisów, określających normy i warunki rywalizacji*. Stępnik twierdzi, iż ostatni z punktów również jest spełniany przez e-sport, co argumentuje charakterem rozgrywek, które ze swojej natury prowadzone są na równych warunkach dla wszystkich ich uczestników. A. Stępnik, *E-sport z perspektywy teorii sportu*, s. 217 – 218.

517 Abstrahując od pewnych zachowań znanych ze świata tradycyjnego sportu, gdzie sukcesy lub porażki reprezentacji, czy drużyn narodowych, mogą mieć niezaprzeczalny wpływ na kształtowanie się relacji politycznych lub odwrotnie, czego przykładem może być upolitycznienie danego sportu (zobacz: K. Kobierecki, *Upolitycznienie sportu jako następstwo konfrontacji politycznej państw*, [w:] *Przegląd Politologiczny*, nr 1/2016, Poznań 2016.). Na dzień dzisiejszy realne konflikty zdają się mieć marginalny wpływ na świat gier komputerowych, jak i w odwrotną stronę. Polityczność gier komputerowych określana jest raczej poprzez ich możliwości wpływu na wyobraźnię odbiorcy.

Kamil Jędrasiak w swojej rozprawie doktorskiej pod tytułem *Gracz jako model uczestnika współczesnej kultury* zauważa, iż gry coraz częściej stają się immanentną częścią kultury i codziennego. Co wiąże się z coraz częstszym ich traktowaniem jako *temat* w dyskursie publicznym, na równi z innymi obszarami kultury. Do tych ostatnich autor zalicza między innymi *artystów, celebrytów i polityków*⁵¹⁸.

Warto w tym momencie odwołać się do treści jednej z książek Agnieszki Hess *Spółeczni Uczestnicy medialnego dyskursu w Polsce*. Autorka szczegółowo odnosi się do opisywanego wcześniej zjawiska mediatyzacji. Opisuje relacje mediów z polityką, oraz ich rolę w otoczeniu systemu politycznego. Zwraca również uwagę na pewnego rodzaju *urozrywkowanie* przekazu, z jakim mamy do czynienia w przypadku mediów w ostatnich latach⁵¹⁹. Dotyczy to zarówno formatów informacyjnych, jak i innego rodzaju mediów. Rozrywkowy przekaz konfrontuje się poniekąd z pewnym dziennikarskim etosem, ale bywa korzystny z finansowego punktu widzenia.

Widzimy więc, że rozrywka jest zjawiskiem zarówno opłacalny, jak i przez to pożądanym społecznie. Czy w takim razie wirtualna rozrywka może wyjść niejako naprzeciw tym trendom i dostarczyć odbiorcom nie tylko treści rozrywkowe, ale też i informacje o świecie? Wydają się słuszne pytania o to, czy dzisiejsze gry mogą zastąpić klasyczne media audiowizualne w przedstawianiu świata odbiorcom. Idąc dalej za powyższymi pytaniami należy się również zastanowić, czy politycy również znajdą miejsce w wirtualnej rozrywce, na wzór tego, jakie znaleźli w przestrzeni medialnej, ale też i filmowej?

Zostając w temacie e-sportu – dziś trudno wyobrazić sobie ogólnopolską transmisję z rozgrywek polityków w grę komputerową, na wzór rozgrywek z kampanii prezydenckiej w Warszawie w 2002 roku. Chociaż omawiany wcześniej przypadek stał się chętnie komentowaną ciekawostką medialną, to jest jednak dość odosobniony, zarówno w Polsce, jak i na świecie. Ale należy też zwrócić uwagę na okoliczności. Przez ostatnie 20 lat przemysł gier komputerowych rozwinął się wielokrotnie. Coś, co jeszcze kilkanaście lat temu było polityczną futurologią z pogranicza utopii, dziś może stać się możliwym scenariuszem. Popularność wirtualnej

518 K. Jędrasiak, *Gracz jako model uczestnika współczesnej kultury*, Łódź 2017.

519 A. Hess, *Spółeczni uczestnicy medialnego dyskursu politycznego w Polsce: Mediatyzacja i strategie komunikacyjne organizacji pozarządowych*, Kraków 2013, s. 95-96.

rywalizacji może w przeciągu lat doprowadzić do sytuacji, gdzie w ramach kampanii wyborczej, politycy zmierzają się w jednym z tytułów symulacyjnych i poprowadzą do świetności lub upadku wirtualne miasta, państwa lub cywilizacje. Polityka szybko znalazła swoje miejsce w kinematografii. Dość naiwne byłoby stwierdzenie, iż sytuacja nie powtórzy się w przypadku gier komputerowych. Popkulturyzacja i urozrytkowanie polityki otwierają ją na nowe możliwości i drogi rozwoju, które jeszcze kilka lat temu zdawały się do niej zupełnie nie przystawać.

Przykładem potwierdzającym pewną nieuchronną relację polityki ze światem gier komputerowych, może być powołanie e-sportowej reprezentacji Polski przez prezydenta Andrzeja Dudę⁵²⁰. Zainicjowana przez prezydenta *Narodowa Drużyna E-Sportu* ma za zadanie reprezentowanie Polski w rywalizacjach e-sportowych na arenie międzynarodowej. Prezydent Duda, podczas konferencji prasowej na której zainicjowano powstanie drużyny, powiedział że: *jeżeli szachy są sportem, brydż jest sportem, to esport też jest sportem*⁵²¹. Tym samym potwierdził zasadność powołania drużyny. Wspomniana drużyna powstała jako odpowiedź na apel graczy, którzy ubolewali, że Polska nie posiada własnej drużyny, która mogłaby reprezentować nasz kraj w mistrzostwach w grę FIFA19⁵²². Opisana wyżej sytuacja to nie tylko przykład odpowiedzi na żądania społeczne, odnosząc się do klasycznego modelu Davida Eastona, ale też dowód na to, iż zjawiska popkultury coraz mocniej przenikają się ze światem polityki.

Zaangażowanie prezydenta Andrzeja Dudy w promocję Narodowej Drużyny E-sportu koresponduje również z samym jego wizerunkiem. Badacze zajmujący się wizerunkiem Dudy wielokrotnie podkreślali jego znajomość działania mechanizmów mediów społecznościowych i komunikację z młodym pokoleniem Polaków. Maria Nowina Konopka w jednym z artykułów stawia pytanie *Czy Andrzej Duda wygrał dzięki Internetowi?*⁵²³? Przeprowadzane przez wymienioną autorkę badania prowadzą do twierdzącej odpowiedzi, co poparte jest danymi

520 Czytaj więcej: aadamus, *Prezydent Duda ogłosił skład Narodowej Drużyny E-sportu*, <https://www.gry-online.pl/newsroom/prezydent-duda-oglosil-sklad-narodowej-druzyny-esportu/za1c01e> [dostęp 23.04.2019].

521 EsportMania.pl, *Znamy skład Narodowej Drużyny Esportu! Prezydent Duda oficjalnie ogłosił jej powstanie. "Esport jest sportem!"*, <https://esportmania.pl/fifa/znamy-sklad-narodowej-druzyny-esportu-prezydent-duda-oficjalnie-oglosil-jej-powstanie/c28xdq5> [dostęp 23.04.2019].

522 M. Ogonowski, *Oficjalne spotkanie polskiej Narodowej Drużyny Esportu z Prezydentem RP Andrzejem Dudą*, <http://sport.tvp.pl/42319119/oficjalne-spotkanie-polskiej-narodowej-druzyny-esportu-z-prezydentem-rp-andrzejem-duda> [dostęp 23.04.2019].

523 M. Nowina Konopka, *Czy Andrzej Duda wygrał dzięki Internetowi?*, [w:] *Przegląd Politologiczny* 2/2015, Poznań 2015.

ilościowymi i badaniami innych ekspertów⁵²⁴. Podobne wnioski wysnuwa Szymon Kołodziej, zauważając przy tym, iż oficjalny profil Dudy na Twitterze był bardzo dobrze przygotowany i profesjonalnie prowadzony. Powyższe badania prowadzą do pewnych konstatacji dotyczących wizerunku Andrzeja Dudy w przestrzeni internetowej i pozwalają na wyprowadzenie kolejnych wniosków.

Duda zdecydowanie musi zdawać sobie sprawę z możliwości social mediów i przestrzeni internetowej w procesach komunikacji politycznej oraz z szans, jakie owe za sobą niosą. Dzisiejsza przestrzeń e-sportu jest niczym innym jak kolejną ewolucją nowoczesnych mediów i współczesnego przemysłu rozrywkowego. Te dwie gałęzie zdają się być ze sobą dziś mocno związane. Internet jest przecież jednym z pól, gdzie odbywa się rywalizacja e-sportowa⁵²⁵. Dlatego też nie powinny nikogo dziwić działania prezydenta w przestrzeni, która nie tylko gwarantuje możliwość *zaistnienia* w pewnej niezawłaszczonej jeszcze formie, ale też może stać się kolejnym krokiem w budowie już dawno przyjętego wizerunku prezydenta, który odnajdujące się w najnowszych mediach i technologiach. Stąd też gest w stronę społeczności związanej ze sceną sportów elektronicznych w Polsce mogą być odbierane jako początek pewnych działań politycznych, których naturalnym celem jest zyskanie poparcia środowiska graczy.

Gracze mogą stać się doskonałym celem marketingowych starań polityków. O ile sam internet stał się w ostatnich latach przestrzenią zacieklej rywalizacji politycznej, tak gry na razie są omijane przez polityków. W pewnym sensie może wynikać to z ich ciągłej innowacyjności i braku własnego miejsca i tożsamości w nowoczesnej kulturze. Niewątpliwie jest to też przestrzeń do politycznego zagospodarowania. W dobie mediatyzacji i celebryzacji polityki rozrywka staje się jednym z elementów prowadzenia kampanii wyborczej. Kultura, a zwłaszcza ta popularna, jest narzędziem umożliwiającym politykom realizację własnym interesów. Zarówno ogólnopństwowych, co może wynikać z wcześniej opisanych działań prowadzonych przez polskie Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, jak i z partykularnych interesów partii lub jednostek. Analiza empiryczna źródeł pokazuje, iż sektor gier komputerowych przestaje być traktowany jako pewna nowinka i swoista aberracja na rynku nowoczesnej rozrywki

524 Tamże s. 97.

525 Chociaż finały najpopularniejszych turniejów e-sportowych odbywają się zazwyczaj w jednym konkretnym miejscu, gdzie gracze stawiają się osobiście, to należy pamiętać, iż większość rozgrywek odbywa się w przestrzeni internetowej (tzn. gry online). Stąd też mamy do czynienia z pewną nierozzerwalnością przestrzeni internetowej ze sceną e-sportu.

i mediów, a zaczyna być traktowana jako poważne źródło dochodu i narzędzie realizacji celów. Gry komputerowe mogą mieć swoją rolę zarówno w kreowaniu wizerunków politycznych, objaśnianiu rzeczywistości, jak i stać się elementem *soft power* poszczególnych państw⁵²⁶.

Gry przede wszystkim nie są już tylko nośniki czystej rozgrywki, pozbawionej jakiegokolwiek fabuły i głębi, jak Pong lub Tetris⁵²⁷. Gry dziś stają się nośnikiem treści. Opowiadają historie, poruszają, otwierają horyzonty, oraz pełnią szereg innych funkcji. Są zjawiskiem popkultury, które już z tego właśnie powodu mogą stać się elementem politycznego wpływu. Do tego oczywiście dochodzi możliwość wykorzystywania gier, jako narzędzia w procesach komunikacji politycznej. Kolejne możliwości upolitycznienia odnoszą się do opisywanej wcześniej scena sportów elektronicznych. Graham Ashton w jednym z artykułów pisał o czterech możliwościach wywierania wpływu polityki na scenę e-sportu⁵²⁸. Autor zauważa, że widowiska e-sportowe przykuwają uwagę polityków poprzez swoją popularność, a co za tym idzie sukces komercyjny. Aspekt finansowy związany z oczywistą komercyjnością popkultury jest oczywiście tylko jednym z wielu elementów przesądzających o zainteresowaniu ze strony polityki i polityków.

Ponadto gry same w sobie, jak każde inne dzieła kultury, mogą stać się nośnikiem pewnych ideologii lub poglądów politycznych. Gry również, jako produkty kultury popularnej, które stają się elementem publicznego dyskursu, mogą stać się również elementem ideologicznych i polityczno-społecznych sporów. Przykładem tego może być afera *GamerGate*. Choć afera nie wiąże się w bezpośredni sposób z polską polityką i kulturą popularną w Polsce, to jest ciekawą egzemplifikacją pewnej ideologiczności gier, jako medium. Odnosząc się do postawionej wcześniej hipotezy głoszącej, iż *sam zasięg danego dzieła może być czynnikiem świadczącym o jego polityczności*, można przyjąć założenie, iż polskie gry (i inne wytwory kultury popularnej) również mogą się stać przedmiotem sporów ideologicznych na tak wysoką skalę, jak ma to miejsce w przypadku *GamerGate*⁵²⁹. Wiązać musi się to w bezpośredni sposób ze wzrostem ich popularności. Cytując Jakuba Wojtyko: *GamerGate to afera, o której niewiele*

526 S. Bakhtiarova, K. Ortikov, *Computer Games as „Soft Power“ in World Politics*, [w:] Young Scientist USA, Vol. 2 (p. 95). Auburn 2015, <http://www.youngscientistusa.com/archive/2/233/> [dostęp 01.03.2019].

527 Czytaj więcej: Ł. Majchrzyk, *Historia gier wideo od 1948 do 2016 roku*, <https://mobirank.pl/2016/12/06/historia-gier-wideo-1948-2016-roku/> [dostęp 01.03.2019].

528 G. Ashton, *Four Ways in Which Politics are Influencing Esports*, <https://esportsobserver.com/four-ways-politics-esports> [dostęp 01.04.2019].

529 Czytaj więcej: E. Wyciślak, *Historia wielkich kontrowersji w świecie gier: GamerGate*, <https://www.testergier.pl/2017/08/gamergate-historia.html> [dostęp 10.07.2019].

osób w Polsce słyszała, a miała ona duży wpływ na amerykańską kulturę⁵³⁰. Stąd zasadność krótkiego przedstawienia wspomnianego zjawiska w niniejszej pracy.

GamerGate to z jednej strony dyskusja na temat roli kobiet w świecie gier. Ściślej ujmując - dyskusja na temat przedstawiania kobiet w grach w sposób uprzedmiotowiony i poddany nadmiernej seksualizacji, o czym w 2014 roku pisał Paweł Luty na łamach portalu nate-mat.pl⁵³¹. Z drugiej strony to historia, która zaczęła się od personalnego ataku na twórczynię gier wideo Zoe Quinn, jaki miał miejsce w internecie. Zoe Quinn została oskarżona przez jej byłego chłopaka o sypianie z recenzentami gier, w zamian za pozytywne opinie na temat jej produkcji. Sprawa stała się medialna i w szybkim tempie przemieniła się w debatę na temat przemysłu gier komputerowych i roli kobiet z nim związanych. Kolejnym etapem eskalacji stała się sprawa wzmożonych ataków w internecie na Anite Sarkeesian, badaczkę zajmującą się analizą gier pod kątem występującego w nim zamaskowanego seksizmu⁵³². W związku z powyższym GamerGate ewoluowało z afery związanej z oskarżeniami wobec Quinn do ideologicznej debaty na temat politycznej poprawności, seksizmu, feminizmu i polityki reprezentacji mniejszości w grach.

Jak to bywa w przypadku ideologicznych sporów: w dyskursie pojawiają się opinie diametralnie od siebie różne. Z jednej strony widzimy narracji związanej z ruchem *GamerGate*, która mówi o *uprzywilejowanej roli mężczyzn* i konserwatywnych wzorcach, które dominują w branży gier komputerowych. Z drugiej zaś strony możemy spotkać się z opiniami dziennikarzy takich jak Arkady Saulski, który w tekście dla portalu nowakonfederacja.pl pisał, iż jego zdaniem *gry stały się nowym polem dla trwającej wojny ideologicznej pomiędzy lewicą a prawicą*. Powyższe zdanie komponuje się oczywiście z retoryką osób związanych z GamerGate. Natomiast wnioski autora są już zasadniczo różne. Gdyż ten uważa, iż *to lewica dominuje i narzuca swoją wizję rzeczywistości*⁵³³.

530 J. Wojtyko, *Gamergate, czyli cyberprzemoc wobec kobiet, która zniszczyła im życie. Historia Zoe Quinn*, <http://codziennikfeministyczny.pl/gamergate-cyberprzemoc-wobec-kobiet-historia-zoe-quinn/> [dostęp 10.07.2019].

531 P. Luty, *Gamergate, czyli wojna kulturowa... w świecie graczy. Koniec z przedmiotowym traktowaniem kobiet w grach*, <https://natemat.pl/122423,gamergate-czyli-wojna-kulturowa-w-swiecie-graczy-koniec-z-predmiotowym-traktowaniem-kobiet-w-grach> [dostęp 10.07.2019].

532 J. Wojtyko, *Gamergate, czyli cyberprzemoc wobec kobiet (...)*.

533 A. Saulski, *Gra o narracje*, <https://nowakonfederacja.pl/gra-o-narracje/> [dostęp 10.07.2019].

GamerGate to nie tylko debata publicystyczna. Powyższy case stał się również przedmiotem licznych badań naukowych. Za przykład można tu przytoczyć artykuł, którego autorami są amerykańscy badacze Gregory P. Perreault i Tim P. Vos. Autorzy tekstu *The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance* w swoich badaniach skupiają się przede wszystkim na kontrowersjach społeczno-politycznych oraz roli dziennikarzy w ocenie zjawiska⁵³⁴. Autorzy konkludują swoje badania stwierdzeniem, iż chociaż gry komputerowe nie muszą być częścią porządku publicznego, to dyskurs dziennikarski w tym temacie przyczynił się pozytywnie do debaty, w której poruszane były ważne sprawy publiczne⁵³⁵. W ten sposób autorzy niejako zauważają, iż gry komputerowe mogą stać się wartościowym pretekstem do podjęcia dyskursu społeczno-politycznego, co ma miejsce zarówno w sferze publicystycznej, jak i akademickiej.

Przemyślenia zawarte w powyższych akapitach dotyczących afery GamerGate zdają się najlepiej opisywać słowa Pawła Kamińskiego z internetowego serwisu polygamia.pl: Można powiedzieć, że GamerGate jest częścią bolesnego procesu dorastania branży gier. Czy się tego chce, czy nie, z czystej rozrywki stały się dobrami kultury – jak film czy książki. Będą poruszać coraz większe spektrum tematów, coraz częściej zawierać będą komentarz społeczny i polityczny, ponieważ tak łatwiej dotrzeć do młodego odbiorcy. Typowe nastawione głównie na zabawę produkty nie znikną, bo nadal będą dobrym źródłem zarobku dla twórców – tak, jak nie zniknęły filmy akcji czy powieści miłosne⁵³⁶.

534 G. P. Perreault, T. P. Vos, *The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance*, [w:] *Journalsm* 2018, Vol. 19(4), USA 2018.

535 Tłumaczenie własne autora, Tamże s. 566.

536 P. Kamiński, *Feminizm, mizoginia, groźby i gry video. O co chodzi w gamergate?*, <https://polygamia.pl/feminizm-mizoginia-grozby-i-gry-wideo-o-co-chodzi-w-gamergate/> [dostęp 10.07.2019].

4.6 Podsumowanie rozdziału

Gry ciągle ewoluują, stając się nie tylko pełnoprawnym źródłem kultury (i to nie tylko tej popularnej), ale też elementem życia codziennego życia milionów osób. Przy tym gry stają się też elementem publicznego dyskursu na tematy ideologiczne i światopoglądowe. W tym również dyskursu politycznego. Jak wcześniej wspomniano: już przez sam aspekt finansowy, jaki łączy się z branżą gier wideo, gry nie mogą pozostać poza polem uwagi polityków. Do tego dochodzi też olbrzymia możliwość wpływu na percepcje ich odbiorców.

Dziś gry są produktem kultury popularnej, których popularność może być porównywana z wysokobudżetowym kinem. Stąd też gry będą coraz częściej wywierać pewien wpływ nawet na te osoby, które graczami nie są. Dziać się to może za sprawą ich popularności i wysokiej widoczności w mediach. Stąd też pewna konstatacja mówiąca o tym, iż w dzisiejszych czasach coraz trudniej będzie *uciec* od tematów (szczególnie tych kontrowersyjnych) związanych ze światem kultury popularnej.

We wcześniejszych akapitach skupiono się przede wszystkim na narracjach, jakie mogą zostać przyjęte przez media lub osoby tym bezpośrednio zainteresowane, które to niejako starają się uwikłać gry w pewien permanentny spór ideologiczny, nadając im tym samym *znamie polityczności*. Ale gry mogą być równie dobrze polityczne poprzez sam pierwotny zamysł ich autorów.

Twórcy kultury popularnej coraz chętniej sięgają o tematy związane ze światem polityki. Gama tematów *politycznych* nie ogranicza się oczywiście do ukazywania samej polityki i mechanizmów jej funkcjonowania. Dochodzą do tego również tematy ideologicznie, politycznie lub światopoglądowo zaangażowane, które mogą nadać danym tytułom cech polityczności. Twórcy dzieł kultury popularnej i rozrywkowej, w tym gier, mogą chcieć zaprezentować swoim odbiorcom produkty będące politycznymi na wielu różnych płaszczyznach. Przykładem czego mogą być słowa Leonarda Boyarskiego, jednego z twórców gry *The Outer Worlds*⁵³⁷.

Boyarsky w jednym z wywiadów, udzielonych jeszcze przed premierą wspomnianego tytułu oznajmił, iż *The Outer Worlds* będzie grą polityczną, ale nie *politycznie naładowaną*⁵³⁸.

537 Obsidian Entertainment, *The Outer Worlds*, gra komputerowa, USA 2019.

538 M. Ruiz, *The Outer Worlds will not be overtly politically charged, claims co-director*, <https://www.gamerevolution.com/news/563289-outer-worlds-not-politically-charged> [dostęp 12.07.2019].

Owe *polityczne naładowanie* było tłumaczone przez polskojęzyczną prasę jako *polityczne moralizatorstwo*⁵³⁹, co nieco precyzyjniej tłumaczy pierwotny wydźwięk słów Boyarskiego. Jego zdaniem polityczność gry ma wynikać z samej konstrukcji świata, która przedstawia wizję dystopijnego społeczeństwa, jak i z przyjętej przez twórców narracji. Ponadto w grze ma pojawić się wiele postaci z mocno zarysowanymi poglądami politycznymi. Mowa tu o tzn. NPC⁵⁴⁰, czyli występujące w grze postaciach niezależnych, z którymi gracz będzie mógł prowadzić rozmowy i wchodzić w inne interakcje. Gra ma nie sugerować graczom jednego, konkretnego punktu widzenia. To gracz sam ma zdecydować, której postaci zaufa i do których poglądów politycznych jest mu najbliższe⁵⁴¹. Istnienie prawdziwego pluralizmu światopoglądowego niejako zapewniają słowa Boyarskiego: *w grze pojawią się różne postacie, mające swoje własne poglądy na świat, z którymi ja osobiście się nie zgadam. Bardzo trudnym było takie ich zaplanowanie, aby gracz odbierał je jako osoby sympatyczne, rozsądne i bardzo wiarygodne*⁵⁴².

Cytowany wyżej Boyarsky zdaje się rozumieć *polityczność gry*, jako podejmowania się tematów politycznych. Konstrukcje świata, w którym polityka odgrywa dużą rolę, jak i ukazywanie mechanizmów funkcjonowania polityki w wykreowanym przez studio Obsidian Entertainment świecie. Czy polityczność będzie zawsze oznaczała to samo? Zdaje się, że zależnie od kręgu kulturowego i badanego systemu politycznego odbiór tego zjawiska może być różny.

Dziś gry, jak i wszelkie inne źródła kultury popularnej, mogą stać się elementem lub instrumentem wywoływania pewnego politycznego wpływu. Czy to ze strony samych ich twórców, czy to przez próby upolitycznienia lub politycznego wykorzystania przez polityków. Już sama możliwość dotarcia do szerokich grup ludzi (potencjalnych wyborców) może stać się zachętą do działań polityków – a należy zauważyć, iż możliwości polityzacji popkultury wydają się dziś być niemal nieograniczone przez formę. Zjawisko może mieć swoje podłoże już na samym etapie tworzenia, jako zamysł twórcy, ale także i później. W tym drugim wypadku

539 Aquama, *Obsidian: The Outer Worlds będzie polityczne, ale nie moralizatorskie*, <https://www.gry-online.pl/newsroom/obsidian-the-outer-worlds-bedzie-polityczne-ale-nie-moralizatorskie/z11c634> [dostęp 12.07.2019].

540 Czytaj więcej: gryonline.pl, *słownik gracza - npc*, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=187> [dostęp 12.07.2019].

541 A. Chalk, *The Outer Worlds co-director says it will be political, but not 'politically charged'*, <https://www.pcgamer.com/the-outer-worlds-co-director-says-it-will-be-political-but-not-politically-charged/> [dostęp 12.07.2019].

542 Tamże, tłumaczenie własne autora.

polityczne wykorzystanie danego dzieła może się wiązać z zaistnieniem nowych sytuacji, nadaniem nowych kontekstów i narracji odbiorczych, czy ze zwyczajnym nawiązaniem do danego dzieła przez polityka. Już to ostatnie może doprowadzić do sytuacji, iż dany *produkt kultury rozrywkowej* stanie się elementem politycznej walki.

Przyszłość relacji gier komputerowych i polityki nie jest jeszcze jasno określona. Z pewnością możemy spodziewać się dalszej obecności polityki i polityków w tym rodzaju kultury. Widzimy to już teraz za sprawą pojawiających się działań instytucjonalnych – rządowych programów wsparcia dla sektora gier, instytucji kultury wspierających gry i gaming, czy też przedstawicielami władz państwowych, którzy biorą oficjalny udział w wydarzeniach związanych z grami. Gaming jest zjawiskiem, które nadal się rozwija. Już w tym momencie fenomen tego rodzaju rozrywki jest wielki, a wszystko wskazuje na to, że z roku na rok ten rynek będzie się jeszcze rozrastał. Nie wiemy, jak wielkie będzie to zjawisko za kilka lat. Jedno jest pewne: polityka będzie przy tym obecna.

5 Podsumowanie: rola dzieł popkultury w polityce

Marek Krajewski w książce *Kultury kultury popularnej* podkreśla jak trudnym do zdefiniowania zjawiskiem jest kultura popularna. Za jedno z tłumaczeń dla tego stanu rzeczy przyjmuje fakt, iż kultura popularna jest zjawiskiem niebywale szerokim, objawiającym się w wielu różnych formach, będące przy tym niezwykle zróżnicowane wewnętrznie⁵⁴³. Podobne zdanie ma Magdalena Majchrzyk, która sugeruje, iż pełna skrajność, niejednorodność i różnorodność określają popkulturę, jako bardzo interesujący przedmiot badań⁵⁴⁴. Zestawienie w powyższym rozdziale przykładów książek, czy też filmów i seriali w procesach edukacyjnych, komunikacyjnych i politycznych jest niejako rozwinięciem tego typu podejścia do natury kultury popularnej. Egzemplifikacje przedstawione w powyższym rozdziale pracy badawczej są bardzo różnorodne, zarówno ze względu na formę, jak i treść. Elementem wspólnym jest ich możliwość wpływu politycznego, oddziaływanie na percepcję odbiorców i relacyjność względem świata polityki.

Z politologicznego punktu widzenia źródła kultury politycznej mogą stać się doskonałym materiałem badawczym. Czy to poprzez badania nad polityką fikcji, jako egzemplifikacją realnych rozważań i teorii, przeniesionych na kanwy świata przedstawionego (liczne podręczniki opierające się na rozwiązaniach znanych ze świata fikcji lub nawiązania do popularnych dzieł). Czy poprzez badania nad wpływem kultury popularnej na świadomość ich odbiorców. Do tego dochodzi również kwestia narracji. Według Kamila Minknera narracja nie tylko przekazuje znaczenia ideologiczne, ale jest ideologicznie skonstruowana⁵⁴⁵. Powyższe twierdzenie jeszcze bardziej podkreśla rolę dzieł w relacjach z polityką, zwracając również uwagę na kwestie ich interpretacji. Przyjęcie odpowiedniej narracji wydaje się wyłącznym przywilejem twórców konkretnych dzieł. Natomiast kwestie interpretacyjne, chociaż zależne od intencji autorów, stanowią jeden z elementów procesu odbioru danego dzieła. Warto w tym momencie postawić pytanie: co może się wydarzyć, kiedy politycy zaczną reinterpretować pewne popularne dzieła dla własnych interesów?

543 M. Krajewski, *Kultury Kultury popularnej*, Poznań 2005, s. 15.

544 M. Majchrzyk, *Mass kultura, popkultura, postkultura – transformacje pojęcia „kultury współczesnej”*, [w:] *Języki (pop)kultury w literaturze, mediach i filmie*, red. M. Kocot, K. Szafraniec, Łódź 2016, s. 21.

545 K. Minkner, *Rozważania o ideologicznym charakterze sztuk narracyjnych. Uwagi teoretyczne i metodologiczne* [w:] *Studia Politologiczne, Sztuka w polityce - Polityka w sztuce*, red. D. Przastek, K. Minkner, vol. 50, Warszawa 2018, s. 57.

Przedstawione wcześniej badania wskazują, iż polityczne zainteresowanie dziełami popkultury jest dziś czymś nieuniknionym (czego egzemplifikacjami były *case studies* nad serialami lub branżą gier komputerowych). Badania przeprowadzone w niniejszym rozdziale potwierdzają ważną rolę współczesnej kultury popularnej w procesach socjalizacji politycznej i eksplanacji zjawisk politycznych. Chociaż badania dotyczą faktografii charakterystycznej dla polskiego systemu politycznego, to wnioski mogą mieć charakter uniwersalny, możliwy do implikacji na kanwy rozważań o innych systemach politycznych.

Włoski badacz kultury Dominico Strinati pisał o *kulturze masowej*, która wyrosła z masowej produkcji i masowej jej konsumpcji. Przyrównując kulturę masową do kultury popularnej w Ameryce, używał przy tym terminu *amerykanizacja kultury*⁵⁴⁶. Autor tym samym pokazywał dwubiegunową relację pomiędzy kulturą masową a kulturą Stanów Zjednoczonych, które tworzyły razem zjawiska rozprzestrzeniające się na cały świat. Opisywane w powyższym rozdziale przykłady nie zawsze były wytworami masowej produkcji, przez co bliżej im do miana kultury popularnej, niż masowej. Nazwa ta dziś wydaje się również bardziej akuratna do określania różnych aspektów kultury nastawionej na rozrywkę.

Warto w tym momencie przytoczyć poglądy Tadeusza Pawlusa, który zauważa za Witoldem Jakubowskim, że dziś kultura masowa jest terminem przede wszystkim historycznym. Dodaje przy tym, że kultura masowa jest nadal zjawiskiem trudnym do jednoznacznego zdefiniowania⁵⁴⁷. Tadeusz Pawlus proponował również zwrócenie uwagi na odbiór kultury przez *pryzmat wyboru a nie odbioru*⁵⁴⁸. Dziś odbiorca kultury popularnej ma możliwość wyboru najbardziej odpowiadającego mu dzieła. Innym problemem jest oczywiście pewna konstatacja, którą również przywołuje Pawlus, na temat tego: co jest popularna i dlaczego? Odpowiedzi na ten temat można szukać w poruszanej wcześniej kwestii amerykanizacji, czyli pewnej uniwersalizacji kultury. Wpływ uniwersalizacji widoczny jest zarówno na poziomie odbiorców jak i twórców treści.

Badania roli dzieł kultury popularnej w polityce wskazały, iż pewne zjawiska zachodzące w polskiej polityce mogą być interpretowane uniwersalnie poprzez wskazanie

546 D. Strinati, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, Londyn 2004, s. 21 – 22.

547 T. Pawlus, *Kultura popularna a kultura medialna - wybrane problemy teorii rzeczywistości*, [w:] Warmińsko-Mazurski Kwartalnik Naukowy, Nauki Społeczne nr 2/2015, Olsztyn 2015, s. 48-49.

548 Tamże. s. 48.

podobnych specyfik i działań również w obrębie innych systemów politycznych i kultur. Wskazane wyżej przykłady udowadniają, iż politycy chętnie korzystają z dorobku kultury popularnej, ale i kultura popularna równie często odnosi się do zjawisk politycznych. Marcin Gębarowski w artykule *Polscy politycy w marketingu wirusowym - formy komunikacji oraz zróżnicowanie treści* zaznaczył, iż część politycznych przekazów wirusowych w internecie ma charakter nawiązań do świata popkultury. Czy to przez ukazywanie ich związków ze znanymi osobami, czy przez ukazywanie ich podobizn na wzór tych znanych nam z dzieł kultury popularnej⁵⁴⁹.

Badania wskazują również, iż dzieła kultury popularnej mogą wpływać na wyobraźnię ich odbiorców, kształtując lub zakłócając przy tym polityczne dyskursy. Sytuacja wygląda jednakowo w przypadku różnego rodzaju dzieł. Dziś książka, film, muzyka lub gra różnią się tylko formą. Ich możliwości w komunikowaniu politycznym są jednakowe. Co w pewnym sensie wynika również ze specyfiki uniwersalizacji kultury. Powyższe rozważania można skonkludować za pomocą cytatu z Marka Krajewskiego: *Reguły rządzące dotąd kulturą popularną i konsumpcją stają się wszechobecne i stają się regułami innych gier – edukacji, sztuki, polityki, religii i nauki*⁵⁵⁰. Jak pokazują powyższe badania politykę i popkulturę może łączyć znacznie więcej cech, niż może się to wydawać ich odbiorcom.

Stąd też muszę częściowo negatywnie zweryfikować postawioną przeze mnie hipotezę, iż dzieła kultury popularnej mogą wpływać pozytywnie na wiedzę o polityce i jej regułach, wśród ich odbiorców. Możliwości wpływu i kreowania wyobrażeń będą zawsze zagrożeniem dla odbiorców. Każdy jeden obraz świata polityki jest przede wszystkim obrazem wykreowanym przez danego twórcę. Twórcy posiadają zaś własne wizje świata, polityki lub wierzą w dane ideologie. Stąd ich dzieła mogą być źródłami wiedzy o polityce, ale nie będą to źródła przydatne naukowo i poznawczo. Korzystanie z nich będzie wiązało się ze zbyt dużym ryzykiem, stąd nie mogą zastąpić w żadnym wypadku klasycznych źródeł wiedzy: podręczników akademickich lub artykułów badawczych.

Wpływ na odbiorców wiąże się również ze zjawiskiem polityczności dzieł. Mirosław Karwat w jednym ze swoich artykułów pisał o *immanentnej czy organicznej polityczności*

549 M. Gębarowski, *Polscy politycy w marketingu wirusowym - formy komunikacji oraz zróżnicowanie treści*, [w:] Zeszyty Naukowe Politechniki Rzeszowskiej Nr. 249, Zarządzanie i Marketing Z. 13, Rzeszów 2008, s. 113.
550 M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2003, s. 91

*kultury symbolicznej*⁵⁵¹. W XXI wiecznej specyfice kultury okcydentalnej (w tym omawianej polskiej) kultura popularna staje się szczególnym typem kultury symbolicznej – kolaborując pomiędzy kulturą wysoką a kulturą masową. Przez co wpływa nie tylko na elity, ale również na każdy inny typ odbiorców – czyli potencjalnych wyborców. Warto podkreślić, że zrozumienie symboli może być inne w przypadku różnych kultur. Popkultura jednak mocna zaciera te granice, tworząc globalną kulturę uniwersalną. Niemniej jednak zrozumienie symboli może być nadal różne i wynikać z wielu kontekstów – w tym również tych politycznych.

Jak udowodniły przytaczane wcześniej rozważania na temat wpływu wytworów kultury na percepcję polityki, dzieła kultury popularnej mogą w dużym stopniu wpływać na pojmowanie rzeczywistości. Już w ten sposób widoczna jest ich pewna polityczność. Mogą też poruszać tematy polityczne, jednocześnie zachowując pewną neutralność – na przykład dając graczom możliwość wyboru.

Ale co w przypadku dzieł, których twórcy wcale nie chcą wywierać politycznego wpływu, a tylko stają się instrumentem w rękach polityków? W tym przypadku mowa jest nie tylko o immanentnej polityczności, ale też i pokusie upolitycznienia. Przez co niezbędne jest przeprowadzenie holistycznych badań nad politycznością popkultury, co też zostanie zaprezentowane w kolejnej części pracy.

Poszukując zaś odpowiedzi na jedno z pytań badawczych *jaka może być rola poszczególnych dzieł w polityce?*; nasuwa się jedno przemyślenie: wieloraka. Przytoczone wcześniej przykłady wskazują nam wiele ról, które może odgrywać pojedyncze dzieło kultury popularnej. Z jednej strony spełnia podstawową funkcję: zapewnia rozrywkę. Dalej: przedstawia pewną treść. Wchodząc w ową treść nieco wnikliwiej widzimy pewne ukryte przesłania lub idee. Owe idee mogą zaś służyć do interpretacji pod kątem pewnych ideologii, a w konsekwencji posłużyć się do ideologicznej walki. Polifunkcjonalność popkultury w procesach politycznych jest aż nadto widoczna: może to wpływać zarówno pozytywnie, jak i negatywnie, na grę polityczną.

551 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, Warszawa 2018, s. 12.

CZĘŚĆ II - Badania

1 Polityczność popkultury

Rozważania zaprezentowane we wcześniejszym rozdziale odpowiadają przede wszystkim na kluczowe, z punktu widzenia dalszych badań, pytanie: czy politycy mogą wpływać na dane dzieła kultury popularnej lub wykorzystywać je do politycznych gier? W tym momencie musi paść oczywiście odpowiedź twierdząca, co udowodnione zostało wielokrotnie w toku wcześniej prowadzonych badań.

Warto w tym momencie odnieść się na moment do jednego z badań na temat percepcji na zjawisko polityczności, autorstwa Jennifer Fitzgerald. Autorka artykułu *What does "Political" Mean to You?* próbuje zbadać w jaki sposób Amerykanie i Kanadyjczycy interpretują zjawisko polityczności. Odpowiedź na postawione chwilę wcześniej pytanie: *czy polityczność zawsze będzie oznaczała to samo?* – możemy z całą pewnością znaleźć we wspomnianym artykule.

Fitzgerald udowadnia, iż postrzeganie zjawiska polityczności jest różne w przypadku Amerykanów i Kanadyjczyków. Wpływ systemu politycznego i kultury politycznej danego kraju nie są jedynymi czynnikami, które zdaniem autorki mogą wpływać na interpretacje polityczności. Jej zdaniem również osobiste poglądy polityczne mogą wpływać na percepcje tego zjawiska. Egzemplifikacją tego twierdzenia jest supozycja autorki, iż *konserwatyści uważają mniej zjawisk za polityczne, niż liberałowie*⁵⁵².

Ważną częścią przeprowadzonego przez Jennifer Fitzgerald badania było stworzenie, na podstawie przeprowadzonych ankiet, rankingu zjawisk lub rzeczy postrzeganych przez ankietowanych za polityczne. Największa liczba osób oznaczała za polityczne takie tematy jak *cięcia podatków, broń nuklearną, koszt edukacji lub terroryzm i globalne ocieplenie*. Najmniej osób wskazało za polityczne tematy związane z *tabletkami na odchudzanie i wystawami w muzeum*⁵⁵³. Wystawy w muzeum były jedynymi tematami politycznymi, wskazanymi przez

552 J. Fitzgerald, *What does "Political" Mean to You?*, [w:] *Political Behavior* 35(3), USA 2013, s. 461.

553 Tamże s. 463.

ankietowanych, które wiążą się z zagadnieniem kultury. Ankietowani nie wskazali na zjawiska związane ze światem kultury popularnej lub show biznesu, jako na potencjalnie polityczne.

Chociaż badani Amerykanie i Kanadyjczycy nie określają zjawisk związanych z kulturą popularną za polityczne, to już sami twórcy dzieł kultury popularnej i rozrywkowej widzą pewien potencjał w tej dziedzinie i coraz chętniej podejmują się tematyki związanej z polityką. Tym samym tworzą dzieła polifunkcjonalne, które przez pewne grono odbiorców będą mogły być odbierane jako polityczne lub upolitycznione. Wyniki badań przeprowadzonych przez Fitzgerald zostały upublicznione w 2013 roku. Od tego czasu styk kultury popularnej z polityką stał się znacznie bardziej namacalny i dostrzegalny również okiem *przeciętnego* odbiorcy. Z naukowego punktu widzenia doskonale widocznym jest, iż takie badania jak te opisywane powyżej, powinny być jak najczęściej powtarzane. Zrozumienie postrzegania przez społeczeństwo zjawisk takich jak *polityczność* jest niezwykle ważne zarówno z politologicznego jak i politycznego punktu widzenia.

Cytując ekspertów z GRUPY365NET na temat roli popkultury w komunikowaniu z odbiorcami⁵⁵⁴: *Popkultura jest lwią częścią życia większości społeczeństwa, co wskazuje sama nazwa. Odbiorcy obserwują życie swoich ulubionych gwiazd, czytają o nich, a nawet komunikują się z nimi. Marka, która tego nie wykorzystuje, prędzej czy później zostanie odebrana jako odebrwana od wszechobecnych realiów*⁵⁵⁵.

Politycy nie mogą pozwolić sobie na zakwalifikowanie do grupy ludzi oderwanych od realiów, co jest oczywiście jednym z wielu elementów składających się na ich zainteresowanie popkulturą.

Przykładem takiego stanu rzeczy niech będzie wypowiedź Donalda Tuska z jego wykładu odbywającego się 03.05.2019 w Warszawie. Tusk w toku swoich wypowiedzi odniósł się między innymi do popularnego serialu *Gra o Tron*. Dodał przy tym, iż *ma nadzieję, że nie*

554 GRUPA 365 NET - innowacyjna grupa działająca w obszarze cross-marketingu oraz najnowszych technologii w dziedzinie komunikacji PR.

555 GRUPA365NET, *Popkultura jako kanał komunikacji z odbiorcami*, <https://www.signs.pl/popkultura-jako-kanal-komunikacji-z-odbiorcami,20413,artykul.html> [dostęp 21.11.2020].

*spoileruje*⁵⁵⁶. Co we współczesnej mowie potocznej odnosi się do ujawniania treści fabuły danego dzieła wobec osób, które nie miały z nim jeszcze do czynienia. Powyższe słowa pojawiały się w dyskursie publicystycznym, często nawet bez uwzględnienia szerszego kontekstu wypowiedzi.

Były premier RP porównał sytuację współczesnej polskiej polityki do tej znanej z popularnego serialu, odnosząc się przede wszystkim do konfliktu i agresji, jaki dominuje w polskim dyskursie politycznym⁵⁵⁷. Już samo nawiązanie do dzieła popkultury może być odbierane w pozytywny sposób przez opinię publiczną. Z pewnością tego rodzaju nawiązania są dobrą decyzją z wizerunkowego punktu widzenia. Tusk podkreślił tym, że sam jest widzem serialu. W ten sposób stworzył pewne pole porozumienia z innymi widzami, okazując zrozumienie dla ich zainteresowań. Wspomniana wypowiedź była chętnie komentowana przez dziennikarzy, głównie sympatyzujących ze środowiskiem Donalda Tuska mediów. Tusk za pomocą kilku słów stworzył temat medialny, który w konsekwencji może przełożyć się na pewne korzyści wizerunkowe. Popkultura również nie pozostaje bezradna wobec zakusów polityków lub ich możliwości wpływów. Często odcinając się od politycznych powiązań. Chociaż trudno przewidywać, żeby w tej sprawie głos mieli zabrać producenci serialu.

Przytaczana hipoteza badawcza, mówiąca o immanentnej polityczności dzieł popkultury, zakłada pewne sprzężenie zwrotne pomiędzy tymi dwoma biegunami – wyrażanymi w formie popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury. Dzieła kultury popularnej są nośnikiem treści, wynikającej z zamysłu autora, kontekstu, idei lub nawet ideologii, narzędziem komunikacji na linii twórcy – odbiorcy, czy też nawet elementem w procesach edukacyjnych i socjalizacyjnych. Z kolei jak udowodniono wcześniej związek polityki z popkulturą wydaje się być dziś nierozdzielny, z uwzględnieniem pełnej wielowymiarowości tego zjawiska. W konsekwencji musi to prowadzić do pogłębionej refleksji nad kształtem tych relacji; możliwości oddziaływania polityków na twórców, czy też wykorzystywania stworzonych wokół pewnych dzieł lub zjawisk popkultury kontekstów. Wpływ polityków na popkulturę zdaje się być dziś zjawiskiem nie do uniknięcia. Oczywiście wpływ polityków na twórców lub dzieła jest tylko jednym z możliwych

556 Ł. Grzegorzczak, "Mam nadzieję, że nie spoileruję". Tusk w Warszawie nawiązał do... "Gry o tron", <https://natemat.pl/271663,donald-tusk-nawiazal-do-gry-o-tron-podczas-wykladu-w-warszawie> [dostęp 08.05.2019].

557 A. Szczęśniak, Tusk na Uniwersytecie ostrzega przed antyeuropejską „Grą o tron”, <https://oko.press/tusk-na-universytecie-ostrega-przed-antyeuropejska-gra-o-tron/> [dostęp 08.05.2019].

mechanizmów upolitycznienia dzieła. Dzieła mogą być też polityczne ze względu na treść lub okoliczności.

Mirosław Karwat proponuje przyjęcie trzech percepcji w badaniach nad politycznością dzieł. Przez pryzmat treści i formy danych dzieł; przez pryzmat okoliczności ich powstania; przez pryzmat różnych cech, które przez pewien kontekst społeczny bądź polityczny mogą wpływać na zainteresowanie danym dziełem i jego dalszy odbiór⁵⁵⁸. Do tego dochodzą również oddziaływania na politykę ze strony twórców. Nie tylko poprzez treści stworzonych przez nich dzieł, ale i ich status. W przypadku twórców kultury popularnej związane jest to z cechą wynikającą z samej definicji tego zjawiska – popularnością. Jak już pisano we wcześniejszych rozdziałach, celebrytyzacja jest dziś realnym zagrożeniem dla rzeczywistości politycznej i związanych z nią dyskursów.

Tomasz Olczyk w jednym z artykułów tłumaczył, iż związki polityki z celebrytami nie są niczym nowym, sama nauka zajmuje się nimi przynajmniej od 1956 roku⁵⁵⁹. Autor zaznacza również, że celebryta udzielający poparcia politycznego wykracza poza rolę czysto popkulturową⁵⁶⁰. Tym samym wkraczając do świata polityki, co w konsekwencji może doprowadzić do sytuacji, w której mariaż danego celebryty z polityką jest na tyle duży, że ten sam decyduje się na działalność stricte polityczną.

Relacjami pomiędzy światem gwiazd popkultury a światem polityki zajmuje się również Karolina Maria Matusiak. Autorka pisała o amerykańskiej kampanii prezydenckiej z roku 2012, iż celebryci obecnie urastają do rangi autorytetów, którzy wypowiadają się w wielu obszarach, w tym w obszarze polityki. Autorka podkreślała również, iż często udział gwiazdy popkultury w kampaniach polityków związany jest z ich wizerunkiem⁵⁶¹. Powyższe przemyślenia korespondują z wcześniej przyjętymi założeniami, iż politycy nie chcą być traktowani jako grupa,

558 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, Warszawa 2018, s. 29.

559 T. Olczyk, *Poparcie Celebryckie (Celebrity Endorsement) w komunikowaniu politycznym - doświadczenia polskie na amerykańskiej licencji*, [w:] e-Politikon, Kwartalnik Naukowy Ośrodka Analiz Politologicznych Uniwersytetu Warszawskiego, Nr. 5, Warszawa 2013, s. 47.

560 Tamże 57.

561 K. M. Matusiak, *Gwiazdy popkultury w amerykańskiej kampanii prezydenckiej w 2012 roku*, tamże, Warszawa 2013, s. 70.

która nie zna współczesnych realiów i trendów. Tego rodzaju podejście musi być oczywiście zauważane w przypadku kontaktów polityków z popkulturą.

Chociaż Matusiak badała case studies amerykańskiej kampanii prezydenckiej, to pewne wnioski są możliwe do zaimplementowania na kanwy rozważań o polskim dyskursie politycznym i polskiej polityce. Wynika to z uniwersalnego charakteru popkultury, wynikającego zarówno z cechy dyfuzyjnej, jak i trwających procesów globalizacyjnych. Jak wcześniej podkreślano: okcydentalna kultura ma to do siebie, że poprzez jej uniwersalizację pewne zjawiska (prędzej czy później) będą dostrzegalne w większości rozwiniętych państw, gdzie jest ona dominująca. W przypadku państwa takich jak Polska można zauważyć coraz większe podobieństwa do krajów takich jak Stany Zjednoczone. Zarówno w sferze związków polityki z popkulturą, jak i popkultury z polityką.

Powyższe przemyślenia stanowią oczywiście o tylko jednej stronie badanego zjawiska. W tym momencie warto postawić sobie pytanie: czy jeżeli dany celebryta angażuje się w działalność polityczną lub udziela poparcia danemu politykowi, to jego dzieła są automatycznie dziełami politycznymi? Czy w takim razie udział jednego aktora, znanego z pewnych konkretnych poglądów politycznych, wpływa na całłościowy odbiór danego filmu bądź serialu? Powyższe zagadnienia wymagają głębszej analizy, gdyż odpowiedzi nie wydają się być tu oczywistymi.

Możliwość relacji polityki z popkulturą przyjmują dziś różnorakie formy. Chociaż w ujęciu formalnym odwołują się do dwóch zjawisk związanych z naturą polityczności: popkulturyzacji i polityzacji. W niniejszym rozdziale zostaną poruszone kwestie polityczności dzieł i twórców, wpływu polityki na kulturę popularną i zjawiska celebrytyzacji i popkulturyzacji polityki. Do badań nad wspomnianymi zjawiskami zostaną użyte egzemplifikacje zaczerpnięte z polskiego dyskursu publicznego, które uwzględniają dziennikarskie zaangażowanie wokół popularnych tematów okołopolitycznych związanych z kulturą popularną.

Politycy również zdają sobie sprawę z tego symbolicznego potencjału kultury popularnej, wykorzystując ją do swoich działań. To tylko jedna z możliwości działań polityków w popkulturze. Inne zakładają bardziej daleko idące ingerencje. Stąd rozważania na temat politycznych wpływów na popkulturę nie mogą się ograniczać jedynie do zjawiska polityczności (kultury) ale także jej wtórnego upolitycznienia.

Olgiert Cetwiński i Kamil Minkner sugerują, iż można dziś mówić o wzajemnie powiązanych procesach popkulturyzacji polityki i polityzacji kultury popularnej. Autorzy opisują dwie strony tych relacji. Jedna opiera się na popkulturowych schematach związanych z różnymi formami sztuki popularnej, które stanowią element procesu komunikacji politycznej. Z drugiej zaś strony, zdaniem autorów, twórcy popkultury są bardzo często zaangażowani politycznie. Cetwiński i Minkner zwracają uwagę również na pewne zacieranie się granic pomiędzy sztuką elitarną (wyższą) a tą popularną. Granice zacierają się również poprzez polityczne działania w sferze kultury popularnej. Polityk, nadal przez wielu postrzegany przez pryzmat pewnej elitarności, korzystający w procesach komunikacyjnych ze źródeł kultury popularnej, niejako wpływa na zmianę perspektywy i pewną jej redefinicję we współczesnym świecie.

Muzyka popularna i jej relacje z polityką mogą stać się ważnym elementem badań nad obliczami współczesnej polityki. Za przykład można przywołać tu prace badawcze Johnego Streeta z Uniwersytetu Wschodniej Anglii. Street w swoich badaniach podejmował wielokrotnie tematy związanymi z relacjami na linii Polityka – Media – kultura popularna⁵⁶². Szczególną egzemplifikacją tej triady zainteresowań Streeta wydaje się być muzyka popularna – która stanowi reprezentatywny przykład pewnej relacjonalności pomiędzy światem sztuki i polityki – co wydaje się wynikać również z przejawów mediatyzacji polityki. Stąd Street podejmował się między innymi badań nad zagadnieniem *muzyki jako formy komunikowania politycznego*⁵⁶³, *roli muzyków w partycypacji politycznej*⁵⁶⁴ lub *ogólnymi relacjami muzyki popularnej i polityki*⁵⁶⁵.

Badania powyższego autora ukazują wieloaspektowy problem tej relacji, do której można przypisać takie zjawiska jak mediatyzacja polityki, celebrytyzacja polityki, popkulturyzacja polityki i polityzacja popkultury. Owe relacje mają charakter dynamiczny – zmieniają się, co wiąże się z pewnymi zmianami akcentów. Można zauważyć, iż wzrastająca rola mediów w polityce doprowadziła do sytuacji, iż dziś możemy mówić o wzrastającej roli celebrytów w procesach

562 Czytaj więcej: J. Street, *Mass media, polityka i demokracja*, Kraków 2006.

563 J. Street, *Music as Political Communication*, [w:] red. K. Kenski, K. H. Jamieson, *Oxford Handbook of Political Communication*, Oxford 2014.

564 J. Street, S. Hague, H. Savigny, *Playing to the Crowd: The role of music and musicians in political participation*, [w:] *British Journal of Politics & International Relations*, Vol. 10, No. 2, Wielka Brytania 2008.

565 J. Street, *Politics and Popular Music* [w:] red. S. Frith & W. Straw, *Cambridge Companion of Pop and Rock*, Cambridge 2001.

politycznych. Kultura popularna, za sprawą internetu i nowych mediów trafia do coraz większych grup odbiorców. To z kolei w konsekwencji doprowadza do coraz większej roli jej samej w polityce – ale ma też drugą stronę. Ta z kolei może wiązać się ze wzrostem politycznych działań w obrębie kultury popularnej. Polityka zdaje się adaptować do współczesnych realiów komunikacyjnych, o czym świadczą również praktyki komunikacyjne, które skupiają się na naśladownictwie popularnego języka.

Słowa te zdaje się potwierdzać w swoich badaniach Alicja Stańco. Autorka w jednym z artykułów sugerowała, iż *politycy w każdej sferze swoich działań muszą iść z duchem czasu*. Stańco zauważyła, że według marketingowych praktyk *coraz mniej ważne jest co się sprzedaje* (tu wymieniła między innymi sylwetkę kandydata i program partii, co następnie porównała do hamburgera, jako egzemplifikacji produktu nastawionego na zysk), *ważne jest by dostrzec i odpowiedzieć na potrzeby odbiorców*⁵⁶⁶. W dalszej części wypowiedzi Stańco zauważa, że tradycyjne metody marketingowe nastawione na pewną sprzedaż programu kandydata lub partii to dziś za mało. Politycy, którzy nie podejmą się właściwych działań marketingowych, mogą mieć mniejsze szanse na osiągnięcie zakładanego celu politycznego. Autorka swoje przemyslenia ukierunkowała w stronę zjawiska celebryzacji polityki - podkreślając skuteczność marketingowych działań związanych z wykorzystywaniem znanych osobistości do działań politycznych.

Powyższe założenia zdają się być nie tylko słuszne, ale też w pełni możliwe do implikacji na kanwę rozważań o zjawisku popkulturyzacji polityki. Celebrytyzacja polityki zdaje się dziś być jednym z wymiarów zjawiska, które obrazują się w coraz to częstszych i bardziej różnorodnych relacjach pomiędzy sferą polityki i kultury popularnej. Kultura popularna, z racji na jej wielkie możliwości dotarcia do odbiorców i możliwości eksplanacyjno-edukacyjne, staje się jednym z możliwych, ale też coraz to bardziej wymaganych, kanałów kontaktów pomiędzy politykami a ich odbiorcami. Pierwszy rozdział pokazywał pewne mechanizmy zapożyczeń i nawiązań, które stosują i politycy i artyści. Ci drudzy stosują zapożyczenia ze świata polityki, jako element kreacji przedstawionych przez nich światów. Natomiast ci pierwsi wykorzystują popkulturę jako element marketingowych strategii, części używanego słownictwa lub pewną

566 A. Stańco, *Muzyk użyteczny, czyli jak politycy mogą wykorzystać celebrytów w kampaniach wyborczych*, [w:] „Polityczne aspekty nowych mediów”, M. Jeziński; A. Seklecka; W. Peszyński (red.), Toruń 2010, s. 10 - 11.

retoryczną metaforę. To wszystko odpowiada jednak jednemu celowi - maksymalizacji potencjału wyborczego, za pomocą odpowiednich działań marketingowych, co też przejawia się w badaniach Alicji Stańco. Wykorzystanie popkultury przez politykę może przyjmować wiele różnych form i kształtów. Jednak już sam charakter tych relacji może pozwolić na pewną kategoryzację związaną ze zjawiskiem polityzacji kultury i sztuki.

1.1 Idea polityzacji popkultury – na przykładach z polskiej muzyki

W tym momencie warto kolejny raz odnieść się do słów Olgierda Cetwińskiego i Kamila Minknera. Autorzy *sugerują percepcję na zjawisko wtórnego upolitycznienia sztuki przez pryzmat możliwości wykorzystania dzieł artystycznych w charakterze instrumentów politycznego działania*⁵⁶⁷. Polityka może przenikać do świata kultury popularnej w celu wywarcia pewnego wpływu, nastawionego na konkretne działanie i konkretny cel. Analizując zjawisko popkulturyzacji polityki warto również odnieść się przy tym do kwestii, iż kultura popularna również przenika do polityki, wywierając konkretne działania. Powyższy cytat zwraca uwagę na kwestie instrumentalizacji politycznych działań, związaną z upolitycznieniem sztuki popularnej – polityzację popkultury.

Polityzacja popkultury, rozumiana jako próba politycznej ingerencji dotycząca kultury popularnej, to nie tylko pewna próba zawłaszczenia danych dzieł w procesach komunikacyjnych. To też próba ingerencji w ich znaczenie symboliczne. Stąd też polityczne praktyki dążące do ingerencji w kontekst odbioru konkretnych wytworów popkultury, poprzez stanowienie nowej narracji. Polityzacja popkultury odbywa się na wielu różnych płaszczyznach i przybiera wielorakie formy. Od zwykłych nawiązań i pewnego rodzaju użycia dzieł kultury popularnej, przez ich celową instrumentalizację, uwikłanie w działania polityczne lub nawet instytucjonalne próby zmiany dotychczasowych reguł.

Dla rozważań na temat polityzacji popkultury ważna jest również kwestia upartyjnienia tych procesów. Działania na szczeblu partyjnym, szczególnie w przypadkach tak newralgicznych, jak rządzenie państwem, pozwalają na urzeczywistnienie się jeszcze większej ilości możliwości polityzacji popkultury. Działania instytucjonalne mogą przecież doprowadzić do sytuacji, w której dane instytucje podległe państwu, które działają w sferze kultury i sztuki, staną

567 O. Cetwiński, K. Minkner, *Popkulturyzacja polityki. Próba konceptualizacji kategorii badawczej oraz zarysowanie paradygmatu badawczego*, tamże.

się elementem/narzędziem/instrumentem działań politycznych. Odnosząc się do wcześniejszej analogii: mogą podjąć się nadmiernego zaangażowania w procesy polityczne.

Rozważając kwestie polityzacji popkultury należy odpowiedzieć na jedno fundamentalne pytanie: Dlaczego politycy mieliby w ogóle angażować się w działania dążące do upolitycznienia sfery kultury popularnej lub poszczególnych dzieł? Odpowiedź wydaje się być niezwykle oczywista: dla politycznego zysku. Ów zysk może być rozumiany na wiele różnych sposobów. Stąd też próby polityzacji źródeł popkultury mogą przyjmować różne formy. Do innego rodzaju upolitycznienia dojdzie w sytuacji, kiedy polityk ogłosi w procesie komunikacyjnym, że jest fanem danego dzieła – a do innego, kiedy będzie dążył do ocenzurowania *niewygodnego* mu przekazu.

Analizując pierwszy z wymienionych przypadków: Piotr Siuda zauważa, że fani, którzy interesują się filmami, serialami, książkami lub *muzyką są specyficznymi odbiorcami, którzy często bywają niezwykle zaangażowani w odbiór danego produktu popkulturowego*. Autor zauważa, że fani tego rodzaju kultury bywają bardzo często prospołeczni, co wiąże się z częstym organizowaniem *w subkulturze jednego produktu*. W takim wypadku polityzacja danego dzieła może wiązać się z próbą dotarcia do danej grup odbiorców/popkultury i ewentualnego przekonania ich do oddania głosu⁵⁶⁸. W drugim wypadku: Cenzura lub działania instytucjonalne ingerujące w wolność artystyczną mają na celu zminimalizowanie zagrożenia ze strony danego artysty lub dzieła.

Jak widzimy na powyższych przypadkach. Polityzacja popkultury jest tematem niezwykle skomplikowanym i rozbudowanym. Do tego też dochodzi aspekt polityczności kultury popularnej, wynikający z jej zaangażowania (mariażu) z polityką. Tego rodzaju zjawisko przyjmuje również wieloaspektowy charakter, wynikający z rozróżniania ze względu na cel, efekt lub kontekst. W poniższej części pracy zostaną dogłębnie zbadane relacje popkultury z polityką, poprzez pryzmat jej polityzacji. Polityzacji, rozumianej tu jako jej upolitycznienie. Stąd też zostaną przedstawione dwie formy tego zjawiska (nawiązując do wcześniej przedstawionej definicji Zbigniewa Oniszcuka).

568 P. Siuda, *Pielgrzymki fanów. Podróże w przestrzeni geograficznej czy podróże symboliczne?*, [w:] *Studia medioznawcze*, nr 4 (47), Warszawa 2011, s. 105.

Podobnie jak ma to miejsce w przypadku badań Johnego Streeta - muzyka popularna została wybrana jako specyficzna ilustracja tego rodzaju zjawisk, gdyż na jej polu można zaobserwować zarówno działania popkulturyzacji polityki, polityzacji popkultury lub celebrytyzacji polityki. Stąd kolejne zagadnienia badawcze zostaną przedstawione za pomocą egzemplifikacji z polskiego dyskursu, związanego z muzyką popularną.

1.2 Dźwięki polityki – muzyka polityczna i polityka muzyki

*Muzyka rockowa, świadomie bądź nieświadomie, staje się medium dla przekazu wartości; czy to promując materializm i hedonizm, czy też implikując, wywołując, popierając, sugerując albo przekazując społeczno-polityczne nastroje*⁵⁶⁹. Zacytowany fragment jednego z artykułów Sabriny Ramet doskonale podkreśla możliwości społecznego i politycznego wpływu, jakim dysponuje muzyka. Polityka i popkultura zdają się wzajemnie na siebie oddziaływać, tworząc pewne znamiona koegzystencji.

Artyści czerpią ze świata polityki, tworząc dzieła-manifesty; odwołując się do wydarzeń ze świata polityki, które stają się tematem przewodnim tworzonych przez nich dzieł lub też odwołują się do mechanizmów znanych ze świata polityki, aby nadać wykreowanym przez nich obrazom światów głębi i autentyczności. Politycy z kolei chętnie wykorzystują popularne piosenki w swoich kampaniach, parafrazują znane teksty lub angażują znanych artystów do politycznych happeningów. Ten stan rzeczy potwierdzają badania Johnego Streeta z 2003 roku. Autor tworzy tam konstatacje, według której *muzyka jest jedną z najsilniejszych broni w arsenale propagandy*, gdyż jego zdaniem *muzyka oddziałuje wprost na emocje odbiorców*⁵⁷⁰. Ponadto Street zauważa, że muzyka może stać się potencjalnym paliwem do buntu⁵⁷¹.

Bunt z kolei jest jedną z cech odwiecznie kojarzonych z muzyką rockową. Cytowana chwilę wcześniej Sabrina Ramet zadaje również pytanie: *do jakiego stopnia muzycy rockowi mogą wpłynąć na zmianę zachowań, nawyków czy też systemu wartości swoich odbiorców?* Aby w następnym zdaniu podkreślić, iż jej zdaniem *politycy od bardzo dawna zdają sobie*

569 S. P. Ramet, *Muzyka rockowa a polityka w Polsce: poetyka protestu i oporu w tekstach utworów rockowych*, [w:] Civitas Hominibus nr 13, Łódź 2018, s. 112.

570 J. Street, *'Fight the Power': The Politics of Music and the Music of Politics*, [w:] Government and Opposition 38, Cambridge 2003, s. 114.

571 Tamże s. 117.

sprawę z siły i możliwości przekazu, jakie zawierać może muzyka popularna⁵⁷². Swoje założenia popiera przykładami z polskiej i światowej polityki.

Muzyka rockowa nie jest oczywiście odosobnionym przypadkiem, w którym występuje możliwość politycznego jej uwikłania. Ale zacznijmy od samego początku. Czym jest muzyka popularna? Czy muzyka popularna oznacza tylko i wyłącznie pewien stan rozpoznawalności dzieła, czy odwołuje się do konkretnych typów i gatunków muzycznych? Co z kolei prowadzi do kolejnych pytań o to, jaka muzyka może być społecznie lub politycznie zaangażowana (lub przez świat polityki wykorzystywana), a jaka nie. To tylko niewielki zakres tematyczny pytań, na których odpowiedzi można dopatrywać się w próbie definicji i eksplanacji zjawiska.

W artykule Marka Jezińskiego *Muzyka popularna jako forma pamięci kulturowej* możemy spotkać się z definicją, według której muzyka popularna to - *typ muzyki wielorakiej gatunkowo, która nastawiona jest na odbiór przez jak największą liczbę osób, co w oczywisty sposób wiąże się z popularnością, która jest tu jednym z najważniejszych celów*. Związane jest to z aspektem ekonomicznym i finansowym. Przez to też zazwyczaj muzyka ta trafiać do uśrednionej (pod względem gustu) publiczności. Do podstawowych funkcji tego rodzaju muzyki należą funkcje *rozrywkowe, estetyczne i integracyjne*⁵⁷³.

Autor podkreśla również, że muzyka popularna zazwyczaj jest wytwarzana i dystrybuowana przez przemysł muzyczny, oraz rozpowszechniana przez masowe media⁵⁷⁴. Co oczywiście nie wyklucza sytuacji, w których artyści niezależni są w stanie samodzielnie wypromować przebój, bez udziału wspomnianego wcześniej przemysłu muzycznego, by tym samym stać się elementem świata muzyki popularnej. W dzisiejszych czasach, kiedy social media stały się swoistym *informacyjnym oknem na świat* dla milionów odbiorców, poszczególni artyści lub zespoły mają duże szanse na uzyskanie popularności, z pominięciem tradycyjnych mediów. Artyści mogą wykorzystywać media społecznościowe w celu dotarcia do jak najszerzej grupy odbiorców, a tym samym stworzenia *własnej marki*, która w przyszłości może zapewnić im

572 S. P. Ramet, *Muzyka rockowa a polityka w Polsce (...)*, s. 110.

573 M. Jeziński, *Muzyka popularna jako forma pamięci kulturowej*, Kultura Współczesna, nr 3 (96), Warszawa 2017, s. 14

574 Tamże.

popularność⁵⁷⁵. Aby to jednak było możliwe muszą zaistnieć w świadomości odbiorców i wyróżnić się z tłumu wielu innych artystów.

Polityka może stać się jednym z elementów, które mogą ułatwić procesy dotarcia do szerokich mas odbiorców i zagwarantować danym artystom pewną popularność. Chęć uzyskania w szybki sposób popularności, to oczywiście tylko jedna strona medalu i tylko jedno z wytłumaczeń całego zjawiska. Nie wolno zapominać, że nawet w przypadku muzyki nastawionej na zysk mamy do czynienia z twórcami – artystami, którzy są żywymi, samodzielnymi jednostkami, posiadającymi własne przemyślenia, poglądy polityczne, którzy nierzadko popierają konkretne ideologie. Podejmowanie się tematów politycznych może stać się przez to możliwością ekspresji.

Sara Tomaszewicz idzie o krok dalej pisząc, iż połączenie muzyki i ideologii jest czymś oczywistym⁵⁷⁶. Chociaż głównym celem badawczym artykułu Sary Tomaszewicz jest określenie *relacji pomiędzy polityką a muzyką czarnej społeczności*, to pewne stwierdzenia autorki wydają się uniwersalne i akuratne dla niniejszych rozważań, co poniekąd koresponduje z jedną z hipotez badawczych niniejszej rozprawy, która zakłada uniwersalizację oddziaływań popkultury na różne społeczeństwa i systemy. Autorka pisała między innymi, *iż w dzisiejszych czasach można z łatwością zauważyć, że politycy chętnie sięgają po różnorodne formy muzyczne. Robią to zazwyczaj, aby uatrakcyjnić swój przekaz ideologiczny, czy też uczynić go ciekawszym lub bardziej zrozumiałym dla szerokich mas odbiorców*. To tylko jedna strona relacji polityki z muzyką, zaobserwowana przez autorkę. Drugą stronę tworzą sami artyści, *którzy w swojej twórczości odwołują się do konkretnych programów ideologicznych*⁵⁷⁷. Jak widzimy zdanie autorki pokrywa się z podstawowym założeniem niniejszej rozprawy, które mówi o pewnej relacjonalności dwubiegunowej pomiędzy światem polityki i popkultury, których etapem końcowym są zjawiska popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury.

Poruszanie tematów politycznych, w twórczości poszczególnych artystów jest zagadnieniem tak szerokim, iż samo w sobie może stać się tematem badawczym wystarczającym do

575 Czytaj więcej: M. Mäntymäki, J. Salo, *The Use of Social Media for Artist Marketing: Music Industry Perspectives and Consumer Motivations*, [w:] The International Journal on Media Management, Wielka Brytania 2013.

576 S. Tomaszewicz, *Relacje między polityką a muzyką czarnej społeczności*, [w:] Journal of Education, Health and Sport, Bydgoszcz 2017, s. 918.

577 Tamże.

napisania książki, lub nawet całej ich serii. Za przykład można chociażby przytoczyć rozprawę doktorską Katarzyny Anny Głuszak o nazwie *Muzyka i piosenka popularna jako narzędzia opozycji politycznej w Polsce w latach 80. XX wieku*⁵⁷⁸. Inne warte odnotowania przykłady to między innymi książka Danuty Gwizdalskiej - *Muzyka i polityka*⁵⁷⁹, czy też praca pod redakcją Marka Jezińskiego i Łukasza Wojtkowskiego o nazwie *Sztuka i polityka. Muzyka popularna*⁵⁸⁰.

Warto również zapoznać się z jednym z artykułów publicystycznych autorstwa Sylwii Czubkowskiej, który ukazał się na łamach serwisu wyborcza.pl. Mowa tu o artykule pod tytułem *Był Perfect, Kazik, Dezerter. Dziś nie ma komu protestować wszyscy śpiewają o imprezach i miłości z dala od polityki*⁵⁸¹. Przyczynkiem do napisania tekstu zdaje się być konstatacja autorki na temat współczesnych tekstów, występujących w polskiej muzyce rozrywkowej, które coraz rzadziej poruszają tematy polityczne. Egzemplifikacjami tego stanu rzeczy są popularni artyści, tacy jak Dawid Podsiadło lub Paweł Domagała⁵⁸². Autorka przedstawia czytelnikom rozbudowaną faktografię styków muzyki popularnej z polską polityką. Ale też przytacza wiele przykładów tekstów piosenek, które wprost lub metaforycznie odnoszą się do tematów związanych z rodzimą polityką. Artykuł Czubkowskiej w doskonały sposób może wprowadzić czytelnika w temat relacji polityki z muzyką popularną i może stać się uzupełnieniem dalszych rozważań, które to będą poruszane w niniejszej rozprawie.

Przytoczone wyżej przykłady publikacji dotyczą relacji pomiędzy polską muzyką popularną i polską polityką. Ich mnogość pokazuje jak szerokim materiałem badawczym może być temat polskiej muzyki rozrywkowej, w kontekście jej styków z polityką. Dlatego też ograniczenia obszaru badawczego pracy są konieczne, aby móc w jak najlepszym stopniu skupić się nad sednem zagadnienia. Relacje muzyki popularnej z polityką badane są tu dwukierunkowo. Z jednej strony jako świadoma próba ingerencji artystów w świat polityki, a z drugiej jako

578 Czytaj więcej: K. A. Głuszak, *Muzyka i piosenka popularna jako narzędzia opozycji politycznej w Polsce w latach 80. XX wieku*, Warszawa 2014.

579 Czytaj więcej: D. Gwizdalanka, *Muzyka i polityka*, Warszawa 1999.

580 Czytaj więcej: M. Jeziński, Ł. Wojtkowski, *Sztuka i polityka. Muzyka popularna*, Toruń 2012.

581 S. Czubkowska, *Był Perfect, Kazik, Dezerter. Dziś nie ma komu protestować, wszyscy śpiewają o imprezach i miłości z dala od polityki*, <http://wyborcza.pl/7,156282,23751909,byl-perfect-kazik-dezerter-dzis-nie-ma-komu-protestowac.html> [dostęp 24.07.2019].

582 Tamże.

wykorzystywanie źródeł muzyki przez polityków, niejako je upolityczniając (czy to zgodnie z pierwotnym zamysłem twórcy, czy wbrew jego założeniom).

Oczywiście należy pamiętać, iż nawet samo podejmowanie się politycznych tematów, w tekstach poszczególnych zespołów, może wchodzić w relacje ze światem polityki. Najlepszym tego przykładem może być polska muzyka rockowa i punkowa w kontekście buntu przeciwko władzom PRL. Chociaż muzyka rockowa w PRL sama w sobie stawiała się symbolem buntu, to zdaniem Anny Idzikowskiej-Czubaj *muzyka rockowa w tamtych czasach nie była polityczna, ale nią bywała*⁵⁸³. Zdaniem autorki najlepiej widoczne było to w latach osiemdziesiątych, co też autorka puentuje za pomocą parafrazy piosenki zespołu Tilt pod tytułem *Nie wierzę politykom*⁵⁸⁴. Piosenka została co prawda wydana na płycie dopiero w 1990 roku, ale jej przesłanie jest idealnym odzwierciedleniem klimatu, jaki panował w czasach opisywanych przez autorkę. Co ciekawe na tej samej płycie znajduje się również utwór *Jeszcze będzie przepięknie*, który to został wykorzystany przez Platformę Obywatelską podczas kampanii wyborczej do wyborów samorządowych w 2006 roku⁵⁸⁵.

Jak widać na powyższych przykładach, muzyka może wchodzić w relacje z polityką na niezliczenie wiele sposobów. Muzycy wypowiadają się na tematy polityczne, tworzą piosenki nawiązujące do polityki, wykorzystują swoją popularność lub wpływ popierając wybranych przez siebie polityków lub sami uczestniczą w życiu politycznym – jak Paweł Kukiz lub Krzysztof Cugowski, co poniekąd stanowi dowód na zachodzące w polskim systemie politycznym procesy celebrytyzacji.

Dlatego też niniejsze badania skupiają się przede wszystkim na zjawiskach związanych z wykorzystywaniem pewnych dzieł popkultury, w tym wypadku dzieł muzycznych przez polityków. Ale także na działaniach artystów, którzy świadomie lub poprzez pewne niezależne od nich uwikłania ich dzieł, stali się ważnym elementem dyskursu politycznego w Polsce. Kolejny element badań stanowi zbadanie możliwości politycznej ingerencji wobec popkultury, na przykładach dotyczących relacji muzyki z polityką. Analiza powyższych zagadnień może przełożyć

583 A. Idzikowska-Czubaj, *Rock i polityka w PRL-u : historia trudnej znajomości*, [w:] Komunizm: system – ludzie – dokumentacja 1, Lublin 2012, s. 16.

584 Tilt, *Nie wierzę politykom*, utwór z albumu: Czad Kommando Tilt, Warszawa 1990.

585 muzyka.wp.pl, Tilt - biografia zespołu, http://muzyka.wp.pl/aid,1126,page,2,title,Tilt,artysta_biografia.html [dostęp 18.07.2019].

się na kompleksowy i holistyczny ogląd sytuacji, która stanowi pewną egzemplifikację zjawiska popkulturyzacji polityki – ale też polityzacji popkultury. Analiza faktograficzna została ograniczona do przykładów ze świata muzyki, co argumentowane jest w dwojaki sposób. Po pierwsze: stanowi pewne uzupełnienie treści z poprzedniego rozdziału, ukazując kolejny aspekt relacji pomiędzy polską popkulturą i polityką. Po drugie: przykłady ze świata muzyki stanowią trafne egzemplifikacje dla badanych zagadnień dotyczących zjawisk polityczności i upolitycznienia sztuki oraz działań i ingerencji polityków w ów *świat*. Główne metody, ujęcia i techniki badawcze użyte w poniższych podrozdziałach to:

- Analiza dyskursu – celem jest badanie materiałów źródłowych pod kątem wymiaru ideologicznego danych dzieł i przykładów.
- Analiza porównawcza – celem jest przedstawienie podobieństw i różnic pomiędzy działaniami konkretnych artystów i polityków oraz związków między nimi, w celu przedstawienia pewnych mechanizmów tych relacji.
- Analiza decyzyjna – celem jest odpowiedź na pytania: co dany polityk mógł osiągnąć poprzez ingerencje w świat popkultury oraz dlaczego dany artysta mógł podjąć się pewnych działań politycznych.
- Analiza przypadku – stanowi podstawową technikę badawczą.

Powyższe metody i techniki badawcze służą ogólnemu celowi badawczemu, którym jest określenie możliwych relacji pomiędzy światami polityki i kultury popularnej. Wspomniane relacje przekładają się na zjawiska takie jak popkulturyzacja polityki i polityzacja popkultury, które badane są pod kątem ich implikacji wobec polskiej rzeczywistości politycznej. Ograniczenie materiału badawczego w poniższych podrozdziałach, do przykładów z muzyki, ma na celu ukazanie wielowątkowych możliwości wykorzystania źródeł popkultury w procesach politycznych oraz zbadanie pewnych uniwersalnych cech związanych z politycznością kultury. Muzyka i polityka, jak już wcześniej zauważono, może mieć ze sobą wiele wspólnego i wzajemnie na siebie wpływać – co też zostanie zbadane i przedstawione z wielu różnych perspektyw badawczych.

2 Muzyka, tekst, kontekst

W tym momencie rozważań warto postawić pytanie: kiedy muzyka staje się polityczna? Czy wystarczy, że w tekstach przejawia się tematyka związana z polityką lub kojarząca się z nią? Jaką rolę w procesie uznania dzieła za polityczne lub nie odgrywa interpretacja odbiorcy? Przyjmijmy pewne hipotetyczne sytuacje, aby w pełni zrozumieć jak skomplikowane i wielowątkowe mogą być to zjawiska. Jeżeli tak, to czy zespoły *garażowe*, poruszające w swoich tekstach tematy polityczne, których muzyka odbierana jest przez wąskie grona słuchaczy, można uznać za polityczne? Analizując sytuacje tylko pod względem treści danego dzieła, z pewnością za takie można je uznać. Ale należy też pamiętać, że możliwość wpływu takich hipotetycznych zespołów garażowych na politykę jest znikoma. Przynajmniej do momentu, aż ich muzyka nie zacznie docierać do szerszych mas odbiorców; nie zostanie zauważona przez polityków, lub nie nabierze pewnych *bardziej zaangażowanych kontekstów*. Kiedy np. wokalista zespołu *Egzotyczny Dandys Paryskich Bulwarów* w utworze *Polityka* śpiewa:

Jest pomiędzy nami kolegami polityka,
więc jest wiele nieparlamentarnych słów,
pokój się trzyma tu na guzikach
od welurowych kamizelek i dresowych bluz (...)⁵⁸⁶

- to możliwość politycznej artykulacji i jej polityczny odbiór jest znikomy. Utwór pomimo oczywistych konotacji ze światem polityki może nigdy nie odegrać w niej żadnej znaczącej politycznej roli. Na taki stan rzeczy składa się oczywiście wiele zmiennych. Zaczynając od samej popularności utworu, popularności zespołu lub zwyczajnym uwikłaniem jednego z dwojga w wydarzenia polityczne. Ostatnie z wymienionych oczywiście nie jest nieuniknionym, ale póki co polityczność wspomnianego ogranicza się jedynie do poruszanej w nim treści.

Aby w pełni zrozumieć *dwojakość* tego zjawiska, należy raz jeszcze odnieść się do politologicznych rozważań na temat polityczności. Obie z przedstawionych sytuacji składają się na zjawisko polityczności *sensu largo*. Mirosław Karwat proponuje interpretację tego mechanizmu przez pryzmat *dwukierunkowej zależności*. Z jednej strony jest to związane z *przypisaniem danego zjawiska do zbioru zjawisk determinowanych przez politykę* (co w powyższym

⁵⁸⁶ Egzotyczny Dandys Paryskich Bulwarów, *Polityka*, utwór z albumu: Prezentuje, Warszawa 2018.

przykładzie piosenki wynikało z treści tekstu i jej inspiracji). Drugi kierunek zależności występuje zaś wtedy, gdy *dane dzieło sztuki, literatury, czy przekonań religijnych wpływa na przemiany polityczne, przebieg i wynik gry politycznej, wyborów i plebiscytów lub walki międzypartyjnej*⁵⁸⁷. W przypadku zespołu Egzotyczny Dandys Paryskich Bulwarów i ich piosenki pod tytułem Polityka taka zależność nie istnieje. Pomimo tego utwór spełnia wymogi polityczności zaproponowane przez Karwata, ze względu na jego treść.

W tym momencie warto zacytować Dominika Sygnarowicza, wokalisty zespołu i autora zacytowanego wyżej tekstu: *Pewna neutralność w podejściu do kwestii politycznych w moich tekstach jest świadomą strategią, wynikająca z chęci uniknięcia banału. Nie chciałbym popaść w tanie moralizatorstwo dlatego zwłaszcza w kwestiach społecznych i politycznych unikam jednoznacznych sądów i deklaracji. Oczywiście gdzieś między wierszami na pewno można odczytać moje poglądy na różne tematy, ale staram się nie stawiać jednoznacznie po żadnej ze stron - nie wskazywać dobrych i złych w sporze politycznym. Oczywiście często stosuję ironię, która bywa kąśliwa, ale staram się robić to w taki sposób, żeby uwypuklić złe cechy natury ludzkiej, nie zaś jawnie krytykować te czy inne postaci z życia publicznego. Poza obserwatora, którą przyjmuję jako autor, wynika z przekonania, że w ten sposób można zbudować bardziej uniwersalny przekaz, a co za tym idzie podnieść jakość utworu*⁵⁸⁸. Jak widzimy – chociaż autor porusza kwestie polityczne, to jednocześnie stara się pozostawać neutralny politycznie, co w dużym stopniu ogranicza możliwości uwikłania jego twórczości w działania polityczne lub stać się przedmiotem dziennikarskich doniesień o *politycznych kontrowersjach*.

Aby pokazać inny wymiar polityczności i politycznego wpływu utworów muzycznych weźmy na tapet nieco inny przypadek. Tym razem jego polityczność nie będzie wynikała stricte z samej treści, a bardziej z wpływu na grę polityczną. Tym razem zostanie zaprezentowany przykład piosenki, która ze względu na jej interpretację, stała się elementem polityczno-obyczajowego sporu, realizującego się w dziennikarskim dyskursie. Warto dodać już na samym początku, iż interpretacja treści utworu została odebrana całkowicie *na opak*, względem pierwotnych założeń autora tekstu.

587 M. Karwat, *Polityczność i upolitycznienie. Metodologiczne ramy analizy*, [w:] Studia politologiczne nr. 17, Warszawa 2010, s. 72-73.

588 Wywiad własny.

W 2012 roku podczas 20. finału *Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy*, pod Pałacem Kultury i Nauki w Warszawie, miał miejsce występ olsztyńskiej formacji *Łydka Grubasa*. Zespół o żartobliwej i mało poważnej nazwie znany jest z łączenia różnych stylów muzyki z prześmiewczymi, dosadnymi, czasami nawet nieco wulgarnymi, tekstami. Te odnoszą się często do tematów światopoglądowych. Podczas koncertu zespół zaprezentował między innymi utwór pod tytułem *Żyd*⁵⁸⁹. Tekst piosenki, w założeniach Bartosza 'Hipisa' Krusznickiego, miał być satyrą na stereotypowego antysemitę. W piosence możemy usłyszeć między innymi następujące słowa:

Jestem zły, surową rybę jem,
Pejsy mam - nazywam się Żydem.
Przyjdę tu, zabronię picia piw,
Zmienię wam Warszawę w Tel Aviv⁵⁹⁰.

Sarkazm i ironia są doskonale widoczne w powyższym tekście, co dodatkowo podkreślają liczne hiperbole. Niestety przesłanie utworu zostało zrozumiane przez część publiki w sposób dalece odległy od zamierzeń jego twórców. Stało się to pomimo faktu, iż druga część utworu już w sposób oczywisty tłumaczyła zamierzenia jego autora:

Czemu ty tak nienawidzisz nas?
Czemu wciąż w dowcipach krąży gaz?
Powiem wam i powiem ze wstydem,
Każdy z was dla kogoś jest Żydem⁵⁹¹.

Kilka dni po koncercie zespołu media zaczęły donosić, iż zespół swoim występem wywołał antysemicki skandal. Na łamach bloga *facejew* został opublikowany tekst, w którym jego autor apeluje do organizatorów koncertu o *tłumaczenie się* w związku z wykonaniem obrzydliwej piosenki pt. *Żyd*. Autor pisał dalej, iż czuje się osobiście obrażony występem zespołu *Łydka Grubasa*. Dodał również, iż oczekuje od Jerzego Owsiaaka oficjalnych przeprosin wobec

589 Zobacz: TVP VOD, *WOŚP 2012 - Łydka Grubasa na koncercie w Warszawie*, [w:] [www.youtube.com](http://www.youtube.com/watch?v=OTsEHmjB4co), <https://www.youtube.com/watch?v=OTsEHmjB4co> [dostęp 22.07.2019].

590 *Łydka Grubasa, Żyd*, utwór z albumu: *Bąż Woa*, Olsztyn 2010.

591 Tamże.

społeczności żydowskiej⁵⁹². Sytuacja ostatecznie rozwiązała się za sprawą wypowiedzi w social media wokalisty zespołu i autora tekstu piosenki.

Poniżej zostanie zaprezentowany obszerny fragment wypowiedzi Bartosza Krusznickiego, aby w możliwie jak największym stopniu móc zapoznać czytelnika z intencjami autora tekstu: *W najśmielszych snach nie podejrzewałem, że utwór o tak oczywistym przesłaniu zostanie tak radykalnie przeinaczony. Nigdy, przenigdy nie śmiałem przypuszczać nawet, że ktoś może odebrać na serio tekst o Żydzie jadającym surowe serca, odpowiadającym za wszystko zło na świecie. Użyłem animacji tak przejawiskawionej i radykalnej celowo, żeby nie było wątpliwości. Okazuje się, że to za mało. (...) numer od początku do końca szydzi właśnie z antysemitów, szukających win za wszystko u wszystkich dookoła, byle nie u siebie⁵⁹³. Zapytany przeze mnie po latach Krusznicki dodał także. iż sprawa skończyła się na mailu do nas, w którym autor artykułów ucieszył się, że „jednak stoimy po tej samej stronie”, przeprosin nie było. Mnie osobiście cieszyła reakcja samych czytelników owego portalu, którzy w większości pocisnęli autorowi dość ostro od szukania dziury w całym. Dalszych reakcji po tym wydarzeniu nie było, czyli chyba sarkazm tekstu jest wystarczająco wyraźny.*

W przyszłości zespół unikał już podobnych afer, pomimo dalszego grania *niefortunnego* utworu na ich koncertach. Dziś trudno już znaleźć w sieci dowody oskarżeń osób pokrzywdzonych przez twórczość zespołu. Większość źródeł, do których w toku prowadzenia badań udało się dotrzeć, zostało usunięte⁵⁹⁴. Wspomniane słowa wokalisty zespołu musiały trafić do Piotra Kadłčika, ówczesnego przewodniczącego Związku Gmin Wyznaniowych Żydowskich, gdyż ten skomentował sprawę słowami: *Chcąc dobrze, możemy kogoś niesłusznie oskarżyć. Nie można zabronić twórcom używania sarkazmu, parodii i tym podobnych środków, bo popadniemy w zamordyzm. I co, jeśli faktycznie nie mamy tu do czynienia z antysemityzmem⁵⁹⁵?* Kadłčik

592 fronda.pl, *Antysemityzm na WOŚP?*, <https://www.frona.pl/a/antysemityzm-na-wosp,17120.html?fbclid=IwAR1WSQg2uU8Dw0wdEDLoeInvK5YUYXDVRxtepGTJ8xqZWzVHY39kUDnmoKw> [dostęp 22.07.2019].

593 Tamże.

594 Z jednej strony może się to wiązać z faktem, iż blog, na którym zamieszczony był tekst z oskarżeniami o antysemityzm, przestał funkcjonować pod dawnym adresem – www.facejew.pl. Z drugiej strony świadczy to również o tym, iż konflikt został zakończony po oficjalnym wytłumaczeniu zaistniałej sytuacji przez członków zespołu. Strony pokrzywdzone mogły zrozumieć intencje autora tekstu i odstąpić od dalszych oskarżeń.

595 fronda.pl, *Antysemityzm na WOŚP?*.

tym samym poruszył bardzo ważny temat, szczególnie z politycznego punktu widzenia, wolności satyry.

Elżbieta Sidoruk, badaczka z Uniwersytetu Białostockiego, zajmująca się między innymi badaniami fenomenu groteski i satyry, w jednej ze swoich publikacji zwróciła uwagę na bardzo ważną kwestię. Jej zdaniem należy odbierać satyrę jako *wyzwanie dla odbiorcy*. Wyzwanie, które wymaga otwartości umożliwiającej identyfikację wobec krytykowanego obiektu oraz gotowości do modyfikacji własnych poglądów⁵⁹⁶. Kontrowersje w sprawie występu zespołu Łydka Grubasa na 20. finale WOŚP brały się z braku zrozumienia, iż zespół może operować takimi środkami jak satyra lub groteska. Na szczęście wraz z wyjaśnieniem ze strony zespołu nastąpiła automodyfikacja poglądów, po stronie oskarżającej - co pozwoliło na uniknięcie dalszej eskalacji konfliktu.

Powyższy przykład idealnie pokazuje jak ważna jest interpretacja w procesie odbioru danego utworu. Rzecz ta oczywiście nie odnosi się tylko do muzyki popularnej, ale do sztuki w ogóle. Przykład piosenki zespołu Łydka Grubasa jest oczywiście mocno jaskrawy, gdyż utwór w samym założeniu miał być prowokacyjny i dający do myślenia. Tekst piosenki, jaki i holistycznie oceniając twórczość zespołu, jest na tyle niepoważny i prześmiewczy, że może doprowadzić do pytań o zasadność wykorzystania go, jako materiału badawczego. Satyra, czy nie – działania zespołu doprowadziły do sytuacji, kiedy niepoważny tekst stał się elementem poważnych działań. Tego rodzaju sytuacje najlepiej pokazują, iż nauka nie powinna odwracać się od tego rodzaju sztuki.

W pierwszym rozdziale badań wspomniano, iż kultura polityczna jest kulturą polifunkcyjną. Przytoczony wyżej przykład jest tego najlepszym dowodem. Jeden odbiorca może zinterpretować utwór jako zabawną satyrę na stereotypowych antysemitów; inny zaś widzi w nim antysemicki atak. Twórcy kultury popularnej muszą w szczególny sposób uważać na to, żeby ich działania były interpretowane w sposób zgodny z ich własnymi założeniami. Co nie zawsze będzie łatwe lub nawet możliwe. Tym bardziej w momentach, kiedy podejmują się tematów politycznych, ideologicznych lub społecznie zaangażowanych.

596 E. Sidoruk, *Granice Satyry*, Białystok 2018.

Powyższa sytuacja nie jest oczywiście pierwszą, ani tym bardziej ostatnią tego typu. Artyści, piszący teksty piosenek lub tworzący każde inne źródła kultury, muszą liczyć się z tym, że ich pierwotne przesłanie może nie zostać zrozumiane zgodnie z intencjami. Szczególnie jest to ważne, kiedy dany twórca operuje formami, które mogą zostać odebrane za kontrowersyjne. W przypadku casusu zespołu Łydka Grubasa ironia i sarkazm były aż nadto widoczne. A co w przypadkach, kiedy prawdziwy zamiar twórcy nie jest możliwy bez pewnego *klucza interpretacyjnego*? O tym, jakie niebezpieczeństwa może nieść za sobą artystyczna wolność słowa, przekonał się zespół *Cool Kids Of Death*⁵⁹⁷.

20 lipca 2019 roku ulicami Białegostoku przeszedł pierwszy Marsz Równości. W tym samym miejscu i terminie zorganizowano również kontrmanifestacje wobec niego. Kontrmanifestanci próbowali zakłócić wydarzenie, co doprowadziło do licznych starć, w tym także z policją⁵⁹⁸. Ale co ma z tym wspólnego łódzka formacja Cool Kids of Death? Otóż: zespół wydał w 2002 roku płytę, na której zamieszczono piosenkę pod tytułem *Butelki z benzyną i kamienie*. Krzysztof Ostrowski, wokalista zespołu śpiewał tam między innymi:

Hej, panie redaktorze

Modny aktorze, na żywo i w kolorze

Hej, panie dygnitarzu

Poeto, piosenkarzu, idolu na ołtarzu

Mamy butelki z benzyną i kamienie... Wymierzone w ciebie⁵⁹⁹!

Tekst utworu nawiązuje do buntu i do walki z establishmentem. Chociaż można od razu założyć, iż walka i bunt są przez autora traktowane jedynie w sposób merytoryczny. Co stanie się w sytuacji, kiedy słuchacze/odbiorcy potraktują tekst zbyt poważnie? Przytoczony wcześniej przykład piosenki Żyd pokazuje, że takie interpretacje mogą mieć przecież miejsce. W tym przypadku było podobnie.

597 *Cool Kids of Death* – zespół muzyczny, grający muzykę z pogranicza rocka alternatywnego i punka, założony w 2001 roku w Łodzi.

598 A. S. Kowalska, *Pierwszy Marsz Równości przeszedł ulicami Białegostoku*, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/spoleczenstwo/1801152,1,pierwszy-marsz-rownosci-przeszedl-ulicami-bialelostoku.read> [dostęp 23.07.2019].

599 Cool Kids of Death, *Butelki z benzyną i kamienie*, utwór z albumu: *Cool Kids of Death*, Warszawa 2002.

21.07.2019 na łamach publicystycznego profilu w serwisie facebook, *Gdzie nie bywać, kogo nie znać?*⁶⁰⁰, ukazał się tekst, w którym autor przytoczył zacytowany wcześniej fragment tekstu, aby w nieco sarkastyczny sposób udowodnić, iż działania kontrmanifestantów (których znaczną część stanowili kibice klubu Jagiellonia Białystok⁶⁰¹) były elementem walki z establishmentem. Warto dodać, że zdaniem administratora profilu, była to właśnie ta walka, o której śpiewał wcześniej łódzki zespół⁶⁰².

Dzień później ukazała się odpowiedź zespołu, w której muzycy w stanowczy sposób dementowali wspomnianą interpretację. Dodając, iż nie zgadzają się na kojarzenie ich utworu z fizycznymi napaściami na uczestników Marszu Równości, gdyż oni sami popierają idee tego wydarzenia. Pod wypowiedzią zespołu pojawiło się wiele komentarzy mówiących, iż *jeżeli ktoś śpiewa o buncie i walce, to nie powinien się dziwić, że jego utwór będzie kojarzony w ten właśnie sposób*⁶⁰³. To już kolejny przykład pokazujący, iż interpretacja odbiorcy i zamiar twórcy dzieła, mogą się od siebie zupełnie różnić. Mamy tu znów do czynienia z politycznością zjawiska sensu largo.

Cytując Monikę Gmurek, która zdaje się podzielać opinię Mirosława Karwata: polityczność sensu largo to *uwikłanie poprzez kontekst lub wtórne i okolicznościowe upolitycznianie zjawiska*⁶⁰⁴. Przenosząc badania autorki na kanwy rozważań o kulturze popularnej możemy założyć, iż *polityczne znaczenie danych dzieł, może pojawić się wraz momentem, kiedy te stają się przedmiotami sporów czy walki politycznej lub narzędziami w nich użytymi*⁶⁰⁵. W omawianym przypadku kontekst polityczności wynikał z innej interpretacji, niż zakładał to autor. Co nie

600 *Gdzie nie bywać, kogo nie znać?*, profil publicystyczny w serwisie facebook.com. Administratorem profilu jest niejaki Adam, który w ironiczny sposób komentuje wydarzenia z polskiej i zagranicznej polityki. Wiele z tekstów autora ma formę *internetowych past*, czyli dłuższych form literackich, których w żartobliwy i zazwyczaj fikcyjny sposób, komentują społeczną rzeczywistość.

601 KL, *Zamieszki podczas marszu równości z udziałem kibiców Jagiellonii. Cezary Kulesza: Nie odpowiadam za każdą osobę ubierającą barwy klubu*, <https://poranny.pl/zamieszki-podczas-marszu-rownosci-z-udzialem-kibicow-jagiellonii-cezary-kulesza-nie-odpowiadam-za-kazda-osobe-ubierajaca-barwy/ar/c2-14293937> [dostęp 23.07.2019].

602 *Gdzie nie bywać, kogo nie znać?*, wpis autora w serwisie facebook.com, <https://bit.ly/2XXh00Q>, [dostęp 23.07.2019].

603 Wypowiedź zespołu została po kilku godzinach skasowana z ich oficjalnego profilu. Można założyć, iż była to decyzja podjęta pod wpływem krytycznych opinii fanów, którzy wymagali od zespołu odpowiedzialności za tworzone teksty. Stan na dzień: 23.07.2019.

604 M. Gmurek, *Pierwotny i wtórny kontekst polityczności jako determinanta nie-polityczności, apolityczności, metapolityczności i upolitycznienia*, [w:] *Polityka/Polityczność. Granice dyskursu*, red. B. Krzysztań, W. Ufel, M. Zieliński, Wrocław 2016, s. 154.

605 Tamże.

tylko pozwoliło na skojarzenie tekstu piosenki z konfliktem ideologicznym; ale też i samo stało się podmiotem pewnego konfliktu w social media.

Skojarzenie piosenki z walką pomiędzy manifestantami i kontr manifestantami nadało jej drugiej z wymienionych przez Gmurek cech, czyli okolicznościowego upolitycznienia. Konfron-
tując omawiany przykład z akademickimi rozważaniami na temat polityczności możemy dojść do konstatacji, iż zespół *Cool Kids of Death* został uwikłany w działania polityczne, poprzez upolitycznienie jednego z ich największych przebojów.

Odnosząc się do powyższych badań można stworzyć supozycję, iż polityczność wspomnianego tekstu wynika z zawartej w nim idei buntu. W artykule Katarzyny Wyrzykowskiej pod tytułem *Muzyka popularna w służbie rewolucji (...)* możemy przeczytać, iż *siła muzyki popularnej tkwi przede wszystkim w warstwie słownej, która ma dekodować przekaz całego utworu*⁶⁰⁶. Autorka uważa ponadto, iż *muzyka popularna może pełnić istotną rolę w procesie zmian społeczno-kulturowych - między innymi poprzez manifestowanie sprzeciwu lub potrzeby zmiany*⁶⁰⁷. Można przyjąć, iż utwór zespołu Cool Kids of Death manifestował sprzeciw i potrzeby zmiany. Dlatego też mógł zostać w ten sposób zinterpretowany przez stronę konfliktu, jaki odbył się w Białymstoku. Problem w tym, że nie była to ta strona konfliktu, z którą mogliby utożsamić się muzycy zespołu.

Bez poznania odpowiedniego kontekstu twórczego, który w tym wypadku jest związany z poglądami na świat i politykę autora tekstów, niemożliwe jest poprawne zinterpretowanie jego przesłania. Przedstawiona sytuacja pokazuje z całą pewnością, iż nieznajomość zamierzeń autora może doprowadzić do sytuacji, w którym dany utwór zostanie zwyczajnie wykorzystany niezgodnie z przeznaczeniem. Wykorzystanie te może stać się elementem symbolicznej lub ideologicznej walki, która ma swoje podłoże w realnej polityce. Już samo wykorzystanie danego dzieła popkultury w charakterze motywu lub elementu konfliktu może świadczyć o jego polityczności.

Przypadek zespołu Łydka Grubasa stał się politycznym przez opaczną interpretację, która skojarzyła go z antysemityzmem. Z perspektywy strony oskarżającej piosenka mogła zostać

606 K. M. Wyrzykowska, *Muzyka popularna w służbie rewolucji. Rzecz o tzw. muzyce zaangażowanej*, [w:] MA-SKA. Magazyn antropologiczno-społeczno-kulturowy, nr. 15, Kraków 2012, s. 42.

607 Tamże.

odebrana jako wrogi atak ideologiczny. Kryterium wrogości, wynikające z mylnej interpretacji przyczyniło się do potraktowania tej piosenki w kategoriach politycznych. Natomiast drugi przypadek, czyli piosenka *Butelki z benzyną i kamienie*, sama w sobie jest niejako głosem buntu; elementem wojny z establishmentem. Tu relacje wróg-przyjaciel są jasno nakreślone przez samego autora tekstu. Opisywany problem mylnej interpretacji przyczynił się do wtórnego upolitycznienia, na płaszczyźnie jeszcze innej od tej zamierzonej przez twórcę. Oba z wymienionych przykładów zawierały pewien ładunek emocjonalny, który mógł przyczynić się do konfliktów i antagonizmów, przez interpretacje ich odbiorców.

Polityczność muzyki nie ogranicza się tylko do tych utworów, które niejako *balansują na granicy* tego co politycznie zaangażowane i tego, co ma tylko charakter rozrywkowy. Co natomiast dzieje się w przypadkach, kiedy twórcy tworzą dzieła apolityczne, które jednak zostają odbierane jako polityczne, przez ich fanów-słuchaczy? Wcześniejsze przykłady były dziełami popkultury, których popularność była jednak mocno ograniczona. Co też w dużym stopniu przełożyło się na ich obecność w dyskursie publicystycznym. Zainteresowanie medialne, w każdym z przytoczonych przykładów, było znikome i ograniczało się zazwyczaj do grona osób zainteresowanych twórczością danego zespołu. Tym razem posłużmy się utworem, który jest klasycznym przykładem popularnej muzyki rozrywkowej, a zatem też i źródłem popkultury *per se*.

W poprzednim podrozdziale, przy okazji odwołań do tekstu dziennikarki Sylwii Czubkowskiej, padło nazwisko polskiego aktora i muzyka – Pawła Domagały. Jego nazwisko jest przytoczone przez autorkę tekstów jako przykład artysty, który zdaje się unikać w swojej twórczości politycznej tematyki⁶⁰⁸. W zestawieniu poruszanych przez dziennikarkę przykładów zagranicznych muzyków, którzy na swoich koncertach w Polsce podejmowali się politycznych komentarzy⁶⁰⁹, polityczna obojętność zdaje się być traktowana przez autorkę w negatywnych kategoriach. Paweł Domagała, który w swoim największym hicie *Weź nie pytaj*⁶¹⁰, śpiewa: *Nie chce wolności, chce miłości* stał się niejako przypadkowym graczem w politycznym sporze. Piosenka

608 S. Czubkowska, *Był Perfect, Kazik, Dezerter. Dziś nie ma komu protestować (...)*, tamże.

609 Autorka wymienia między innymi słowa Micka Jaggera znane z koncertu grupy The Rolling Stones w 2018 roku w Warszawie, w których Jagger miał skomentować sytuację związaną z kryzysem w polskim sądownictwie. Dalej przytacza również podobne sytuacje, związanymi z zespołami takimi jak Pearl Jam i Massive Attack, gdzie ich koncertom w Polsce towarzyszyły polityczne happeningi, wymierzone w rząd Prawa i Sprawiedliwości.

610 Paweł Domagała, *Weź nie pytaj*, utwór z albumu: 1984, Warszawa 2018.

wspomnianego artysty doczekała się wielu interpretacji, według których ta miałyby odnosić się do bieżącej polityki⁶¹¹. W jednym z wywiadów Domagała powiedział między innymi: *jeżeli ktoś wyrywa z kontekstu słowa 'wolności ja nie chcę' i odnosi je do obecnej sytuacji politycznej, to sam musi się czuć bardzo zniewolony*⁶¹². Dodając dalej, iż interesuje się polityką, ale podjął decyzję, aby jego muzyka była od niej wolna.

Pomimo wyjaśnień autora i faktu, iż tekst utworu w zasadzie nie odnosi się w większym stopniu do polityki (oprócz fragmentu *nie chcę wolności*), to ten stał się elementem okołopolitycznego dyskursu. Jako komentarz polityczny współczesnych wydarzeń zaczęto nawet interpretować nazwę albumu – 1984, która to miałyby być odniesieniem do powieści Orwella o tym samym tytule. Szybko jednak okazało się, iż tytuł albumu wcale nie odnosi się do dystopijnej wizji świata i koncepcji *Wielkiego Brata*⁶¹³, ale jest zwyczajnie datą urodzenia artysty⁶¹⁴. Od Domagały zaczęto niejako wymagać komentarzy życia politycznego i identyfikacji z jedną ze stron w politycznym sporze na linii rząd-opozycja.

Analizując dyskurs publicystyczny, który zawiązał się wokół sprawy *Weź nie pytaj*, można dojść do bardzo ciekawych wniosków. Chociaż sam Domagała niejednokrotnie podkreślał, iż jego utwór nie miał być żadnym politycznym komentarzem lub ideologicznym przesłaniem, to ten stał się elementem sporu na linii polityka – popkultura – dziennikarze – odbiorcy. Z tego też powodu nasuwa się pytanie: czy pozorna apolityczność Pawła Domagały była jednak podstawą polityczną?

Śledząc dyskurs można zauważyć dwie podstawowe rzeczy. Pierwszą jest błędna interpretacja zamierzeń artysty, która przyczyniła się do odbioru jego dzieła w kategoriach politycznych. Drugą jest niechęć artysty do bycia częścią *życia politycznego*, która to została odebrana

611 Radio ZET, *Tekst „Weź nie pytaj” odnosi się do polityki? Paweł Domagała ostro komentuje*, <http://www.radiozet.pl/Muzyka/Pawel-Domagala-Wez-nie-pytaj-to-polityczna-piosenka-artysta-komentuje> [dostęp 24.07.2019].

612 Redakcja wMeritum.pl, Domagała odpowiedział na słowa Macieja Stuhra. „To już jakiś rodzaj patologii w myśleniu o rzeczywistości”, <https://wmeritum.pl/pawel-domagala-odpowiada-stuhr/255567> [dostęp 25.07.2019].

613 Podany przykład wskazuje na to, w jak dużym stopniu pewne skojarzenia związane z popularnymi motywami, mogą wpływać na percepcje odbiorców. Podany przykład koresponduje z analizą dyskursu dotyczącą SCS w Chinach, zaprezentowaną w pierwszym rozdziale niniejszej rozprawy.

614 E. Turlej, *Weź nie pytaj, weź się przytul! Czyli o Pawle Domagale i jego „1984”*, <https://www.new-sweek.pl/polska/spoleczenstwo/wez-nie-pytaj-wez-sie-przytul-czyli-o-pawle-domagale-i-jego-1984/hw1eyjf> [dostęp 25.07.2019].

przez obserwatorów lub nawet innych artystów jako pewna postawa polityczna. Przez postawę polityczną można rozumieć między innymi *autoidentyfikację polityczną, postrzeganie siebie w polityce, indywidualne zachowania związane z życiem politycznym, a także główne cele i wartości, jakie można przypisać badanej jednostce*⁶¹⁵. Z kolei jedna z podstawowych politologicznych definicji, pochodząca z *Leksykonu politologii* autorstwa Andrzeja Antoszewskiego i Ryszarda i Herbuta tłumaczy postawę polityczną, jako *względnie trwały stosunek jednostki do polityki lub systemu politycznego*⁶¹⁶.

W postawie politycznej Domagały niektórzy obserwatorzy dopatrywali się *oportunisty politycznego*, gdyż ten świadomie nie chciał podejmować się tematów politycznych⁶¹⁷. Neutralność artysty miała sugerować niejako poparcie dla rządów partii Prawo i Sprawiedliwość. Obserwacje te wynikały tylko z tego, że Domagała w swojej muzyce nie skupiał się na krytyce polityki i polityków.

Tego rodzaju zawirowania związane z dyskursem na omawiany temat doprowadziły do pewnych kontrakcji artysty. Domagała w cierpkich słowach skomentował polityczne zaangażowanie artystów w Polsce (za przykład czego przytoczył działania i wypowiedzi Macieja Stuhra), mówiąc: *Nie uważam też, że aktorzy czy muzycy mają kompetencje, by mówić ludziom, na kogo powinni głosować. Piekarz, który zatrudnia kilkanaście osób, ma do tego większy mandat niż ja*⁶¹⁸. Autor doszedł do ciekawych konstatacji na temat współczesnej polityki i jej związków ze światem show biznesu i popkulturą.

2.1 Polityczność interpretacji. Wyniki badań

Artyści, twórcy, lub celebryci coraz częściej i coraz chętniej wypowiadają się na tematy polityczne, co zdaje się być odczytywane przez społeczeństwo w kategorii normy. O prawdziwości powyższego stwierdzenia mogą świadczyć badanie SW Research na zlecenie serwisu

615H. Sommer, *Wybrane komponenty kultury politycznej i ich wpływ na percepcję państwa*, [w:] Humanities and Social Sciences, Vol. XX, 10, Rzeszów 2015, s. 220 - 221.

616 A. Antoszewski, R. Herbut, *Leksykon Politologii*, Wrocław 2004, s. 333.

617 dorzeczy.pl, *Domagała bezlitosny dla Stuhra: To już jakiś rodzaj patologii w myśleniu o rzeczywistości*, <https://dorzeczy.pl/kraj/84059/Domagała-bezlitosny-dla-Stuhra-To-juz-jakis-rodzaj-patologii-w-mysleniu-o-rzeczywistosci.html> [dostęp 25.07.2019].

618 PrawdaObiektywna.pl, *Paweł Domagała dosadnie o komentarzach politycznych Macieja Stuhra. „To rodzaj patologii w myśleniu o rzeczywistości”*, <https://www.prawdaobiektywna.pl/kultura/domagala-ostro-o-artystach-komentujacych-sytuacje-polityczna-6180.html> [dostęp 25.07.2019].

rp.pl⁶¹⁹. Aż 54,4% badanych respondentów, na pytanie: *Czy artyści powinni wypowiadać się na tematy polityczne?* odpowiedziało: tak⁶²⁰. Dane ilościowe z powyższego badania z pewnością dają myślenia. Polacy najwidoczniej widzą miejsce w dyskursie politycznym dla artystów i celebrytów. Biorąc pod uwagę kontekst związany z coraz większą rolą celebrytów w komentowaniu i kontestacji społecznej rzeczywistości, apolityczna postawa Pawła Domagały mogła (i poniekąd została) odebrana jako bunt wobec tego stanu rzeczy.

Dlatego też warto na moment odnieść się do samej apolityczności, jako kategorii teoretycznej w politologii. Odwołując się do publikacji Moniki Gmurek - (...) *apolityczność należy rozpatrywać jako postawę dystansu wobec polityki, co obrazuje bezpartyjność, bezstronność i niezależność*. Autorka przyjmuje, iż jedną z form apolityczności może być indyferentyzm polityczny⁶²¹. W tym momencie warto przytoczyć obszerniejszą definicję tego pojęcia, aby móc ją poddać analizie komparatystycznej z postawą Pawła Domagały.

Monika Gmurek tłumaczy indyferentyzm jako postawę, której istotą *jest brak ustalonych i trwałych preferencji politycznych oraz potrzeby ich kształtowania*⁶²². Osoba, której działaniom możemy przypisać polityczny indyferentyzm stara się pozostać *neutralna, funkcjonować poza sferą sporów, konfliktów, stosunków władzy*, co w konsekwencji – pozwala jej odstąpić od próby opowiedzenia się za jedną konkretną stroną politycznego sporu. Do innych cech autorka zalicza *brak gotowości do pełnienia funkcji kontrolnych wobec instytucji politycznych oraz pewną ignorancję w kwestiach doktrynalnych, ideologicznych i programowych*. Owa ignorancja nie wiąże się jednak w żadnym stopniu z zaniechaniem śledzenia politycznych wydarzeń i negacją istotnej roli polityki w życiu jednostki. Wręcz przeciwnie - *sama polityka postrzegana jest jednak jako niezbędna*. Autorka konkluduje powyższe rozważania stwierdzeniem,

619 Badanie SW Research na zlecenie serwisu rp.pl - badanie przeprowadzone w dniach 10-11 lipca 2018, na reprezentatywnej próbie 800 osób. Celem badania było uzyskanie wiedzy w zakresie opinii społecznej. Badanie składało się z jednego, następującego pytania: Czy artyści powinni wypowiadać się na tematy polityczne? 54,4 ankietowany odpowiedziało *tak*, 29,8 odpowiedziało *nie*, a 15,7 zaznaczyło opcję *nie wiem/trudno powiedzieć*.

620 P. Szaniawski, *Czy artyści powinni wypowiadać się na tematy polityczne? Polacy nie mają wątpliwości - pokazał sondaż SW Research dla serwisu rp.pl*, <https://www.rp.pl/Kultura/180719800-Sondaz-Czy-artysci-powinni-wypowiadac-sie-na-tematy-polityczne.html> [dostęp 25.07.2019].

621 M. Gmurek, *Pierwotny i wtórny kontekst polityczności jako determinanta nie-polityczności, apolityczności, metapolityczności i upolitycznienia*, s. 157.

622 Tamże s. 159.

iz indyferentyzm polityczny *sprowadza się do pewnego przeciwdziałania zaburzeniom równowagi politycznej lub akceptacji nowego porządku*⁶²³.

Porównajmy w tym miejscu postawę politycznego indyferentyzmu do słów Pawła Doma-gały: *Ta piosenka nie ma w ogóle żadnego podtekstu politycznego. Dla mnie jest to absurdalne. Nawet nie wiem, jak mam się bronić, bo jest to ostatnia rzecz, w którą chciałem być wrzucony. Nie chcę żyć polityką. Bo nie chcę. A to, że nie chcę, to nie znaczy, że się nie interesuję. A to, że się interesuję, to nie znaczy, że mam mówić ludziom, na kogo mają głosować, co sądzić. Nie czuję się kompetentny*⁶²⁴.

Rozbierając słowa artysty na czynniki pierwsze:

- *Ta piosenka nie ma w ogóle żadnego podtekstu politycznego* - powyższe zdanie koresponduje z elementem definicji mówiącym o potrzebie neutralności i chęci pozostania poza sferą konfliktów politycznych.
- *Nie chcę żyć polityką. Bo nie chcę. A to, że nie chcę, to nie znaczy, że się nie interesuję* – ten fragment z kolei można porównać do braku chęci partycypacji w relacjach władzy i pewnej ignorancji działań politycznych. Ale też podkreślenie autora słów, że pomimo pewnej pasywności interesuje się polityką koresponduje z wy-mogiem postrzegania polityki jako *niezbędnej części życia*⁶²⁵.

Powyższe fragmenty wywiadu, poddane analizie komparatystycznej, zdają się dawać wy-nik świadczący o tym, iż badana postawa może zostać zakwalifikowana jako polityczny indyfe-rentyzm. Szczególnie wartym podkreślenia jest jeden z ostatnich elementów definicji autor-stwa Moniki Gmurek, czyli akceptacja nowego porządku. Można przyjąć, iż część artystów, którzy w ich własnej opinii podjęli *walkę z rządem Prawa i Sprawiedliwości*, mogła mieć pro-blemy ze zrozumieniem postawy Doma-gały. Przesłanki, jakie wskazują na ten stan rzeczy, można dostrzec analizując dyskurs medialny, poświęcony artystom i ich stosunkowi do rządów wspomnianej partii.

623 Tamże.

624 Radio ZET, *Tekst „Weź nie pytaj” odnosi się do polityki? Paweł Domagała ostro komentuje*, tamże.

625 M. Gmurek, *Pierwotny i wtórny kontekst polityczności jako determinanta nie-polityczności, apolityczności, metapolityczności i upolitycznienia*, s. 157.

W przestrzeni medialnej można zauważyć wiele artykułów relacjonujących działania polityczne artystów takich jak: Magdalena Cielecka, Maja Ostaszewska, Jacek Poniedziałek⁶²⁶. Wspomniano wcześniej, iż Domagała w swoich wypowiedziach krytykował artystów, którzy angażują się w politykę. Jednym z przykładów tego rodzaju relacji miał być znany aktor i celebryta – Maciej Stuhr.

Śledząc doniesienia medialne można zauważyć, że jest to kolejna postać dość mocno zaangażowana w działania opozycyjne, o czym mogą świadczyć jego wypowiedzi na temat partii PiS lub udział w takich wydarzeniach, jak blokada sali plenarnej⁶²⁷ zainicjowana przez opozycyjnych polityków⁶²⁸. Polityczna bierność i niechęć do bycia stroną w konflikcie politycznym mogły stać się przyczyną pewnych antagonizmów pomiędzy wymienionymi wyżej artystami. Indyferentyzm polityczny, jaki można przypisać Domagale, stał się punktem skojarzeń, które umożliwiło stronom trzecim uwikłanie go w polityczny dyskurs. Przez to, pomimo wyraźnych chęci do pozostania apolitycznym, Domagała (za sprawą jednej z jego piosenek) stał się elementem politycznej walki – a jego postawa była odbierana jako polityczna.

626 A. Jastrzębski, *Aktorzy przeciw władzy. Magdalena Cielecka, Maja Ostaszewska, Jacek Poniedziałek i Maciej Stuhr mówią o wolności*, <https://wiadomosci.wp.pl/aktorzy-przeciw-wladzy-magdalena-cielecka-maja-ostaszewska-jacek-poniedzialek-i-maciej-stuhr-mowia-o-wolnosc-6075781445284993a> [dostęp 30.07.2019].

627 Mowa tu o wydarzeniu znanym w mediach pod nazwą *Kryzys Sejmu*, które trwało o 16 grudnia 2016 roku do 12 stycznia 2017 roku. Nazwa *Kryzys Sejmu* przyjęła się również w dyskursie naukowym, czego przykładem może być artykuł Anny Szwed-Walczak pod tytułem *Komunikowanie ugrupowań politycznych na Facebooku w trakcie Kryzysu Sejmu na przełomie 2016 i 2017 roku*. Autorka w swoim artykule nie tylko bada dyskurs polityczny w internetowych serwisach społecznościowych, ale też tworzy kalendarium wydarzeń, które doprowadziły do eskalacji konfliktu. Zdaniem autorki jednym z najważniejszych czynników, które doprowadziły do dalszych wydarzeń, było wykluczenie posła Michała Szczęby z 33. posiedzenia Sejmu RP, co nastąpiło po pokazaniu przez posła kartki z napisem *#WolneMediawSejmie* (hashtag nawiązywał do zmian w organizacji pracy mediów w Sejmie i Senacie). Na skutek wykluczenia Szczęby przez marszałka Kuchcińskiego doszło do blokady mównicy sejmowej, którą zainicjowała grupa posłów z klubów PO i Nowoczesnej. Posiedzenie zostało przeniesione do Sali Kolumnowej, gdzie została uchwalona ustawa budżetowa. Powyższe wydarzenia zapoczątkowały falę protestów i blokadę budynku Sejmu. Warto dodać, iż część polityków partii opozycyjnych kontynuowała protesty w Sejmie również przez okres Świąt Bożego Narodzenia. (A. Szwed Walcza, *Komunikowanie ugrupowań politycznych na Facebooku w trakcie Kryzysu Sejmu na przełomie 2016 i 2017 roku*, [w:] „Polityka i Społeczeństwo” 4(15), Rzeszów 2017, s. 117 - 118.) Kryzys Sejmu stał się również gorącym tematem medialnej debaty, która zdała się polaryzować społeczeństwo. Różnica w percepcji na wspomniany wyżej konflikt wynikała z preferencji politycznych i sympatii partyjnych odbiorców, ale była też niejako pokłosiem długofalowych narracji medialnych, które były bardzo od siebie różne, w zależności od inicjujących je mediów. Za przykład można tu zamieścić raport specjalny stacji telewizyjnej TVN24: (TVN24.pl, *Kryzys Sejmu*, <https://www.tvn24.pl/raporty/kryzys-sejmu,1133> [dostęp 30.07.2019]). i film dokumentalny pod tytułem *Pucz* (E. Świącińska, *Pucz*, film dokumentalny wyprodukowany przez Telewizję Polską, Warszawa 2017.).

628 deb/ja, *"Wolności oddać nie umiem". Aktorzy też protestowali*, <https://www.tvn24.pl/kultura-styl,8/artysty-protestowali-pod-sejmem,700499.html> [dostęp 30.07.2019].

Mirosław Karwat określa podobne sytuacje mianem zjawisk upolitycznionych *bezpodmiotowo*, co też rozumie *jako wypadkową różnokierunkowych tendencji, które nie są rezultatem działań jednego sprawcy (...)*⁶²⁹. Bezpodmiotowość tego konkretnego przypadku wynika z wielu zmiennych. Można tu wyróżnić między innymi popularności artysty, sytuacji politycznej i pewnych wymagań odbiorców względem dzieła i jego autora.

Być może odpowiedzi na pytanie, jak mogło dojść do tej sytuacji, można dopatrywać się w *polityczno-ideowej* funkcji, którą Marek Jeziński przypisuje artyście, jako nadawcy komunikatu i *kontekstowi odbioru samego komunikatu*⁶³⁰. Cytując Jezińskiego: *Sytuacja komunikacyjna sprawia, że nadawca i odbiorca odczytuje treści poprzez pryzmat określonej ideologii, ma ona za zadanie stymulację odpowiednich postaw, ekspresję poglądów i próby podejmowania działań w sferze publicznej. Dzieje się tak dlatego, że muzyka jest komunikatem łatwo przyswajalnym, powszechnie dostępnym w przestrzeni publicznej oraz generujący u odbiorców silne emocje, pozwalające na instrumentację treści o politycznym charakterze*⁶³¹. Kontekst i sytuacja komunikacyjna, o których pisał Marek Jeziński, są składowymi procesami interpretacji, jaki zachodzi w przypadku odbioru danego dzieła, a o czym było pisane szerzej wcześniej. W przypadku badanego case studies zamiar nadawcy bardzo różnił się od interpretacji wynikającej z zaistniałej sytuacji komunikacyjnej.

Przypadek Domagały pokazuje nam dwie tendencje. Z jednej strony kolejny raz doskonale widoczne jest, jak ważną rolę w nadawaniu kryteriów polityczności przyjmuje interpretacja odbiorców. Z drugiej zaś widoczne jest, iż popularność Pawła Domagały była czynnikiem determinującym jego postrzeganie w temacie politycznego dyskursu. W tym momencie można pokusić się o śmiałe założenie, że gdyby nie popularność artysty i jego hitu, to o całym politycznym uwikłaniu nie byłoby tu mowy.

Przechodząc do wniosków płynących z opisanych w niniejszym podrozdziale badań. Powyższe przypadki to z jednej strony argumenty stricte anegdotyczne. Z drugiej zaś dowody na tezę, iż polityczność danego dzieła lub twórcy może wynikać z samej jego popularności. Warto

629 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, [w:] Studia Politologiczne, s. 18.

630 M. Jeziński, *O wybranych aspektach politycznego oblicza muzyki popularnej*, [w:] :] Studia Politologiczne, Sztuka w polityce - Polityka w sztuce, red. D. Przastek, K. Minkner, vol. 50, Warszawa 2018, s. 181.

631 Tamże s. 181-182.

zwrócić uwagę, iż każdy z przytoczonych przykładów można zaliczyć do innej grupy, której wyróżnikiem będzie popularność. Popularność danego dzieła może być oczywiście odbierana względnie, przez różne grupy odbiorców. Należy pamiętać również, że jest ona zjawiskiem zmiennym. Dlatego też przyjęto kryterium oceny popularności, według liczby polubień oficjalnych profili artystów na serwisie społecznościowym Facebook. Na 30 lipca 2019 liczby wyglądały następująco:

- Egzotyczny Dandys Paryskich Bulwarów – 1143 polubienia⁶³².
- Łydka Grubasa – 20 799 polubień⁶³³.
- Cool Kids Of Death – 19 051 polubień⁶³⁴.
- Paweł Domagała – 166 848 polubień⁶³⁵.

Biorąc pod uwagę powyższe dane liczbowe i zestawiając je z danymi jakościowymi, które wynikają z wcześniejszych badań, można zauważyć pewną korelację pomiędzy dwiema zmiennymi: popularnością i politycznością. Politycznością, która w tych wypadkach wynika z pewnego celowego lub przypadkowego upolitycznienia. Czy można więc postawić tezę, iż popularność jest równoznaczna z upolitycznieniem? Wydaje się, że powyższe założenie jest jednak pewnym nadużyciem. Nie każdy popularny artysta czy też popularne dzieło odgrywa polityczną rolę. Czy to ze względu na samodzielnie przyjętą polityczną postawę, czy też przez pewne uwikłania.

Dużo bardziej akuratne zdaje się być założenie, iż każde popularne dzieło lub jego twórca, *może stać się upolitycznionym*. Badana wcześniej sprawa związana z domniemanym upolitycznieniem piosenki *Weź nie pytaj* nie jest tu oczywiście odosobnionym przypadkiem.

632 Dane z oficjalnego profilu zespołu Egzotyczny Dandys Paryskich Bulwarów, https://www.facebook.com/edpb.band/?ref=page_internal [dostęp 30.07.2019].

633 Dane z oficjalnego profilu zespołu Łydka Grubasa, <https://www.facebook.com/lydkagrubasa/> [dostęp 30.07.2019].

634 Dane z oficjalnego profilu zespołu Cool Kids Of Death, <https://www.facebook.com/coolkidsofdeath/> [dostęp 30.07.2019].

635 Dane z oficjalnego profilu Pawła Domagały, wynik polubieni bez wyróżnienia na karierę muzyczną lub filmową, <https://www.facebook.com/paweldomagala.oficjalna/> [dostęp 30.07.2019].

Polityczność, szczególnie ta nie wynikająca z pierwotnych zamiarów twórcy, może przybrać różnorodne formy.

Im większa popularność danego artysty, tym większa też szansa na to, iż jego zachowanie zostanie opacznie zrozumiane jako polityczne. Powyższe może wynikać z wielu zmiennych. Zaczynając od samej rozpoznawalności, która jest równoznaczna z możliwością wpływu – w tym potencjalnego przekonywania fanów/odbiorców do pewnych politycznych założeń lub idei. Do kolejnych zmiennych można dodać postępującą rolę celebrytów i popkultury w polityce; co wynika z pewnych trwałych relacji pomiędzy tymi dwoma światami. Kończąc na próbach zawłaszczania kultury, która może mieć miejsce w przypadku różnych opcji politycznych, jak i jej ideologizacji i polityzacji.

Przestrzeń kultury popularnej w Polsce jest coraz mocniej nasycona treściami politycznymi, przez co coraz więcej zjawisk uległo polityzacji. Polityczność wtórna coraz częściej wiąże się z pewnym uwikłaniem w polityczny konflikt. Odwołując się do teorii polityczności Carla Schmitta, rozumianej jako efekt antagonizmów na linii wróg – przyjaciel⁶³⁶, można zauważyć jeszcze jedną przyczynę tego stanu rzeczy. Wy tłumaczeniem tym jest wysoki poziom politycznych podziałów w Polsce, którego eskalację można zaobserwować od 2015 roku⁶³⁷. W zantagonizowanym i podzielonym politycznie społeczeństwie kultura staje się kolejnym polem prowadzenia polityki. Marek Tyrała w jednym z artykułów pisał o zjawisku wojen kulturowych. Te jego zdaniem miały właściwości antagonizujące i dzielące społeczeństwo⁶³⁸. Dopatrywał się w nich również głównego wyznacznika rywalizacji politycznej w Polsce w latach 1991 - 2011.

636 C. Schmitt, *The concept of the political*: Expanded Edition, Chicago 2007, s. 27 - 28.

637 Według danych pochodzących z raportu CBOS, aż 47% badanych respondentów uważa, iż polskie społeczeństwo jest dziś bardziej skonfliktowane i podzielone, niż miało to miejsce przed wyborami w 2015 roku. 27% pytanych *nie zauważyło zmian*, 13% uznało, że obecnie społeczeństwo jest *mniej skonfliktowane*. Natomiast tylko 2% badanych odpowiedziało, że polskie społeczeństwo *w ogóle nie jest podzielone* lub skonfliktowane. O nasileniu konfliktów po 2015 roku najbardziej przekonani są wyborcy partii opozycyjnych, takich jak .Nowoczesna i Platforma Obywatelska. Kolejnym z ciekawych wniosków, jaki wynika z przeprowadzonego badania jest informacja, iż polityka wymieniana jest jako najczęstsze źródło podziałów. Autor opracowania wyników badania, Krzysztof Pankowski, zauważa również, że obecnie społeczeństwo różni się politycznie *nie tylko na poziomie poglądów, ale też postrzegania rzeczywistości*. To ostatnie może być jednym z czynników, który wpływa na interpretacyjny charakter upolityczniania lub uwikływania dzieł. Źródło badania: Centrum Badania Opinii Społecznej, *O polityce, która nie buduje wspólnoty*, komunikat z badań, Nr 160, Warszawa 2017, s. 7 - 9, https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2017/K_160_17.PDF [dostęp 31.07.2019].

638 M. Tyrała, *Wojny kulturowe jako główny wyznacznik rywalizacji politycznej w Polsce w latach 1991–2011*, [w:] J. Barański, N. Rudakiewicz, M. Guzy, (red.), *Doświadczenia transformacji systemowej w państwach Europy Środkowej i Wschodniej*, Katowice 2015, s. 34.

Postępujące zjawisko popkulturyzacji polityki doprowadza do sytuacji, iż powoli można zacząć mówić o wojnach popkulturowych. W tym momencie jeszcze raz warto podkreślić, że w zantagonizowanym i podzielonym społeczeństwie coraz więcej zjawisk może zostać upolitycznionymi. Przykłady przytoczonych wcześniej artystów, ich postaw lub interpretacji dzieł pokazują jasno, że to interpretacja odbiorcy może przesądzić o kwestiach statusu polityczności. Kiedy odbiorcy postrzegają kulturę jako kolejny element relacji wróg-przyjaciel, to coraz łatwiej o wtórne upolitycznienie kolejnych artystów lub poszczególnych dzieł.

W tym momencie przytoczę kilka słów, które usłyszałem od jednego z moich rozmówców. Polskiego pisarza fantasy, który największą popularność zdobył we wschodniej Europie – Roberta M. Wegnera: *Sam spotykałem się z opiniami, że tworzę „militarną, mizoginistyczną fantastykę dla heteroseksualnych chłopaczków” oraz „feministyczne książki pełne politycznej poprawności” – a obie opinie dotyczą tego samego cyklu (śmiech). Nie da się jednak uniknąć takich sytuacji, bo tworzenie jest zawsze w jakimś stopniu próbą dyskusji z czytelnikiem. A jakie on ma poglądy, autor przekonuje się czasem dopiero po fakcie (śmiech)*⁶³⁹.

Tym łatwiej o pewne przypadkowe uwikłanie danego artysty lub dzieła, im większa jest jego popularność. Wysokie zasięgi w serwisach społecznościowych wiążą się z popularnością i rozpoznawalnością. Popularność i rozpoznawalność z kolei wiążą się z możliwością marketingowego i politycznego wpływu. Im więcej konsumentów danego produktu,

Cytując fragment przytoczonego artykułu: (...) *Konsumpcja sprawia, iż wszelki bunt, wszelka kontestacja, zgłoszenie reform czy postulat zmiany nie są możliwe do ekspresji poza sferą kultury popularnej*⁶⁴⁰. Powyższa konstatacja jest kolejnym argumentem, który może tłumaczyć pewną polityczność oraz polityzację kultury popularnej – jako pola, na którym można prowadzić politykę. Przywołując raz jeszcze analogię do rynku ekonomicznego – popularne produkty lepiej się sprzedają. Próba ich wykorzystania w politycznej grze może być tłumaczona chęcią maksymalizacji potencjału politycznego – co jest przecież elementarnym celem każdego politycznego działania.

639 Wywiad własny.

640 O. Cetwiński, K. Minkner, *Popkulturyzacja polityki. Próba konceptualizacji kategorii badawczej oraz zarysowanie paradygmatu badawczego*, (...), s. 11.

Muzyka zdaje się być szczególnie podatna na działania polityków i polityki. Przytoczone we wcześniejszym podrozdziale egzemplifikacje pokazują jasno, że czasami o statusie polityczności może świadczyć tylko kwestia interpretacji. Należy oczywiście pamiętać, iż powyższe egzemplifikacje stanowią jedynie ułamek przypadków, w których polska muzyka, na skutek pewnego uwikłania, stała się częścią politycznej gry. Celem przeprowadzonego badania nie było przedstawienie kompletnej faktografii wymienionego zjawiska, a eksplanacja możliwości upolitycznienia dzieła, związanego z kryteriami interpretacji. Sytuacja komunikacyjna jest tym elementem procesu interpretacyjnego, który może przesądzić o politycznej roli danego dzieła lub twórcy popkultury. Kultura popularna jest tu tematem o tyle szczególnym, że jej powszechna dostępność, a przy tym pewne *poddanie się* masowej opinii, jest jej cechą immanentną. Popularne dzieła docierają do przeróżnych typów odbiorców – tych mniej lub bardziej zaznajomionych z twórczością danego artysty, co też przekłada się na możliwość zrozumienia jego intencji.

Do nakreślenia złożoności tego problemu przytoczę kolejny cytat pochodzący z moich rozmów z artystami. Tym razem z Bartoszem Krusznickim: *Piszq nam komentarze oburzeni lewicowcy, krzycząc że obrażamy mniejszości seksualne. Piszq prawicowcy szczęśliwi, że ktoś „o tych homoseksualistach prawdę powiedział”. Tak emocjonalne tematy powodują, że im bardziej ktoś daną emocję w temacie wyznaje, tym pewniej (niezależnie od faktycznej merytoryki tekstu) zobaczy/usłyszy to, co chce i co mu pasuje do wizji świata*⁶⁴¹.

Odbiór emocjonalny dzieła może przełożyć się na całkowicie błędną interpretację dzieła. Przytoczone wcześniej przykłady były oczywiście częścią politycznego dyskursu i politycznej gry, ale ich kontakt z polityką był raczej przypadkowy i znikomy. Wiązał się najczęściej z kwestiami ideologicznymi lub błędnymi interpretacjami emocjonalnymi. Można by pokusić się na pewne zawłaszczenia terminologiczne i określić powyższe zależności mianem oddziaływania *soft power zjawiska popkulturyzacji polityki*. Politycy nie muszą się ograniczać tylko do takich kontaktów. Mogą zawłaszczać dane dzieła w sposób dużo bardziej namacalny – wykorzystując

⁶⁴¹ Wywiad własny.

je w swojej własnej grze politycznej. Zostając dalej przy przykładach z muzyki, zwróćmy uwagę na jej polityczny potencjał i użyteczność.

2.2 Polityczna użyteczność muzyki

Rozwój kinematografii niewątpliwie przyczynił się do rozwoju marketingu politycznego. Różnego rodzaju wyborcze spoty stopniowo stały się ważnym elementem kampanii wyborczej. Już nie tylko na szczeblu ogólnokrajowym, ale i coraz częściej w wyborach lokalnych⁶⁴². Wraz z rozwojem internetu i nowych mediów tworzenie i kolportowanie tego rodzaju materiałów wyborczych stało się na tyle łatwe, że dziś nie wymaga specjalnych umiejętności i przygotowania. Nowe media i internet pozwoliły na komunikowanie polityczne na poziomie wcześniej niemożliwym lub niedostępnym dla większości aspirujących polityków. Dziś politycy, którzy rywalizują w przestrzeni internetowej o głos potencjalnych wyborców, muszą stosować coraz to nowe strategie działania. Jedną z możliwości jest próba dotarcia do wyborców, poprzez konstruowanie komunikatów związanych lub nawiązujących do zjawisk popkultury⁶⁴³. Polityczne memy⁶⁴⁴ lub wypowiedzi, które w jasny sposób nawiązują do pewnych motywów popkultury⁶⁴⁵, są się dziś powszechnym elementem dyskursu politycznego.

Na długo przed internetem i mediami społecznościowymi politycy używali dzieł popkultury, jako narzędzia w politycznej grze. Przykładem szczególnym tego zjawiska mogą być relacje polityki z muzyką, z uwzględnieniem pewnego politycznego ich użycia. O ile we wcześniejszym podrozdziale zostały przytoczone przykłady utworów lub artystów, którzy zostali upolitycznieni wtórnie wbrew ich woli (poprzez pewne interpretacyjne zawiłości), to w tym rozdziale zostaną rozpatrzone przypadki świadomych działań polityków, którzy używali muzyki lub sylwetki muzyków do maksymalizacji własnych szans wyborczych.

642 P. Jakubowski, *Poradnik kandydatki i kandydata w wyborach samorządowych 2018 roku*, s. 12, http://www.batory.org.pl/upload/files/Programy%20operacyjne/Masz%20Glos/Poradnik%20kandydatki%20i%20kandydata_Piotr%20Jakubowski.pdf [dostęp 01.08.2019].

643 Autor nawiązuje tu do treści swojego referatu, przedstawionego 6 czerwca 2019 roku podczas Seminarium Studencko-doktoranckim na Wydziale Studiów Międzynarodowych i Politologicznych w Łodzi. Źródło: M. Woźniak, *Idea popkulturyzacji polityki na przykładach z polskiego dyskursu politycznego*, referat, seminarium "Wyzwania współczesnej polityki", Łódź 2019.

644 Czytaj więcej: WPROST.pl, „You know nothing, Jarosław”. Leszek Miller nowym plakatem nawiązał do „Gry o tron”, <https://www.wprost.pl/kraj/10218143/you-know-nothing-jaroslaw-leszek-miller-nowym-plakatem-nawiazal-do-gry-o-tron.html> [dostęp 01.08.2019].

645 Czytaj więcej: Ł. Grzegorzczak, „Mam nadzieję, że nie spoileruję”. Tusk w Warszawie nawiązał do... „Gry o tron”, <https://natemat.pl/271663,donald-tusk-nawiazal-do-gry-o-tron-podczas-wykladu-w-warszawie> [dostęp 01.08.2019].

Mirosław Karwat w wielokrotnie cytowanym wcześniej artykule pod tytułem *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu* przedstawił kilka kryteriów upolitycznienia. Autor wyróżnił tam między innymi upolitycznienie *jako uwikłanie jednostronne i upolitycznienie jako proces ingerencji oraz łamania immanentnych reguł dziedzin autonomicznych*⁶⁴⁶. Dzieła kultury popularnej, ze względu na swoją specyfikę, w założeniu powinny być autonomicznymi wobec świata polityki. Oczywiście powyższe jest pewnego rodzaju wyobrażeniem sytuacji idealnej, ocierającej się o polityczną utopię.

Sytuacje politycznej ingerencji, i co za tym idzie - upolitycznienia, zdarzają się jednak nadzwyczaj często. Jak określił to w swoim artykule Mirosław Karwat: *elity polityczne często zdradzają skłonności do koncentracji i kumulacji sfer swojego wpływu*⁶⁴⁷. Wpływ ten dotyczy również sfery muzyki popularnej, na której przykładzie zostaną zbadane i przedstawione zjawiska politycznej ingerencji - w jej w pełni intencjonalnej i instrumentalnej formie.

Ingerencja polityków w *świat muzyki* może przebiegać na wielu różnych płaszczyznach. W niniejszym podrozdziale zostanie przedstawiony rozbudowany model politycznej ingerencji, wzbogacony o egzemplifikacje związane z polską muzyką popularną. Dużą rolę w badaniach odegrały kryteria zaproponowane przez Mirosława Karwata, o których wspomniano w poprzednim akapicie. Karwat wyróżnił trzy typy możliwości politycznej ingerencji:

1. polityczną ingerencję w funkcjonowanie dziedzin posiadających z natury pewną autonomię
2. próby podporządkowania immanentnych reguł tych względnie autonomicznych dziedzin *zamówieniu politycznemu*, trwałym, jak i doraźnym dyspozycjom i dyrektywom politycznym
3. gotowość polityków do takiej jednostronnej i arbitralnej selekcji dorobku tych dziedzin oraz ich reguł gatunkowych, środowiskowych tradycji, zwyczajów i ukształtowanych autonomicznie hierarchii, która zakłada nawet złamanie, lub naruszenie owych reguł, tradycji, zwyczajów, hierarchii⁶⁴⁸.

646 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, s. 19, 21.

647 Tamże s. 21.

648 Tamże, *Modele polityki kulturalnej państwa polskiego 1994 – 2015*, Poznań 2017, s. 11 – 16.

W niniejszym rozdziale powyższa typologia zostanie wykorzystana w formie wzbogaconej o własne badania, dostosowane stricte do badań kultury popularnej. Możliwości ingerencji zostaną przedstawione w kolejności od *stopnia nasilenia politycznej ingerencji*. Zaczynając od pewnych nawiązań do popularnej muzyki i tekstów, a kończąc na politycznym wpływie dążącym do całkowitego podporządkowania i wykorzystania woli twórcy i/lub jego dzieł. Mechanizm pierwszego zjawiska został dogłębnie zbadany i wytłumaczony w pierwszej części pracy. Politycy mogą wykorzystywać nawiązania do muzyki w podobny sposób, jak ma to miejsce w przypadku innych źródeł kultury popularnej. Wybrane przykłady ingerencji polityków w świat muzyki popularnej w Polsce zostaną tu przedstawione, aby umożliwić ukazanie podobieństw i różnic do innych badanych zjawisk.

W celu dogłębnego przedstawienia i zbadania zjawiska politycznej ingerencji wobec świata popkultury, którego specjalną egzemplifikacją przyjmą dzieła muzyki popularnej, przyjęto poniższą typologię:

1. Nawiązania do popularnych dzieł w procesach komunikacji politycznej
2. Wykorzystanie danych dzieł w zgodzie z wolą lub pierwotnym zamierzeniem ich autorów
3. Nadawanie nowych kontekstów i upolitycznianie dzieł bez zgody ich autora
4. Podejmowanie się instytucjonalnych działań przez polityków, których celem jest ingerencja i zmiana *reguł gry*, związanych z możliwością wpływu na publiczne media
5. Cenzura popkultury
6. Intencjonalna ingerencja w politykę kulturalną państwa, w celu maksymalizacji partyjnego potencjału

Ingerencja polityki w sferę kultury może przyjąć różne formy. Niniejsze badania skupią się przede wszystkim na działaniach pozainstytucjonalnych. Nie wszystkie typy relacji polityki z kulturą mają charakter pewnego nadużycia lub politycznie użytecznego uprzedmiotowienia – ale to właśnie te przypadki zostaną zbadane i zaprezentowane. Przy tym wszystkim należy jednak pamiętać, iż państwo, czyli poniekąd wektor politycznych działań, ma za zadanie dbanie i ingerencje w sferę kultury. Przemyślany program ingerencji państwa w sferę kultury określany jest mianem *polityki kulturalnej*. Polityka kulturalna może oddziaływać *na kulturę w danym państwie, przez kształtowanie sprzyjających warunków, w celu krzewienia pożądaných*

wartości kulturowych, przez instytucje do tego powołane⁶⁴⁹. Szerzej na ten temat pisał chociażby Andrzej Leśniewski w swojej rozprawie doktorskiej o nazwie *Modele polityki kulturalnej państwa polskiego 1994 - 2015*. Polityka kulturalna z samych swoich założeń powinna być daleka od politycznych i partyjnych konfliktów i działań instrumentalnych.

Działania państwa w sferze kultury były już opisywane przy okazji tematu polityki historycznej, związanej z promocją seriali historycznych lub w przypadku działań państwa w sferze dofinansowania tzw. gier patriotycznych. Inną kwestią jest fakt, iż kultura popularna, nastawiona przecież tak często na sukces finansowy i rozrywkowy, pozostaje w kwestii podmiotów prywatnych. W związku z powyższym kwestia polityki kulturalnej nie będzie więcej poruszana w niniejszej pracy, a poniższe badania skupią się na ingerencji i wykorzystaniu kultury popularnej przez politykę.

W przypadku badań nad możliwościami nawiązań i odwołań polityków wobec muzyki cel jest dokładnie taki sam, jak w przypadku innych tekstów kultury popularnej: budowa pewnego potencjału wyborczego przez dotarcie do jak najszerszej liczby osób. Nawiązania do popularnej muzyki i tekstów mogą przynieść wymierne zyski marketingowe. Należy przy tym brać również pod uwagę kwestię wyboru, o której pisał szerzej Tadeusz Pawlus⁶⁵⁰. Dzisiejszy uczestnik kultury bardziej ją wybiera, niż odbiera. Stąd poszczególne typy muzyki trafiają lepiej lub gorzej do poszczególnych typów odbiorców. Posiadając dane na temat popularności danych dzieł popkultury w odniesieniu do konkretnych grup możliwe jest odpowiednie targetowanie i przygotowanie takich przekazów medialnych, które trafią do odpowiednich grup. Co za tym idzie – wywołają odpowiedni efekt w postaci pewnego potencjału polityczno-wyborczego.

2.3 Podsumowanie rozdziałów

Użycie odpowiedniego przykładu w odpowiedniej sytuacji komunikacyjnej może pomóc w osiągnięciu założonego celu, przez danego polityka. W niektórych wypadkach wystarczy jedynie odwołanie się do wybranej piosenki lub pieśni⁶⁵¹. W innych użycie pewnych analogii,

649 A. Leśniewski, *Modele polityki kulturalnej państwa polskiego 1994 – 2015*, Poznań 2017, s. 11 – 16.

650 T. Pawlus, *Kultura popularna a kultura medialna - wybrane problemy teorii rzeczywistości*, (...), Olsztyn 2015, s. 47.

651 Szczególnym przykładem wykorzystania muzyki do politycznych celów mogą stanowić pieśni patriotyczne. W polskiej kulturze pieśni patriotyczne zajmują szczególne miejsce. Nawiązując do jednego z artykułów Joanny Zaniewicz: *pieśni o tematyce patriotycznej ugruntowują i umacniają poczucie tożsamości narodowej*. (źródło: J. Zaniewicz, *O roli polskiej muzyki w kształtowaniu tożsamości narodowej*, [w:] *Sprawy Narodowościowe* nr 45, Warszawa 2014, s. 146.) Stąd ich szczególne miejsce w polskiej przestrzeni publicznej i w samej polityce.

wpływ na interpretacje lub inne praktyki ingerujące w zamysł autora. Oczywiście nie wszelkie praktyki tego typu muszą *zagrozić* neutralnemu statutowi danego dzieła. Politycy mogą chętnie wykorzystywać pewne nawiązania np. w ich przemowach, a te pomimo tego nie staną się politycznymi. Dużą rolę odgrywa tu kontekst i sytuacja komunikacyjne, o czym była szerzej mowa w poprzednim podrozdziale. Dlatego też użyta w niniejszych badaniach metodologia nie może być używana *sztywno* do oceny wszelkich kryteriów jakościowych. Każdy przypadek musi być dogłębnie zbadany przez pryzmat i celu (czy to twórcy, czy polityka) i jego wyniku (w przypadku odbioru politycznego lub kulturowego).

Muzyka, za sprawą swojej stosunkowo prostej do odtworzenia formy, jest wyjątkowo narażona na przetwarzanie. Ta prosta forma objawia się w kilku aspektach: piosenki są zazwyczaj stosunkowo krótkie. Według statystyk: najpopularniejsze piosenki w ostatnich latach trwały zazwyczaj 198 sekund⁶⁵². Można je odtworzyć za pomocą radia, telefonu lub po prostu zaśpiewać lub przytoczyć tekst. Często również sama melodia można przynosić skojarzenia z całą piosenką, więc jej przytoczenie może wywołać emocje (widoczne jest to na przykład w czasie widowisk sportowych, gdzie konkretnym melodiom intonowanym przez kibiców towarzyszą różne reakcje).

Wysoka widoczność pewnych piosenek w przestrzeni publicznej implikuje jednocześnie możliwość ich wykorzystania. Im popularniejsza jest dana piosenka, tym trudniej oddzielić ją od różnych interpretacji, które dziś stanowią powszechny element publicystycznego dyskursu. Jak pokazały przytoczone przykłady: nawet polityczny indyferentyzm, dążenie do neutralności lub próba satyry, nie stanowią ochrony przed wykorzystaniem danego dzieła do celów innych od pierwotnego zamiaru autora. Polityczność popularności jest niezbywalna. Kultura popularna jest tak powszechna, że niemożliwym jest, aby na którymś etapie dane dzieło nie zostało (choć w czysto symboliczny sposób) wykorzystane w polityczno-społecznym sporze. W tym

Odgrywanie i śpiewanie hymnu nie towarzyszy już tylko i wyłącznie uroczystościom państwowym, ale też staje się coraz częstszym elementem politycznych spotkań i wieców. W tym kontekście hymn stanowi jeden z elementów procesu komunikacyjnego. Z jednej strony może odwoływać się do patriotycznych uczuć danego polityka – z drugiej zaś: stać się elementem kreacji danego wizerunku politycznego. Podobnie rzecz ma się w przypadku chociażby *Ody do radości*. W odpowiednich sytuacjach komunikacyjnych odegranie Ody do radości zamiast *Mazurka Dąbrowskiego* (lub odwrotnie) może mieć charakter politycznego manifestu, nastawionego na konkretne działanie emocjonalne.

⁶⁵² M. Herma, *Piosenki są coraz krótsze. Wina słuchaczy? Nie tylko*, polityka.pl, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/2175579,1,piosenki-sa-coraz-krotsze-wina-sluchaczy-nie-tylko.read> [dostęp 10.08.2022].

momencie warto zadać pytanie: czy nie wynika to aby z permanentnego konfliktu politycznego, którego wszyscy jesteśmy świadkami? W takim wypadku kultura byłaby tylko *przypadkową ofiarą ideologicznej wojny*. Niemniej jednak fakt politycznego wykorzystania dzieł popularnych (w tym muzyki) jest niezaprzeczalny – a polityczna ingerencja może występować na wielu różnych płaszczyznach.

3 Polityczny wpływ na popkulturę – czyli typologia ingerencji

Wykorzystanie danego dzieła w procesach politycznych, wbrew pierwotnej intencji jego twórcy, może mieć wieloraką formę. Tak jak już wcześniej wspomniano: pierwsze kryterium politycznej ingerencji wobec popkultury odnosi się do kwestii użycia danego dzieła w procesach komunikacyjnych. *Muzyka od początku swego istnienia była podstawowym i wielofunkcyjnym narzędziem kształtowania rzeczywistości politycznej i jest nim do dziś*⁶⁵³. Powyższy cytat pochodzi z jednego z artykułów, którego autorem jest Iwona Massaka. Autorka dowodzi w nim między innymi, że *muzyka może być elementem procesu kształtowania i sterowania emocjami*, które to zdaniem autorki *stanowią jedną z najważniejszych umiejętności polityków*⁶⁵⁴. Użycie odpowiedniej muzyki w odpowiednim kontekście może stać się skuteczną metodą politycznego oddziaływania. W tym wypadku oddziaływania na emocje danej grupy docelowej.

Maciej Smółka w badaniach dotyczących wykorzystania muzyki w amerykańskich kampaniach prezydenckich zauważa, iż muzyka *najmocniej oddziałuje na scenę polityczną w czasie wyborów*⁶⁵⁵. Chociaż konstatacja autora dotyczy wyborów na urząd prezydenta Stanów Zjednoczonych, to mechanizm ten jest na tyle uniwersalny, że można przenieść go na kanwy rozważań o relacjach polskiego systemu politycznego z popkulturą. Smółka w swoim artykule bada kilka możliwości relacji pomiędzy tymi dwiema sferami. Z jednej strony autor wyróżnia rolę muzyki i muzyków polegającą na próbie oddziaływania na wyborców, których celem jest chęć zmiany ich poglądów lub też odpowiednie ich wzmocnienie. Pierwszy typ działania

653 I. Massaka, *Epifenomenalny i istotowy wymiar muzyki w polityce*, [w:] Środkowoeuropejskie Studia Polityczne, nr 1, Poznań 2005, s. 168.

654 Tamże s. 156 – 158.

655 M. Smółka, *Wyborcza ścieżka dźwiękowa. Wykorzystanie muzyki w amerykańskich kampaniach prezydenckich lat 1824- 2012*, [w:] Czas wojny, czas pokoju: Stany Zjednoczone Ameryki w XX i XXI wieku tom II, red. Ł. Niewiński, Oświęcim 2015, s. 205.

dotyczyć będzie przede wszystkim elektoratu niezdecydowanego, drugi natomiast trafia to bardziej przekonanych politycznie wyborców, którzy są zarazem odbiorcami danej muzyki. Bycie odbiorcą danej muzyki lub artysty wydaje się być przy tym warunkiem koniecznym, aby możliwość politycznego wpływu mogła ukazać się w jakikolwiek sposób skuteczna.

W tym momencie warto odesłać czytelnika do publikacji na łamach Forbesa pod tytułem *Z pieśnią do wyborów. Lista piosenek wyborczych*⁶⁵⁶. Publikacja zawiera bogaty przegląd piosenek i wydarzeń z nimi związanych, które miały wpływ na kampanie wyborcze w Polsce po 1989 roku. Warto zacytować w tym momencie fragment powyższego artykułu: *Piosenki wyborcze to nie protest songi solidarnościowych bardów towarzyszące przemianom ustrojowym w Polsce. Nie są to też spontaniczne inicjatywy sympatyków chcących zmanifestować swoje poglądy. Jeśli na wybory idzie się z pieśnią na ustach, to jest to pieśń starannie przygotowana przez partyjnych sztabowców*⁶⁵⁷.

Powyższe stwierdzenie w pełni oddaje powagę, z jaką sztaby wyborcze podchodzą do tematu muzyki i jej roli w kampaniach wyborczych. Z resztą rolę sztabów w wyborze odpowiedniej muzyki opisał również Maciej Smółka, odwołując się do przykładów z amerykańskich kampanii. Zostając w temacie. Smółka wyróżnił również drugi typ relacji muzyki z polityką. Autor zauważył, że politycy utożsamiają się z danymi zespołami, w celu uzyskania elektoratu, który słucha dany zespół⁶⁵⁸. Powyższy rodzaj integracji polityka z danym dziełem może przejawiać się również w postaci nawiązania lub przytaczania danej piosenki, tekstu lub melodii, w celu wywołania konkretnego politycznego efektu. Może być to również jeden z typów ingerencji polityka w świat kultury popularnej. Za cel można uznać tu dokładnie te samo zjawisko, które wyróżnił wcześniej Smółka: chęć dotarcia do pewnego konkretnego typu wyborców/słuchaczy.

Dość barwną ilustracją tego rodzaju zjawiska mogą być działania Donalda Tuska.. Może oznaczać to pewne wyczucie trendów współczesnej polityki, co wiązałoby się z pewnym politycznym pragmatyzmem. Może też wynikać z cech charakteru i indywidualnych upodobań

656 A. Przedpełski, Z pieśnią do wyborów. Lista piosenek wyborczych, <https://www.forbes.pl/wiadomosci/najlepsze-piosenki-wyborcze-piosenki-wyborcze-sposobem-na-sukces/j3sbl6v> [dostęp 12.08.2019].

657 Tamże.

658 M. Smółka, *Wyborcza ścieżka dźwiękowa. Wykorzystanie muzyki w amerykańskich kampaniach prezydenckich lat 1824- 2012,(...)*, s. 205.

wspomnianego polityka. W gruncie rzeczy to opinia społeczna, a co za tym idzie – potencjalni wyborcy, oceniają tego rodzaju zachowania. Naturalność przy używaniu tej formy komunikacji wydaje się być najważniejszą cechą, gdyż w dużej mierze świadczy o autentyczności przekazu. Polityk, który będzie używał nawiązań do pewnych zjawisk popkultury *na siłę* może zostać odebrany jako nieautentyczny, a co za tym idzie: stracić pewne społeczne poparcie.

Autentyczność w działaniach marketingowych polityka, zdaniem Moniki Bobrowskiej i Marii Garskiej, powinna tworzyć *harmonię wraz z rzeczywistym wizerunkiem*. Co też zdaniem autorek *jest ważnym elementem dobrze wykreowanego wizerunku politycznego*⁶⁵⁹. Tusk wielokrotnie udowodnił, że wykorzystanie popkultury nie jest mu obce i co najważniejsze: był przy tym wszystkim naturalny i autentyczny. Powyższe działania mogły wynikać z pewnych długofalowych działań polityka. Zanim Tusk w swoich wystąpieniach nawiązywał do fenomenu popkultury, jakim jest serial Gra o Tron (o czym pisano szerzej wcześniej), zdarzyło mu się śpiewać pewne znane piosenki.

Kiedy w kwietniu 2014 roku w mediach społecznościowych pojawiło się nagranie Donalda Tuska śpiewającego utwór formach *The Beatles - Hey Jude*⁶⁶⁰ media snuły domysły, czy aby nie jest to zapowiedź koncertu Paula McCartneya w Polsce. W artykule Daniela Wardzińskiego dla serwisu eskarock.pl pojawiło się nawet pytanie: Czy premier Donald Tusk kocha klasykę rocka⁶⁶¹? Szybko okazało się jednak, że powyższy fragment nagrania zamieszczony na twitterowym profilu ówczesnego premiera, zwiastował coś całkowicie innego. Okazało się, iż dobór piosenki, którą śpiewał Donald Tusk był faktycznie nieprzypadkowy. Nie odnosił się jednak do domniemanego koncertu, a był niejako zapowiedzią filmu promocyjnego *10 lat świetlnych*⁶⁶². Film ten w zamyśle ukazywał skok cywilizacyjny, jaki dokonał się w Polsce w latach 2004 - 2014, za sprawą wykorzystania środków unijnych⁶⁶³. Piosenka Hey Jude stała się elementem dźwiękowym promocyjnego spotu. Krótki filmik zamieszczony przez Tuska na Twitterze stał się

659 A. Bobrowska, M. Garska, *Elementy kreacji wizerunku podmiotu politycznego w rzeczywistości wyborczej*, [w:] Colloquium Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych, Kwartalnik II/2012, Gdynia 2012, s. 151

660 The Beatles, *Hey Jude*, utwór muzyczny, Londyn 1968.

661 D. Wardziński, *Donald Tusk śpiewa Hey Jude - czy to zapowiedź koncertu Paula McCartneya w Polsce?*, http://www.eskarock.pl/er_eska_rock_news/donald_tusk_spiewa_hey_jude_-_czy_to_zapowiedz_koncertu_paula_mccartneya_w_polsce/97237 [dostęp 12.08.2019].

662 Serwis youtube.com, *10 lat świetlnych - 10 lat w Unii Europejskiej | SPOT REKLAMOWY*, <https://www.youtube.com/watch?v=yfMAXukRpSU> [dostęp 12.08.2019].

663 Wb, *Już wiemy, dlaczego Donald Tusk zaśpiewał "Hey Jude"*, <https://wiadomosci.onet.pl/kraj/juz-wiemy-dlaczego-donald-tusk-zaspiewal-hey-jude/39ttj> [dostęp 12.08.2019].

elementem medialnego dyskursu, trafiając do wielu odbiorców. Przez to odbiorca, który widział spot w mediach mógł szybko przywołać skojarzenia ze śpiewającym premierem.

Powyższy przypadek pokazuje, że nawet użycie danego dzieła kultury popularnej, może stać się elementem długofalowej kampanii wizerunkowej. Sam Tusk nawet po latach odnosił się omawianego spotu, przypominając o nim swoim odbiorcom⁶⁶⁴. Omawiany case jest dowodem na to, że użycie dzieł popkultury może przyjmować różnorakie formy. W tym wypadku polityczna ingerencja ograniczyła się do skojarzeń, która łączyły śpiewającego premiera z wyemitowanym spotem. Z pewnością był to ciekawy manewr, który z jednej strony *zawłaszczał sferę skojarzeń*, w tym konkretnym przypadku, a z drugiej zaś był neutralny, jeżeli chodzi o sferę politycznej ingerencji w świat kultury i sztuki. Po latach można tylko zadać pytanie: na ile było to przemyślane działanie politycznych doradców, a na ile spontaniczna decyzja? Na korzyść odpowiedzi zakładającej pewien polityczny pragmatyzm polityka i jego sztabu może przemawiać fakt, iż skojarzenie Tuska z piosenką było wykorzystywane już wcześniej w politycznych i społecznych działaniach.

W tym momencie można przytoczyć sprawę filmiku stworzonego na zlecenie Greenpeace Polska, gdzie zmontowano wypowiedzi ówczesnego premiera w taki sposób, aby wydawało się, że ten śpiewa popularną piosenkę disco polo *Ona tańczy dla mnie*⁶⁶⁵. Materiał był zmontowany w ten sposób, iż poszczególne słowa, wycięte z różnych przemówień Donalda Tuska, składały się w całość, która imitowała wykonanie piosenki. Oczywiście ingerencja w procesie montażu była na tam na tyle oczywista, że żaden odbiorca nie mógłby pomylić go z rzeczywistością. Nie był to z resztą pierwszy tego typu zmontowany materiał. Już wcześniej w serwisach typu youtube.com pojawiały się przeróbki wypowiedzi polityków, które celowo zmontowane były na kształt piosenki⁶⁶⁶. Wynika to z presumcyjnego charakteru serwisów tego typu, gdzie widzowie sami są producentami treści. Politycy stanowią wdzięczny temat dla różnego rodzaju artystycznych sposobów wyrazu, które stanowią o kulturze popularnej w skali micro – tworzonej oddolnie.

664 rp.pl, "10 lat świetlnych". Tusk przypomina spot, <https://www.rp.pl/Polityka/170329321-10-lat-swietlnych-Tusk-przypomina-spot.html> [dostęp 12.08.2019].

665 Weekend, *Ona tańczy dla mnie*, utwór muzyczny z albumu: *Ona tańczy dla mnie*, Piaseczno 2012.

666 Zobacz: dziennik.pl, *Tusk jako raper śpiewający o kurczakach*, https://rozrywka.dziennik.pl/zdjecia/105165,2,tusk-jako-raper-spiewajacy-o-kurczakach.html?test_login=prod [dostęp 14.08.2019].

W przypadku kampanii Greenpeace Polska rozwiązania znane z rozrywkowej części internetu stały się elementem poważnej kampanii. Filmik przyniósł szybkie i wymierne korzyści. Internetowy portal WirtualneMedia donosi, iż: *w ciągu trzech tygodni od umieszczenia spot został obejrany prawie 300 tys. razy, a do Kancelarii Premiera wysłano ponad 5,7 tys. maili popierających ustawę o odnawialnych źródłach energii*⁶⁶⁷. Przykład ten pokazuje kolejny raz, że relacje polityki z popkulturą mogą mieć charakter dwukierunkowy. Skuteczność tej formy przekazu mogła zachęcić sztab Tuska do podjęcia późniejszych działań, przy okazji premiery sporu 10 lat świetlnych. Powyższe rozważania pozostają oczywiście nadal w sferze domysłów. Niemniej jednak działania byłego premiera stanowią bardzo akurataną i obrazową egemplifikację politycznej ingerencji muzyki, poprzez jej użycie.

Badane wyżej przykłady relacji polityki z popkulturą, przez pewne jej wykorzystanie, były raczej elementem marketingu pozytywnego. Oczywiście dzieła popkultury mogą być też wykorzystywane w całkowicie innym celu. Chociaż wcześniej już wspomniano, że Donald Tusk zdaje się rozumieć mechanizmy działania zjawiska popkulturyzacji polityki, to nie znaczy jeszcze, że on sam jest całkowicie chroniony przed marketingiem negatywnym, z wykorzystaniem nawiązań do pewnych popularnych piosenek. *Rząd Donalda Tuska, a zwłaszcza minister finansów przypominają Titanic (...). Statek uderzył w górę lodową, woda wdziera się na pokład, wszelkie systemy umożliwiające utrzymanie statku na powierzchni zawiodły, a mimo to pokładowa orkiestra ciągle gra jak gdyby nic specjalnego się nie działo*⁶⁶⁸ - tymi słowami Zbigniew Girzyński porównał stan rządu Donalda Tuska do popularnej piosenki zespołu Lady Pank o nazwie *Zostawcie Titanica*⁶⁶⁹.

W dalszej części wypowiedzi Girzyński już wprost przywołał tekst piosenki mówiąc: *Premier Tusk i minister Rostowski zdają się śpiewać przebój zespołu Lady Pank: Zostawcie Titanica! Nie wyciągajcie go! Tam ciągle gra muzyka! I oni tańczą wciąż*⁶⁷⁰. Ostatnie zdanie zawiera fragmenty tekstu znanego utworu. W tym wypadku polityczna ingerencja w obszar popkultury

667 Zobacz: tw, *Donald Tusk śpiewa „Ona tańczy dla mnie” dla Greenpeace Polska (wideo)* <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/donald-tusk-spiewa-ona-tanczy-dla-mnie-dla-greenpeace-polska-wideo> [dostęp 12.08.2019].

668 Onet.pl, *Posel PiS porównał Tuska do hitu polskiego rocka*, <https://wiadomosci.onet.pl/kraj/posel-pis-porownal-tuska-do-hitu-polskiego-rocka/f2j0g> [dostęp 14.08.2019].

669 Lady Pank, *Zostawcie Titanica*, utwór z albumu: *Koncertowa*, Warszawa 1999.

670 Onet.pl, tamże.

ograniczyła się tylko do nawiązań i tworzenia analogii. Tusk stał się celem, w który została wymierzona piosenka grupy Lady Pank, z pominięciem roli zespołu w tym działaniu.

W tym momencie warto również dodać, iż Donald Tusk, w latach 2007-2014 sam wyrósł niejako na *ikonę polskiej popkultury*⁶⁷¹. Powyższego stwierdzenia nie tylko dowodzą wcześniej poruszane wątki, które poruszane były w kontekście internetowych filmików z ówczesnym premierem w roli głównej. W 2007 roku *Bank Pocztowy* przymierzał się do wyemitowania klipu parodiującego wystąpienie premiera. Klip miał w założeniu promować internetowe lokaty. Jak informował serwis tvn24.pl: *aktor w spocie miał mówić w charakterystyczny sposób, kojarzony z Donaldem Tuskiem*. Ponadto w spocie miały paść słowa o *podróży życia*. Aktor miał także przekonywać odbiorców, iż *Polacy zasługują na cud gospodarczy*⁶⁷². Słowa te można kojarzyć z pierwszymi latami rządów Tuska. Bank Pocztowy wycofał się jednak z pomysłów i wspomniany klip nigdy nie został wyemitowany.

Takie marketingowe wykorzystanie pewnych politycznych nawiązań to dowód na daleko idącą mediatyzację sfery politycznej. Politycy kreują swoje wizerunki, media je przetwarzają, a popkultura wykorzystuje. Przykład Tuska pokazuje poniekąd, iż samo wykorzystywanie pewnych nawiązań do popkultury pozwala na stworzenie bardziej wielowątkowej sieci zależności pomiędzy światami polityki i popkultury.

Odchodząc od przykładów związanych z ingerencją przez odwołanie się do danego dzieła. Użycie danej piosenki musi wiązać się z poszanowaniem prawa w sferze ochrony własności intelektualnej. Politycy, którzy decydują się na wykorzystanie polityczne danego dzieła muszą zwracać uwagę zarówno na regulacje wynikające z litery prawa, jak i na polityczne zapatrywania autorów danych dzieł kultury popularnej. W przypadku ingerencji przez polityczne wykorzystanie danego dzieła zgodnie z pierwotną wolą twórcy – a przy tym politycznego

671 W tym miejscu warto dodać, iż w polskim dyskursie politycznym pojawiały się już słowa, w których Donald Tusk przyrównywany był do *gwiazdy popkultury*. *Tusk zachowuje się jak celebryta i gwiazda popkultury. Przyjeżdża i liczy, że tłumy będą go witały* - takimi słowami Jacek Sasin skomentował informacje medialne o przyjeździe Donalda Tuska na obchody Święta Narodowego Trzeciego Maja w 2019 roku w Warszawie. Powyższe słowa nie odnoszą się do działań Tuska, które zostały opisane w niniejszym podrozdziale. Sasin odnosi się w nich do postawy i działań politycznych ówczesnego szefa Rady Europejskiej. (Źródło: wpolityce.pl, *Tusk jak "gwiazda popkultury"*. *Mocne słowa Sasina o szefie RE*, <https://dorzeczy.pl/kraj/101059/Tusk-jak-gwiazda-popkultury-Mocne-slowa-Sasina-o-szefie-RE.html> [dostęp 14.08.2019].)

672 kaw/tr, *Zobacz wycofaną parodię premiera Tuska*, <https://www.tvn24.pl/wiadomosci-z-kraju,3/zobacz-wycofana-parodie-premiera-tuska,70753.html> [dostęp 14.08.2019].

nawiązania, warto odnieść się też do piosenek wyborczych. Tutaj kolejny raz warto przytoczyć publikację Forbesa pod tytułem *Z pieśni do wyborów*. Lista piosenek wyborczych stanowi przy tym bardzo ciekawy przegląd faktografii związanej z tematem. Piosenka w kampanii wyborczej jest zazwyczaj wykorzystywana albo za zgodą artysty albo stworzona i wykonana przez artystę na partyjne zlecenie. Artysta lub grupa, która decyduje się na udział w kampanii danego polityka musi liczyć się z tym, iż zostanie niejako skojarzona z jego działaniami, co wiąże się też niemal automatycznie z pewnym przypisaniem poparcia.

Bartłomiej Biskup w artykule pod tytułem *Narzędzia kampanii wyborczych w warunkach transformacji* zwrócił uwagę na kilka ważnych kwestii dotyczących piosenek wyborczych. Zdaniem autora możemy obecnie zaobserwować pewien trend dotyczący piosenek wyborczych, który wiąże się z *coraz częstszym pojawianiem się w nich kompozycji oraz wykonan bardzo znanych polskich artystów*⁶⁷³. Biskup zauważa również, iż często wiąże się to z jednoczesnym wsparciem kampanii danego polityka. Za przykłady tego rodzaju relacji na linii politycy - muzycy autor przywołuje następujące zespoły: *Lady Pank, Ich Troje i Trubadurzy*.

Należy jednak pamiętać, że udział muzyka w kampanii wyborczej danego polityka nie zawsze będzie jednak jednoznaczny z *prywatnym* udzieleniem poparcia. Często może wiązać się z zawiłościami związanymi z prawami własności do danej piosenki⁶⁷⁴. Istnieją również inne sytuacje i wy tłumaczenia. Dla wielu artystów muzyka to coś więcej jak pasja. Jest to praca, która powinna generować odpowiednie zyski. Paweł Piotrowicz na łamach serwisu Onet.pl przytaczał przypadki artystów takich jak: Ivan Komarenko lub Gosia Andrzejewicz, którzy zdaniem cytowanego w tekście dziennikarza, oferowali poparcie dowolnego polityka dowolnej partii, za odpowiednią (wysoką) sumę pieniędzy⁶⁷⁵. Chociaż wymienieni wyżej artyści nie byli raczej kojarzeni z działalnością polityczną, tak samo jak teksty wykonywanych przez nich utworów,

673 B. Biskup, *Narzędzia kampanii wyborczych w warunkach transformacji*, [w:] *Studia politologiczne*, nr 10, Warszawa 2006, s. 143.

674 Artysta, który jest kojarzony z wykonywaniem daneo utworu, nie musi koniecznie posiadać do niego pełni praw autorski. Właściciel praw do danego dzieła może zdecydować się do użycia go w dowolny sposób, definio- wany granicami prawa. W ten sposób osoba kojarzona z danym dziełem, a nie posiadająca do niego pełni prawa autorskich, jest uwikływana w daną sytuację.

675 P. Piotrowicz, *Coś tu nie gra*, <https://kultura.onet.pl/muzyka/gatunki/pop/cos-tu-nie-gra/y1lvlw6>, [dostęp 14.08.2019].

to już udział w kampanii wyborczej danego polityka i partii automatycznie nadałby im pewnego politycznego charakteru.

W tym momencie warto kolejny raz odnieść się do Mirosława Karwata i jego artykułu pod tytułem *Polityczność i upolitycznienie (...)*. Zacytujmy szerszy fragment autora, w którym ten przedstawia sytuacje upolitycznienia, na przykładach swoistego *wynajęcia* danego autorytetu, do odegrania pewnej politycznej roli. *Kiedy showman, piosenkarz lub mistrz sportu użycza swej popularności, a uczony lub lekarz swego autorytetu jednej z partii w wyborach, to polityczny jest raczej kontekst jego zaangażowania lub „wynajęcia” niż sama w sobie treść wykorzystanych przebojów, wspomnień sportowych, osiągnięć i zasług chirurga, odkryć lub wynalazków badacza*⁶⁷⁶.

Powyższy fragment badań Mirosława Karwata można odnieść do przedstawionej wcześniej sytuacji, w której dany artysta, w tym wypadku muzyk, *udziela się* w kampanii wyborczej danego polityka – przez co sam poddaje się niejako *upolitycznieniu*, stając się tym samym elementem politycznej gry. Polityczna staje się już sama decyzja o poparciu danego polityka. Na drugi plan schodzi polityczność (bądź jej brak) wynikający z wykonywanego repertuaru. Powyższe przykłady odnoszą się również do idei celebrytyzacji polityki, nie są tylko dowodem na pewną integralność polityki z popkulturą. Większość z przedstawionych wyżej przykładów dotyczy jednak pewnych form ingerencji świata polityki w świat muzyki i kultury popularnej jako całości. W tym wypadku jest to ingerencja poprzez pewnego rodzaju *wciągnięcie* danych artystów do politycznej gry, jako element prowadzenia marketingowej kampanii wyborczej.

Wspomniany wyżej dziennikarz muzyczny Paweł Piotrowicz opisywał w swoim artykule zachowania muzyków podczas kampanii wyborczej w 2007 roku. Autor przytaczał między innymi przypadki artystów, którzy *użycza*li swej popularności dla politycznych celów, czerpiąc z tego tytułu pewne korzyści finansowe. Dość naiwnym byłoby założenie, że obecnie takie zachowania nie mają miejsca i poparcie danego polityka, przez poszczególnych artystów, związane jest wyłącznie z politycznymi upodobaniami. Niemniej jednak artyści mają prawo do własnych poglądów. Mogą też wykorzystywać swoją popularność i możliwość dotarcia do fanów

676 M. Karwat, *Polityczność i upolitycznienie. Metodologiczne ramy analizy*, [w:] *Studia politologiczne* nr. 17, Warszawa 2010, s. 71.

w dowolny sposób. Nawet jeżeli powody ich decyzji nie wynikają z preferencji politycznych, a jedynie pewnego ekonomicznego lub politycznego pragmatyzmu.

Powyższe przykłady artystów mogą stać się argumentem w ręku badaczy, *którzy deprecjonują kulturę popularną poprzez percepcję na sposób jej wytwarzania i cel*⁶⁷⁷. Na problem ten zwraca uwagę Marek Krajewski, operując terminem: przemysł kulturowy. Tego rodzaju podejście do tematu jest mocnym uproszczeniem. Niestety pojawiają się przykłady, jak te powyżej, które wskazują na ten stan rzeczy, ale nie powinny one definiować całego zjawiska. Artyści wpływają na świat polityki w takim samym stopniu jak politycy ingerują lub wykorzystują dzieła popkultury. W obu aspektach tej relacji ważna jest pewna naturalność i wiarygodność – są to czynniki niezbędne do tego, aby móc przekonać odbiorcę do swoich działań, a pewne przyjęte wcześniej zamierzenia zakończyły się sukcesem.

3.1 Polityczne wykorzystanie dzieł popkultury a pierwotny zamiar twórcy

Polityk – jak każdy inny odbiorca kultury, ma prawo do własnego zdania, gustu i upodobań. W tym także do tych w zakresie muzyki. Co więcej: może słuchać muzyki, przywoływać teksty w swoich wystąpieniach, wspierać lub kibicować danym artystom i zespołom – w skrócie: ma prawo do partycypacji w sektorze kultury popularnej. Nasuwa się przy tym jednak pytanie: na ile będą to działania *prywatne*, a na ile polityczne? Czy już samo sympatyzowanie z danym zespołem może stać się elementem politycznej gry nastawionej na wyborczy sukces? Odpowiedź wydaje się być zależna od odpowiedniego kontekstu. Problem w tym, iż sedno owego może pozostać poza sferą poznania odbiorców – wyborców.

Jedyną możliwością wydania pewnego osądu jest przeprowadzenie analizy decyzyjnej konkretnej sytuacji politycznej. Głównym pytaniem badawczym i założeniem analizy powinno być określenie *celu*. Co wiąże się z odpowiedzią na pytanie: *co polityk mógł tym działaniem osiągnąć?* Oczywiście nie jest to metoda, która w każdym przypadku przyniesie nam poprawne wnioski. Czasami prywatne zapatrywania danego polityka, na kulturę popularną, mogą być równoznaczne z *politycznym zyskiem*. Dlatego też warto skupić się i wyróżnić kilka przykładowych kontekstów.

677 M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2005, s. 30-31.

Odnosząc się do powyższego stwierdzenia: ciekawą egzemplifikacją ilustrującą głębie i pewną wielorakość tematu, mogą być słowa Jarosława Selina. Selin, pełniący w tamtym czasie funkcję wiceministra kultury, na antenie programu *Tłit* został zapytany o jego zdanie na temat występu zespołu *Kult* na festiwalu Pol'and' Rock (wcześniej znanym pod nazwą *Przystanek Woodstock*) w Kostrzynie nad Odrą w 2019 roku⁶⁷⁸. Podczas koncertu Kazika Staszewskiego i grupy Kult na telebimach, będących częścią oprawy koncertu, pokazano między innymi prezesa zarządu Telewizji Polskiej - Jacka Kurskiego i kierownika redakcji Wiadomości – Danutę Holecką, w mundurach z czasów *Polskiej Republiki Ludowej*⁶⁷⁹. Oczywiście należy dodać, iż nie były to zdjęcia autentyczne, a jedynie fotomontaże. Wizualizacja miała miejsce w trakcie wykonywania utworu pod tytułem *Po co wolność*⁶⁸⁰. Aby zrozumieć cały kontekst zaistniałej sytuacji warto przytoczyć fragment tekstu utworu:

Wolność. Po co wam wolność?
Macie przecież telewizję
Wolność. Po co wam wolność?
Macie przecież Interwizję, Eurowizję
Wolność. Po co wam wolność?
Macie przecież tyle pieniędzy
Wolność. Po co wam wolność?
*I będziecie ich mieć coraz więcej (...)*⁶⁸¹.

Powyższy tekst, zwłaszcza dwa pierwsze wersy z cytowanej zwrotki, pierwotnie nie odnosiły się do obecnej sytuacji politycznej i rządów partii Prawo i Sprawiedliwość, gdyż utwór został wydany w 1989 roku. W momencie premiery utworu panował zupełnie inny kontekst komunikacyjny i polityczny. Utwór został skomponowany, jako apel artysty do Polaków żyjących w niedemokratycznym systemie. Kazik Staszewski i Kult, poprzez skojarzenie tekstu utworu z wizerunkami Danuty Holeckiej i Jarosława Kurskiego, przedstawionych w mundurach wojskowych z czasów PRL, stworzył całkowicie nowy kontekst komunikacyjny. Powyższy przykład

678 N. Durman, *Wiceminister kultury o występie Kazika na Pol'and'Rock: przesada*, <https://wiadomosci.wp.pl/wiceminister-kultury-o-wystepie-kazika-na-polandrock-przesada-6410948904638593v?fbclid=IwAR1DX1-7t3HIKw88qv606dbzmf3PzHW4uUq0io0kx566jPcXOn-RUZTMNs> [dostęp 08.08.2019].

679 A. Gersz, *Mocny gest Kultu na Pol'and'Rock Festival. Na ekranach pokazano... Kurskiego i Holecką w mundurach*, <https://natemat.pl/280715,pol-and-rock-festival-2019-wystapil-kult-na-ekranie-holecka-w-mundurze> [dostęp 08.08.2019].

680 Kult, *Po co wolność*, utwór muzyczny z albumu: *Kaseta*, Warszawa 1989.

681 Tamże.

pokazuje jak za pomocą prostych skojarzeń można wywołać polityczny wpływ. W tym wypadku zrobił to zespół, będący twórcą tej konkretnej piosenki – a więc w pewnym sensie będący decyzyjnym w tym temacie. Jeżeli analogiczna sytuacja miałaby miejsce bez zgody autora tekstu, moglibyśmy mówić o pewnej politycznej ingerencji za sprawą *nadania nowego kontekstu danemu dziełu*, o czym wspomina punkt trzeci przedstawionej wyżej typologii.

Powyższy przykład jest o tyle ciekawy, że część opinii publicznej uważała Kazika Staszewskiego za osobę wspierającą działania rządu PiS⁶⁸². Dychotomia społecznych nastrojów doprowadziła do sytuacji, w której działania zespołu były odbierane przez część obserwatorów jedynie na płaszczyźnie wróg – przyjaciel. Już samo to mogło być odbierane jako pewien przejaw polityczności w działaniach zespołu, abstrahując od politycznego wydźwięku skojarzenia wizualizacji z tekstem piosenki. Jak można się spodziewać: sytuacja wywołała spore kontrowersje⁶⁸³. Zarówno wśród osób popierających rząd, jak i osób przeciwnie nastawionym wobec działań Zjednoczonej Prawicy. Wróćmy jednak do samych słów Jarosława Selina.

Selin w jednym z wywiadów został zapytany o jego odczucia na temat powyższej sytuacji. Wypowiedź jest warta przytoczenia nie tylko ze względu na to, iż ukazuje opinie strony rządowej na zaistniałą sytuację, ale też jest jednym z tych przykładów, gdzie w publicznym dyskursie politycy ukazują samych siebie jako słuchaczy lub nawet fanów. Wspomniany polityk zapytany o zaistniałą sytuację odparł: *Ubolewam, nad tym. Bardzo cenię Kazika jako artystę, bardzo lubię jego płyty sprzed lat*⁶⁸⁴. Powyższe stwierdzenie pozwala Selinowi niejako utożsamić się z muzyką Staszewskiego, co z kolei już samo z siebie może wpłynąć na pewne poczucie aurytety, wynikające ze znajomości tematu. Oczywiście słowa, w których Selin przyznaje się do bycia słuchaczem tego konkretnego artysty, mogły zostać wypowiedziane w konkretnym celu. W tym wypadku był to cel retoryczny, pozwalający politykowi na rozwinięcie dłuższej wypowiedzi. Przytoczmy jej fragment:

682 M. Pęczak, *Dlaczego Kazik woli Kaczyńskiego?*, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1732942,1,dlaczego-kazik-woli-kaczynskiego.read> [dostęp 08.08.2019].

683 Czytaj więcej: Zespół wPolityce.pl, *Kazik zaśpiewał na festiwalu Owsiaaka. W tle Kurski, Holecka i Adamczyk w mundurach. "Znów odleciał". KOMENTARZE*, <https://wpolityce.pl/polityka/457790-kazik-zaspiewal-na-festiwalu-owsiakaw-tle-kurski-w-mundurze> [dostęp 08.08.2019].

684 N. Durman, *Wiceminister kultury o występie Kazika na Pol'and'Rock: przesada*, <https://wiadomosci.wp.pl/wiceminister-kultury-o-wystepie-kazika-na-polandrock-przesada-6410948904638593v?fbclid=IwAR1DX1-7t3HIKw88qv606dblmf3PzHW4uUq0io0kx566jPcXOn-RUZTMNs> [dostęp 08.08.2019].

Jarosław Selin: *ja cenie artystów za ich dzieła artystyczne. Natomiast mam często wątpliwości jeżeli chodzi o ich zrozumienie życia publicznego, oceny polityczne. Moim zdaniem często jest tam jakiś stereotyp albo jakaś niewiedza. Wychodzi brak zrozumienia mechanizmów na przykład polityki i do tego nie przykładam dużej wagi. Zawsze zachęcam do tego, żeby jednak artystów oceniać wedle ich dzieł artystycznych, a nie według tego czy oni dziś taką a nie inną postawę polityczną przyjmują (...)*⁶⁸⁵.

Powyższy przykład pokazuje również kolejny aspekt politycznej ingerencji w świat muzyki, który nie został wymieniony jako osobny punkt typologii - kontrakcje wobec działań artystów. Jak przedstawiono wielokrotnie wcześniej: artyści mogą wykorzystywać swoje dzieła, pozycję lub zasięgi (czy co związane ze sceną, jak ma to miejsce w przypadku koncertujących muzyków lub wykorzystując swoją popularność w nowoczesnych i tradycyjnych mediach) do pewnego rodzaju politycznej agitacji. Autor powyższych słów wykorzystał znajomość zespołu jako pewien zabieg retoryczny, który odwoływał się do stricte do emocji innych fanów i odbiorców. Selin pochwalił twórczość Kazika i grupy Kult, jednocześnie krytykując ich działalność na polu politycznym.

Przytoczony casus pokazuje cybernetyczny charakter relacji pomiędzy politykami i artystami. Oba światy przenikają się, wywierając konkretne efekty. W tym wypadku *świat polityki* jedynie odpowiedział na pewne działania *świata artystów*. W obu wypadkach mieliśmy do czynienia z działaniami na zasadzie skojarzeń. Podczas występu Kazika skojarzono osoby z konkretną piosenką. Podczas wywiadu Selin skojarzył siebie jako fana muzyki Kazika. Skojarzenia są stosunkowo neutralną formą politycznej ingerencji, jeżeli wynikają ze świadomych działań lub pierwotnej woli, która w przypadku badanego tematu będzie odnosiła się do woli artysty.

W tym momencie warto dodać również, iż Kazik Staszewski nigdy nie stronił w swojej twórczości od tematów politycznych. Weźmy za przykład utwór pod tytułem *V Rozbiór Polski*⁶⁸⁶, wykonywany przez grupę Buldog, w której w tamtym czasie śpiewał wspomniany artysta. Utwór jest polityczny ze względu na tekst, poruszane w nim kwestie oraz nazwiska, które w owym teście występują. Przytoczmy jedną ze zwrotek wspomnianego utworu:

685 Fragment wypowiedzi Jarosława Selina z wywiadu w programie *Tłit*, czas trwania: 1:28 - 2:00, [w:] N. Durman, *Wiceminister kultury o występie Kazika na Pol'and'Rock: przesada, (...)*.

686 Buldog, *V Rozbiór Polski*, utwór muzyczny z albumu *Płyta*, 2006.

*Barykady oczekują na przybycie armii
Połączonych sił rosyjskich i amerykańskich
W ogniu bitwy o Mazowsze w prawosławnej cerkwi
Roman Giertych wziął za żonę wdowę po Kwaśniewskim (...)*⁶⁸⁷

Jak widać na powyższym przykładzie: utwór V Rozbiór Polski jest polityczny już ze względu na same odwołania do realnych polityków i politycznych wydarzeń. Śledząc dyskurs polityczny i dziennikarski trudno jednak znaleźć wiele publikacji łączących wspomnianą piosenkę z wydarzeniami politycznymi w Polsce. Zestawmy ów przykład z badanym wyżej wystęпом grupy Kult na festiwalu Pol'and'Rock. Widzimy tu dwie perspektywy na polityczność dzieła. Pierwsza, która wynika z poruszanej treści i druga, która wiąże się z politycznym uwikłaniem. Oba utwory można uznać za polityczne, lecz każdy w innym wymiarze. Dyskografia muzyczna Kazika Staszewskiego obfituje w znacznie więcej tego rodzaju odniesień do sfery polityki, lecz nie wszystkie, nawet te polityczne ze względu na ich treść, będą politycznymi ze względu na ich miejsce w polityce lub społeczny odbiór⁶⁸⁸.

Występ Kultu na festiwalu Pol'and'Rock nie był jedynym, który można zakwalifikowywać jako próbę upolitycznienia wspomnianego wydarzenia. Odwołując się do *przesłanek i okoliczności upolitycznienia* zaproponowanych przez Mirosława Karwata: o upolitycznieniu między innymi jest mowa wtedy, gdy dane zjawisko staje się *wyrazem gry politycznej, czyli walki sił osiagających swoje cele i korzyści, co warunkuje przekreślenie lub ograniczenie cudzych interesów*⁶⁸⁹. Motywem wspólnym dla występów wielu artystów, nie tylko Kazika, będą tu działania wymierzone przeciwko aktualnie rządzącemu ugrupowaniu. Celem zaś odsunięcie od władzy środowiska związanego ze Zjednoczoną Prawicą i przejęcie władzy przez ugrupowania

687 Tamże.

688 Za przykład można przywołać tu chociażby utwór pod tytułem *Arahja* ze sławnym tekstem: *Mój dom murem podzielony, podzielone murem schody* (Kult, Arahja, utwór muzyczny z albumu *Spokojnie*, Warszawa 1988.). Polityczność tego utworu może być zależna od nadania mu odpowiedniego kontekstu. Wydaje się być słusznym stwierdzenie, iż głównym dysponentem kontekstu odbioru utworu jest zespół, który go stworzył. Pomimo tego jego odbiór może być różny, w zależności od tego *kto, kiedy, jak i po co* wykona lub odwoła się do wymienionej piosenki. Natomiast jeżeli chodzi o drugi wymiar polityczności, związany z politycznymi tekstami, przykład tego rodzaju odwołań w tekstach Kazika został zaprezentowany w artykule serwisu muzyka.interia.pl. (zobacz więcej: muzyka.interia.pl, Ośmiu polityków z utworów Kazika Staszewskiego, <https://muzyka.interia.pl/wiadomosci/news-osmiu-politykow-z-utworow-kazika-staszewskiego,nId,2555988>, [dostęp 29.08.2019].)

689 M. Karwat, *Polityczność i upolitycznienie. Metodologiczne ramy analizy*, [w:] *Studia politologiczne* nr. 17, Warszawa 2010, s. 86 – 87.

opozycyjne. Powyższe starania przejawiały się poprzez wypowiedzi poszczególnych artystów⁶⁹⁰, dobór piosenek i kontekstów⁶⁹¹ lub wywieranie konkretnych emocji.

Warto również wspomnieć o pewnej ideologizacji muzyki, która przejawia się poprzez podnoszenie tematów światopoglądowych przez poszczególnych artystów. Magdalena Ozimek w artykule *Polityczność kwestii światopoglądowych w ujęciu dyskursywnym* zwraca uwagę na kwestie *sprzęgania* polityczności ze światopoglądem. Zdaniem autorki *należy pochylić się badawczo nad charakterem samego światopoglądu*⁶⁹². Autorka w dalszej części artykułu zwracała uwagę, odwołując się między innymi do pracy Ernesto Laclau i Chantal Mouffe⁶⁹³, iż *substancją przestrzeni publicznej jest pluralizm dyskursów różnych grup*⁶⁹⁴. Konflikty i spory, tworzące polityczne dyskursy, mogą mieć charakter ideologiczny. Odwołując się do sytuacji w Polsce, którą można zaobserwować w 2019 roku (czyli wtedy, kiedy odbywał się omawiany festiwal) należy zwrócić uwagę, iż dychotomia społecznego konfliktu w wielu wypadkach łączyła się z pewnym konfliktem ideologicznym.

Cytując redakcję portalu Queer.pl⁶⁹⁵: *Lato obfituje w festiwalu muzyczne, a te dają okazję artystom do podjęcia ważnych tematów społecznych. To właśnie podczas nich wokaliści i wokalistki okazują nam sojusznicze gesty, mogące dotrzeć do szerszej publiczności*⁶⁹⁶. W 2019 roku tego rodzaju formy działań można było zaobserwować między innymi na Pol'and'Rock Festival lub Męskim Graniu. Owe sojusznicze gesty, pojawiające się w kontekście festiwalu

690 Głównie mowa tu o wypowiedziach artystów, które padały ze scen pomiędzy wykonywaniem kolejnych utworów. Często nadając im nowego, bardziej politycznego kontekstu. Majka Jeżowska podczas wykonywania swojej piosenki *Marzenia się spełniają* mówiła o *marzeniu życia w normalnym kraju, które może się niebawem spełnić*. Odbiór powyższych słów przez pryzmat polityki wydaje się jedynym słusznym. Co z kolei można odczytać jako oczekiwanie artystki na zmianę władzy. (źródło: koncert Majki Jeżowskiej na festiwalu Pol'and'Rock, utwór: *Marzenia się spełniają*, Kostrzyn, 03.08.2019.)

691 Zjawisko doboru odpowiedniego repertuaru i nadania mu celowego kontekstu idealnie obrazuje opisany wcześniej przypadek występu zespołu Kult. Nadawanie kontekstów może oczywiście występować również w innych formach, np. pewnych sugestii interpretacyjnych ze strony danego zespołu lub innego uczestnika wydarzenia.

692 M. Ozimek, *Polityczność kwestii światopoglądowych w ujęciu dyskursywnym*, [w:] Refleksje. Pismo naukowe studentów i doktorantów WNPiD UAM, nr. 9, Poznań 2014 s. 112.

693 Czytaj więcej: E. Laclau, Ch. Mouffe, *Hegemonia i socjalistyczna strategia. Projekt radykalnej polityki demokratycznej*, Wrocław 2007.

694 M. Ozimek, *Polityczność kwestii światopoglądowych (...)*, s. 113.

695 Queer.pl - portal ludzi LGBT od 1995 roku. Powyższe źródło zostało przywołane tu nie przez przypadek - tematy poruszane przez dziennikarzy portalu oscylują wokół osób i ideologii LGBT. Stąd mogą stanowić pewną egzemplifikację ideologicznie zaangażowanego dyskursu.

696 Redakcja Queer.pl, *Natalia Nykiel wykonała ważny, sojuszniczy gest na Kraków Live Festival*, <https://queer.pl/news/203248/natalia-nykiel-wykonala-wazny-sojuszniczy-gest-na-krakow-live-festival> [dostęp 19.08.2019].

Pol'and'Rock, mogą być egzemplifikacją pewnej ideologizacji muzyki. Która to nie musi wynikać z samych tekstów utworów i pierwotnych zamysłów twórczych, a być wypadkową prywatnych poglądów i politycznej woli danych artystów. Co z kolei pozwala interpretować ich występy w kategoriach polityczności.

Tego rodzaju polityczne i ideologiczne postawy mogły doprowadzić do pewnego upolitycznienia całego wydarzenia, co też stanowi kolejną egzemplifikację zjawiska jakim jest polityzacja popkultury. To tylko jeden z elementów, który mógł przełożyć się na postrzeganie owego festiwalu w kategoriach politycznych. Drugi zaś można przypisać działaniom polityków partii opozycyjnych, którzy pojawili się na nim w charakterze uczestników⁶⁹⁷. Chociaż jako wytłumaczenie padały słowa, że wizyta na festiwalu takich polityków jak Grzegorz Schetyna i Borys Budka, to nie element kampanii wyborczej⁶⁹⁸, to jednak część odbiorców postrzegała ową sytuację zgoła odwrotnie⁶⁹⁹. Z jednej strony kolejny raz mamy do czynienia z sytuacją, którą możemy postrzegać przez pryzmat *wolności*, co wiąże się z prawem polityka do spędzania wolnego czasu w wybranej przez niego formie. Z drugiej zaś mamy do czynienia z pewnym politycznym działaniem, które nastawione jest na konkretny cel. To z kolei można interpretować w kategoriach politycznej ingerencji wobec popkultury. Działaniem tego rodzaju, w tym konkretnym przypadku, jest już sama obecność polityka i udział w określonym wydarzeniu⁷⁰⁰.

697 Redakcja naTemat, *Budka i Schetyna imprezują na Pol'and'Rock. Liderzy opozycji zjechali do Kostrzyna*, <https://natemat.pl/280645,zdjecia-budki-i-schetyny-na-pol-and-rock-festival-w-kostrzynie-nad-odra> [dostęp 08.08.2019].

698 P. Nodzyńska, *Schetyna i Budka na Pol'and'Rock: To nie kampania, jesteśmy miłośnikami rocka*, <http://wyborcza.pl/10,82983,25053474,schetyna-i-budka-na-pol-and-rock-to-nie-kampania-jestesmy.html> [dostęp 08.08.2019].

699 A. Porażka, *Nie po to jadą na Pol'And'Rock, żeby słuchać o polityce. "Ludzie, dajcie odpocząć"* <https://kobieta.wp.pl/nie-po-to-jada-na-polandrock-zeby-sluchac-o-polityce-ludzie-dajcie-odpoczac-6410259240519297a> [dostęp 08.08.2019].

700 Obecność w tym wypadku może być interpretowana analogicznie jak *nawiązania* lub *odwołania*, które były opisywane w przypadku wcześniejszych relacji na linii polityka – popkultura. Chociaż sam festiwal ciężko nazwać zjawiskiem popkultury, to jednak z pewnością jest jej bardzo bliski. Zarówno ze względu na obsadę popularnych artystów, jak i promocję znanych youtuberów (inicjatywa firmy Play, zobacz: Wirtualnemedi.pl, *Influencerzy w strefie Play na Pol'and'Rock Festival*, <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/influencerzy-w-strefie-play-na-pol-and-rock-festival> [dostęp 08.08.2019].), czy też społeczny wpływ. Obecność polityków na tym konkretnym festiwalu przypomina nawiązania do popularnych dzieł popkultury. Może stać się elementem procesu komunikacyjnego, ułatwiającym *dotarcie* do pewnych grup potencjalnych wyborców. Biorąc pod uwagę pewien szczególny nastrój, który budowany jest między innymi przez antyrządowe wypowiedzi i występy: festiwal Pol'And'Rock stał się miejscem, gdzie możliwa jest pewna forma politycznej agitacji. Co ważniejsze: agitacja ta może być skuteczna, co warunkowane jest odpowiednim *klimatem* i profilem części uczestników (młody wiek, chęć buntu wobec władzy [Czytaj więcej: A. Węclawiak, *Performuj albo giń. Przystanek Woodstock jako performans kulturowy*, [w:] Amor Fati, Antropologiczne czasopismo filozoficzne, 1(5)/2016, Siemianowice Śląskie 2016, s. 122.]).

Upolitycznienie, w powszechnie używanej w politycznym i dziennikarskim dyskursie formie, zdaniem Mirosława Karwata to: interpretowanie *czegoś, co dotychczas nie było polityczne, jako polityczne - przez pryzmat politycznych zjawisk lub filtr pojęć politycznych*. To z kolei doprowadza do sytuacji, iż dane zjawisko zaczyna być uznawane za przejaw polityki⁷⁰¹. Obecność polityków na festiwalu muzycznym, który pierwotnie odbierany był poza sferą polityki i polityczności, może w pewnym stopniu świadczyć o jego upolitycznieniu. W tym wypadku upolitycznienie nie wynika z woli organizatorów a jedynie z politycznej ingerencji.

W powyższym wypadku mamy do czynienia niejako z pewną odmianą sytuacji, w której polityczność wiąże się z kontekstem zaangażowania lub *wynajęcia* danego artysty do politycznej gry. W tym wypadku to politycy, poprzez udział w danym wydarzeniu, nadają mu (w pewnym stopniu) politycznego charakteru. Oczywiście potraktowanie takich sytuacji, w kategorii *pełnego upolitycznienia*⁷⁰² wspomnianego wydarzenia, byłoby mocno przesadzonym. *Kwestią sporną pozostaje rozstrzygnięcie, czy owa polityczna ingerencja odpowiada lub nie pierwotnym zamysłom organizatorów i pomysłodawców festiwalu Pol'And'Rock*. Z jednej strony można postrzegać festiwal przez pryzmat czysto rozrywkowy, co eliminuje postrzeganie festiwalu przez pryzmat polityki. Z drugiej zaś strony w niniejszej pracy wielokrotnie udowodniono, iż nawet dzieła lub wydarzenia pierwotnie nastawione jedynie na kwestie rozrywkowe, mogą stać się politycznymi. Ku drugiej z wymienionych opcji przybliżają nas inne polityczne manifestacje, jakie miały miejsce na wspomnianym festiwalu. Odbierając zaś festiwal Pol'and'Rock za polityczny, które mogłyby wynikać już ze swej genezy i zamiarów organizatorów, nie może być mowy o *kolejnym* upolitycznieniu poprzez polityczną ingerencję.

Przejdźmy do innych przykładów związanych z nadawaniem nowych kontekstów i upolitycznianiem dzieł bez zgody ich autora. Politycy podejmujący się tego rodzaju działań muszą liczyć się z pewnymi tego konsekwencjami. Zaczynając od krytyki ze strony fanów danego artysty; sprzeciwu samego twórcy lub działań prawnych związanych z bezprawnym wykorzystaniem danego dzieła. Nie tylko artyści mogą mieć pretensje do polityków o używanie pewnych

701 M. Karwat, *Polityczność i upolitycznienie. Metodologiczne ramy analizy*, [w:] Studia politologiczne nr. 17, Warszawa 2010, s. 71.

702 Pełne upolitycznienie – definiuję ten termin jako nadanie danemu wydarzeniu lub zjawisku cech, przez które te będzie powszechnie postrzegane jako polityczne. Co z kolei można czytać jako będące częścią politycznych działań lub politycznej gry – ale także jako stanowiące element politycznego dyskursu. Pełne upolitycznienie, w tym wypadku, musi również wiązać się z pewnym wykorzystaniem dla politycznych celów.

dział lub nawiązań do nich w procesach komunikacyjnych. Opinia publiczna, więc też i potencjalni wyborcy, mogą równie skutecznie wyrażać pewne zaniepokojenie tego rodzaju polityczną ingerencją w świat kultury rozrywkowej.

W 75. Rocznicę wybuchu Powstania Warszawskiego była premier Beata Szydło użyła w twitterowym wpisie słów „*Wolność ja kocham i rozumiem. Wolności to ja oddać nie umiem*”⁷⁰³. Tym samym była premier przywołała, nieco niedokładnie, słowa utworu *Kocham Wolność* zespołu Chłopcy z Placu Broni⁷⁰⁴. Wpis Szydło szybko spotkał się z liczną krytyką internautów i dziennikarzy, którzy zarzucali byłej premier, iż ta *powinna się wstydić takich słów*, odwołując się do zarzutów związanych z niepublikowaniem wyroku w sprawie Trybunału Konstytucyjnego z 9 marca 2016 roku⁷⁰⁵. Tym samym część opinii publicznej niejako odebrała Beacie Szydło prawa do używania tego konkretnego tekstu piosenki w procesie komunikacyjnym.

W tym przypadku zareagowali internauci, odnosząc się do wykorzystania tekstu piosenki, który ich zdaniem mógł być niezgodny z pierwotnym zamiarem twórcy. To ostatnie jest trudne do ustalenia, jeżeli w dyskusji pominie się opinie twórcy danego dzieła. Inaczej było w przypadku, kiedy to w toku trwającej kampanii wyborczej w wyborach samorządowych, kandydat na burmistrza Różana z ramienia Prawa i Sprawiedliwości, wykonał publicznie utwór z repertuaru Budki Suflera. Jak podają media: 23 września 2018 roku w Ostrołęce, podczas konwencji PiS, Janusz Chojnowski zaśpiewał ze sceny utwór pod tytułem *Piąty Bieg*⁷⁰⁶. Do sytuacji szybko odniósł się perkusista zespołu, Tomasz Zeliszewski, żądając od Chojnowskiego przeprosin na łamach Gazety Wyborczej i Gazety Polskiej. Przeprosiny miały wiązać się z nieuprawnioną ingerencją polityka w wizerunek zespołu, poprzez łączenie go z polityką. Chojnowski przeprosił zespół wpisem zamieszczonym w serwisie społecznościowym Facebook. Polityk podkreślił tam jednak, iż *na wspomnianej konwencji wystąpił w charakterze artysty, a nie polityka*⁷⁰⁷. W dalszej części wypowiedzi zapewnił, że jest fanem zespołu i jeżeli tylko wygra wybory, to z chęcią

703 @BeataSzydlo, Wpis Beaty Szydło w serwisie twitter.com, <https://twitter.com/BeataSzydlo/status/1156671159456473090> [dostęp 29.08.2019].

704 Chłopcy z Placu Broni, *Wolność*, utwór muzyczny z albumu O! Ela, Warszawa 1990.

705 Bt, Szydło cytuje piosenkę o wolności – „Nie ma pani wstydu, posługując się tym tekstem”, https://koduj24.pl/szydlo-cytuje-blednie-piosenke-o-wolnosci-nie-ma-pani-wstydu-poslugujac-sie-tym-tekstem/?fbclid=IwAR3j9awX5xBMmJBDgxWJoAer8RDxB_z0DKbujMugm-Z17kriSNHhTEr61c [dostęp 29.08.2019].

706 Budka Suflera, *Piąty Bieg*, utwór muzyczny z albumu Greatest Hits II, Lublin 2009.

707 janusz.chojnowski90, Wpis Janusza Chojnowskiego w serwisie Facebook.com, <https://www.facebook.com/janusz.chojnowski.90/posts/2179938992223697> [dostęp 29.08.2019].

zaprosi zespół Budka Suflera na obchody Dni Różana 2019. Chojnowski nie miał jednak szansy na zaproszenie zespołu, gdyż walkę o fotel burmistrza Różana przegrał z dotychczasowym burmistrzem Piotrem Świdorskim⁷⁰⁸.

Pretensje Budki Suflera wobec Chojnowskiego to nie jedyny przykład tego rodzaju relacji. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku kampanii Zbigniewa Gryglasa do Europarlamentu⁷⁰⁹. Tym razem kontrowersje wiązały się z wykorzystaniem fragmentu utworu Mały Fiat zespołu Big Cyc. Jak możemy przeczytać w jednej z wypowiedzi lidera zespołu Krzysztofa Skiby: *Zadzwoń facet i powiedz, że kręci krótki filmik do Internetu o małym fiacie 126 p i chciałby wykorzystać fragment piosenki „Mały fiat” Big Cyca. Myślałem, że to jest jakiś fan zabytkowej motoryzacji. Powiedziałem, że ma zgodę niech tylko opłaci ZAiKS. Tymczasem okazało się, że ten „fan motoryzacji” to poseł PIS Zbigniew Gryglas, kandydat do parlamentu UE, który wykorzystał piosenkę do swojego filmu wyborczego*⁷¹⁰. Skiba uznał tego rodzaju działanie za podstępne i cwaniackie, dodając dalej, że jego zdaniem to skandal. Lider Big Cyca dodał również, że ma nadzieję, iż Gryglas przegra te wybory. W tym przypadku również polityk, który odwoływał się do znanego utworu wbrew woli jego twórcy nie dostał upragnionego mandatu. Taka sama sytuacja zaistniała również w przypadku wyborów do Sejmu, gdzie wspomniany kandydat uzyskał 3 944 głosy, co nie pozwoliło mu na uzyskanie mandatu⁷¹¹.

Powyższe przypadki pokazują, iż korzystanie ze źródeł kultury popularnej przez polityków może wiązać się z pewnymi zagrożeniami. W przedstawionych wyżej przypadkach zagrożenia wiązały się z krytyką opinii publicznej i samych twórców. Śledząc powyższe przypadki można odnieść również wrażenie, iż brak woli twórców do politycznego wykorzystywania ich dzieł jest związany również z ich prywatnymi zapatrywaniami na politykę. Tego rodzaju działania artystów są oczywiście dozwolone. To politycy, którzy starają się wykorzystywać pewne dzieła kultury popularnej w procesach komunikacyjnych, powinni zwracać uwagę, czy aby nie

708 B. Dzwonkowska, *Wybory samorządowe 2018 Różan. Kto wygrał wybory na burmistrza?*, <https://to.com.pl/wybory-samorzadowe-2018-rozan-kto-wygral-wybory-na-burmistrza/ar/13606156> [dostęp 29.08.2019].

709 Bt, *Poseł PiS wykorzystał w kampanii wyborczej utwór Big Cyca bez zgody zespołu*, <https://koduj24.pl/po-sel-pis-wykorzystal-w-kampanii-wyborczej-utwor-big-cyca-bez-zgody-zespolu/> [dostęp 29.08.2019].

710 krzysztof.skiba.37, wpis Krzysztofa Skiby w serwisie Facebook.com, <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2666949083321844&set=a.193805510636226&type=3&theater> [dostęp 29.08.2019].

711 Dane Państwowej Komisji Wyborczej, *Wyniki wyborów 2019 do Sejmu RP. Komitet wyborczy Prawo i Sprawiedliwość*, <https://wybory.gov.pl/sejmsenat2019/pl/wyniki/komitet/26079/sejm/okr/19> [dostęp 28.10.2019].

korzystają z dorobku twórców, którzy nie są przychylni partiom lub poglądom, które owi politycy reprezentują. Z pewnością przełożyłoby się to na skuteczniejsze działania komunikacyjne, większą autentyczność i przede wszystkim – brak potencjalnych skandali.

3.2 Instytucjonalna ingerencja wobec popkultury

Przejdźmy do innych przykładów związanych z zaprezentowaną wcześniej typologią, tym razem skupiając się na instytucjonalnych ingerencjach polityków w sferę kultury popularnej. Jak już wcześniej wspomniano, do tego rodzaju ingerencji można zaliczyć: Podejmowanie się instytucjonalnych działań przez polityków, których celem jest ingerencja i zmiana reguł gry, związanych z możliwością wpływu na publiczne media; cenzurę popkultury lub intencjonalną ingerencję w politykę kulturalną państwa, w celu maksymalizacji partyjnego potencjału.

Państwo i polityka jako taka, dysponuje wieloma różnymi narzędziami, które pozwalają na wpływ lub ingerencje w sferę kultury. W przypadku samej kultury popularnej, która często wiąże się ze sferą prywatną lub działaniami oddolnymi twórców, te narzędzia są w pewnym sensie ograniczone – co jednak w żadnym wypadku nie prowadzi do jej *neutralności* wobec świata polityki. W tym miejscu warto szerzej zacytować słowa Mirosława Karwata, w kontekście jego percepcji na upolitycznienie sztuki jako takiej: *Aktywna polityka kulturalna i naukowa rządzących może sprawić, że to oni decydują, dla jakich rodzajów i gatunków sztuki (odpowiednio – dla jakiej formy działalności naukowej i jakiej problematyki badawczej) w ogóle jest miejsce w danym czasie i porządku politycznym, jakie tematy, tradycje, jakie kierunki eksperymentów i poszukiwań twórczych, jakie środki wyrazu są „dobrze widziane”, pożądane lub niepożądane, obecne w obiegu społecznym*⁷¹².

Autor wiąże ten aspekt z *politycznymi lub propagandowymi próbami zaprogramowania sztuki na odpowiednie kierunki lub formy wypowiedzi*⁷¹³. Powyższe rozważania można odnieść do pewnych instytucjonalnych działań politycznych, które poprzez ukierunkowanie ich na obszar kultury i sztuki, mogą zmienić *dotychczasowe reguły gry*. Jak już wcześniej wspomniano: polityka może oddziaływać instytucjonalnie na świat kultury i sztuki za pomocą pewnych działań prawnych lub ekonomicznych, wiążących się z *normami regulującymi i organizującymi wcielanie w życie wartości i idei*, które można postrzegać jako *grupę elementów składających*

712 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, s. 28.

713 Tamże.

się na system polityczny⁷¹⁴. Podolak i Żmigrodzki podkreślają, że system polityczny reguluje strukturę i funkcjonowanie organizacji i instytucji politycznych, poprzez kreowanie norm prawnych, moralnych i organizacyjnych. Stąd też nie wszystkie działania instytucjonalne państwa można odbierać w kategoriach politycznej ingerencji wobec kultury i sztuki.

Przywołajmy za przykład dążenia organów państwa do zwiększenia aktywności w kulturze wśród społeczeństwa. Jest to pewna forma instytucjonalnych działań podmiotów wywodzących się ze świata polityki, więc ich polityczność jest tu immanentna – wynikająca z samej instytucjonalizacji i połączeń ze światem polityki. Natomiast tego typu działania nie są lub nie muszą być nastawione na wywarcia politycznego efektu, więc ich polityczność będzie tu całkiem inna, jak w przypadku pewnych *działań zakłócających*⁷¹⁵. Samo dążenie państwa do zwiększenia aktywności społecznej w kulturze może być postrzegane w kategoriach politycznego instrumentu, poprzez który realizowane są istotne cele społeczne, o czym szerzej można przeczytać w niepublikowanym artykule Marka Krajewskiego⁷¹⁶.

Ten rodzaj działań instytucjonalnych, chociaż prowadzący politykę kulturalną państwa do roli instrumentu, nie jest w żaden sposób tożsamy z upolitycznieniem poprzez ingerencje. Tego rodzaju przykłady pokazują, że polityczność może mieć wiele różnych wymiarów. Przytaczając słowa Mirosława Karwata: *polityczność danego zjawiska może być cechą obiektywną, niezależną od tego, czy jakiś ośrodek władzy lub jakikolwiek uczestnik aktor polityczny widzi w nim lub mu przypisuje polityczne znaczenie*⁷¹⁷.

Inaczej sprawa ma się w przypadku upolitycznienia zjawisk, które pierwotnie nie należą do sfery polityki – jak będzie się to miało również do przypadku kultury popularnej i politycznego nań wpływu. Warto przy tym zauważyć, że w przypadku kultury popularnej znacznie rzadziej mamy do czynienia z tradycyjnymi modelami relacji instytucjonalnych ze strony państwa.

714 M. Podolak, M. Żmigrodzki, *System polityczny i jego klasyfikacje*, <http://www.serwis.wsjo.pl/lektor/1881/M%20Podolak%20M%20AFmigrodzki%20System%20polityczny%20i%20jego%20klasyfikacje%20Wsp%F3%B3czesne%20systemy%20polityczne.pdf> s. 3 [dostęp 26.08.2019].

715 Definiuję ten termin jako pewną aberrację działań instytucji państwa, które w pewnych swych formach mogą wiązać się z upolitycznieniem ich funkcji lub statusu. Działania zakłócające mogą wiązać się z próbą politycznej ingerencji w celu wywarcia wpływu na daną instytucję – co z kolei może być nastawione na wywołanie konkretnego celu politycznego.

716 M. Krajewski, *W kierunku relacyjnej koncepcji uczestnictwa w kulturze*, s. 23, https://www.academia.edu/2399126/W_kierunku_relacyjnej_koncepcji_uczestnictwa_w_kulturze [dostęp 03.09.2019].

717 M. Karwat, *Polityczność i upolitycznienie. Metodologiczne ramy analizy*, [w:] *Studia politologiczne* nr. 17, Warszawa 2010, s. 67.

Kultura popularna często postrzegana jest przez pryzmat kapitalizmu, demokracji i pluralizmu - co związane jest z jej rozrywkowo-zarobkowym charakterem. Oczywiście nie każdy twórca kultury popularnej jest niezależny od działań państwa. Zależność może być związana z pewną podległością instytucjom państwowym (np. podległość części twórców telewizyjnych seriali wobec władarzy państwowej telewizji), ale też może wiązać się z pewną zależnością finansową. Ta z kolei może przybierać wielorakie formy.

Przy analizie dyskursu na temat działań Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w sektorze gier, zwrócono uwagę na pewne niebezpieczeństwo związane z ingerencją państwa w działania prywatnych twórców dzieł kultury. Przede wszystkim obawiano się ingerencji w tematykę poruszaną przez twórców lub ich finansowego uzależnienia od państwa – co z kolei mogło wiązać się z pewnym ich upolitycznieniem. Mamy tu do czynienia z pewnym wytyczaniem kierunków twórczych oraz z groźbą ustalania listy tematów *pożądanych lub niepożądanych*⁷¹⁸.

Kultura popularna jest nierozzerwalnie związana z systemem medialnym, gdyż jest to przestrzeń i forma, która zapewnia jej możliwość dotarcia do szerokich mas odbiorców. Stąd pewna jej zależność i interakcyjność z instytucjami zajmującymi się kontrolą mediów⁷¹⁹. W artykule *Media publiczne jako sfera wpływów politycznych (...)*, którego autorem jest Agata Dziekan-Łanucha możemy przeczytać, iż zdaniem autorki Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji stała się swego czasu *pierwszym ogniwem łańcucha upolityczniania mediów publicznych*⁷²⁰. Autorka w swojej analizie wskazywała, iż miało to swój związek z formowaniem rady nadzorczej według klucza partyjnego, wynikającym z zasad podziału według parytetu politycznego. KRRiT miała być organem nadzorującym system medialny, w celu utrzymania niezależności publicznego radia i telewizji. Zdaniem autorki w początkowym okresie działania radzie udawało się osiągnąć ten cel, *lecz z biegiem czasu KRRiT została podporządkowana politycznemu myśleniu*⁷²¹. Powyższe fragmenty badań autorki opublikowane w 2014 roku wskazując, iż próby

718 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych (...)*, s. 28.

719 Zależność popkultury od mediów publicznych nie jest definiująca dla możliwości dotarcia danych produktów popkultury do szerokich grup odbiorców, gdyż w systemach demokratycznych media publiczne stanowią tylko ułamek możliwości komunikacyjnych dla nadawców dzieł. Pomimo tego zagadnienie mediów publicznych jest niezwykle ważne ze względu na możliwą ich polityzację, co też podkreśla zasadność rozszerzonej refleksji w niniejszym fragmencie badań.

720 A. Dziekan-Łanucha, *Media publiczne jako sfera wpływów politycznych*.

Przegląd układów partyjnych we władzach spółek medialnych na przestrzeni ostatnich 20 lat, [w:] Studia Socialia Cracoviensia 6 (2014) nr 2 (11), Kraków 2014, s. 133.

721 Tamże s. 134, 145.

upartyjniienia pewnych instytucji państwowych mogą być równoznaczne z groźbą ich upolitycznienia. Odwołując się kolejny raz do paradygmatu instrumentalizacji: KRRiT stało się polem, w którym odbywała się walka o polityczne wpływy. Zostawmy jednak samą Radę i skupmy się na pewnych implikacjach tego stanu rzeczy, które mogą przełożyć się na relacje polityki z popkulturą.

Przyjmując na potrzeby naszych rozważań sytuację, w której możliwa jest pewna kontrola nad mediami publicznymi (oraz analogicznie: pewien wpływ polityczny na media prywatne) możemy zgodzić się, iż możliwa jest sytuacja instrumentalnego ich wykorzystania. Odnosząc się do kwestii popkultury. Media, prywatne lub publiczne, stają się niejako *gatekeeperem* w procesie komunikacyjnym – co stawia je w pozycji władzy⁷²². Popkultura może stanowić w tym modelu zarówno nadawcę, jak i kod komunikacyjny lub sam komunikat⁷²³. Politycy mogą przewidywać skutki *nadania* pewnych form komunikatu dla danych grup odbiorców i uznać je za zagrażające pewnemu stanowi rzeczy. W ten sposób można przyjąć, iż politycy mogą wywrzeć wpływ na osoby *odpowiedzialne* za kontrolę procesu komunikacyjnego, w celu zadbania o pewne polityczne interesy. Popkultura nie jest dziś tylko domeną nowoczesnych mediów sieciowych. Klasyczne media, jak radio lub telewizja, również zdominowane są przez produkty kultury popularnej. Media w pewien sposób mogą decydować na to, które produkty będą wspierać, a które osłabiać – w realiach procesu komunikacyjnego.

Pewne działania instytucjonalne, których celem może być ograniczenie rozprzestrzeniania się pewnych informacji lub (w tym wypadku) wykluczanie pewnych artystów lub produktów popkultury, często postrzegane są w kategoriach *cenzury*. Podstawowa definicja cenzury, zaczerpnięta z *Leksykonu Terminów Politologicznych* Andrzeja Antoszewskiego i Ryszarda Herbuta zakłada, iż jest to kontrola wypowiedzi (w tym artystycznej) *pod kątem ich zgodności z polityką władz państwowych i promowanymi przez nie wartościami*. Autorzy wyróżniają cenzurę prewencyjną i represyjną. Pierwsza ma zapobiegać pojawieniu się pewnych wypowiedzi niezgodnych z polityką władzy. Druga zaś kontroluje wypowiedzi będące już w obiegu⁷²⁴.

722 M. Filiciak, A. Tarkowski, *ALFABET NOWEJ KULTURY: G jak gatekeeper (albo gatekeepera brak)*, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/279-alfabet-nowej-kultury-g-jak-gatekeeper-albo-gatekeepera-brak.html> [dostęp 03.09.2019].

723 Czytaj więcej: Podstawowe modele komunikacyjne, <https://www.eit-centrum.waw.pl/podstawowe-modele-komunikacyjne/> [dostęp 03.09.2019].

724 A. Antoszewski, R. Herbut, *Leksykon politologii*, Wrocław 2004, s. 50.

Na mocy ustawy z 11 kwietnia 1990 roku *o uchyleniu ustawy o kontroli publikacji i widowisk*(...) ⁷²⁵ cenzura w Polsce została zniesiona. Ostatnie lata cenzury w Polsce zostały szczegółowo zbadane i przedstawione w artykule Kamili Kamińskiej. Autorka bada ostatnie lata funkcjonowania cenzury w Polsce, pod kątem analizy decyzyjnej z uwzględnieniem przyczyn, które doprowadziły do prac legislacyjnych nad wymienioną ustawą. Zdaniem autorki ustawa z 11 kwietnia 1990 roku *otworzyła polski rynek dla firm prywatnych, które zajmowały się sprawowaniem z Zachodu tanich filmów. To z kolei doprowadziło do sytuacji, w której kultura masowa wkroczyła na ekrany kin i telewizorów, jak i na łamy prasy lub książek - stając się tym samym przedmiotem zainteresowania prywatnych przedsiębiorców i inwestorów* ⁷²⁶.

Brak cenzury w oczywisty sposób musiał wpłynąć na wzrosty pluralizmu, większe możliwości kontaktu z poszczególnymi źródłami kultury i ogólnego otwarcia na świat. Musiało to również wpłynąć na stopniowe zwiększanie się roli kultury popularnej w Polsce, w podobny sposób jak miało to miejsce już od wielu lat na Zachodzie. Od tego czasu kultura popularna, nienękana przez ograniczenia w postaci cenzury, rozrosła się do olbrzymich rozmiarów - stając się kulturą dominującą w Polsce. Sama cenzura stała się zaś reliktem przeszłości lub zabiegiem retorycznym pojawiającym się w dyskursie, który służyć ma do zdyskredytowania politycznych oponentów. Niemniej jednak pewne jej formy nadal mogą pojawiać się na polskiej scenie politycznej. Niewynikające jednak z wprowadzenia cenzury per se a z pewnych prób polityzacji przestrzeni medialnej. Polityczna ingerencja w sferę kultury może nie tylko wiązać się z jej zawłaszczaniem (jak przedstawiono to we wcześniejszym podrozdziale), ale również z pewnym ograniczaniem.

Przejdźmy do praktycznych egzemplifikacji tego zjawiska, mających swoje uwarunkowanie w polskim dyskursie politycznym. W maju 2017 roku jednym z dominujących tematów w publicznym dyskursie stał się zaplanowany na 9 – 11 czerwca festiwal w Opolu. Sama 54 edycja Krajowego Festiwalu Piosenki Polskiej w Opolu nie była jednak głównym tematem zainteresowania dziennikarskiego. Przygotowaniom do festiwalu towarzyszyły liczne kontrowersje, chętnie komentowane przez dziennikarzy i polityków. Komentarze polityczne pojawiły się

725 USTAWA z dnia 11 kwietnia 1990 r. o uchyleniu ustawy o kontroli publikacji i widowisk, zniesieniu organów tej kontroli oraz o zmianie ustawy - Prawo prasowe, Dz.U. 1990 Nr 29 poz. 173.

726 Kamila Kamińska, *Koniec cenzury w PRL (1989–1990)*, [w:] *Studia Medioznawcze* 2014 nr 3 (58), Warszawa 2014, s. 131.

w tym temacie nie bez przyczyny, gdyż sama natura kontrowersji wokół festiwalu również miała polityczny charakter. Na początku maja media poinformowały opinię publiczną, że z występu w Opolu rezygnują Kayah i Katarzyna Nosowska. Obie artystki miały wystąpić podczas jubileuszowego koncertu Maryli Rodowicz. Jako przyczynę rezygnacji media, jak i sama Kayah, uznały próbę blokowania obecności wymienionej artystki przez ówczesnego prezesa TVP Jacka Kurskiego⁷²⁷.

W artykule Wojtka Krzyżaniaka dla portali wtelewizji.pl możemy spotkać się ze zdaniem, iż Kayah została wykreślona z listy artystów, którzy mają wystąpić na 54. *Festiwalu z racji na jej zaangażowanie w działania Komitetu Obrony Demokracji i krytykę rządzącej władzy*. Krzyżaniak zasugerował również, że podobny los mógł spotkać innego artystę - Artura Andrusa – w związku z jego występami w programie realizowanym dla konkurencyjnej stacji telewizyjnej - TVN24. Autor w dalszej części wypowiedzi zwrócił uwagę, iż sama Kayah *nie ma w swoim repertuarze żadnych politycznych protest songów*⁷²⁸. Tym samym Krzyżaniak zwrócił uwagę na kwestie polityczności artystki. W tym wypadku była to polityczność wynikająca z działalności pozaartystycznej, która jednak wpłynęła na upolitycznienie jej statusu. Autor zatytułował swój artykuł *Cenzura w Opolu, czyli lista artystów zakazanych w TVP*. Pokazuje to, iż działania polityczne wymierzone w sferę kultury i sztuki popularnej mogą być odbierane w kategoriach cenzury. Co więcej – słowo te przejawiało się wielokrotnie w dyskursie publicznym na temat festiwalu. Wróćmy jednak do analizy przypadku festiwalu w Opolu.

Wykluczenie Kayah z listy występujących nie było jedyną kontrowersją, związaną z omawianym festiwalem. Media doniosły również o kolejnym wykluczonym zespole. Tym razem był to rockowy zespół *Dr Misio*. Za pretekst do wykluczenia zespołu z festiwalu media uznały teledysk do utworu *Pismo*⁷²⁹, w którym zespół występuje w sutannach; o czym pisał między innymi Piotr Guzik w artykule dla opolskiego wydania *Gazety Wyborczej*⁷³⁰. Wieści o wycofaniu

727 P. Guzik, *Opole 2017. Kayah: Na Festiwalu w tym roku nie wystąpię*, <http://opole.wyborcza.pl/opole/7,35086,21823247,opole-2017-kayah-na-festiwalu-w-tym-roku-nie-wystapie.html> [dostęp 04.09.2019].

728 W. Krzyżaniak, *Cenzura w Opolu, czyli lista artystów zakazanych w TVP*, <http://www.wtelewizji.pl/cenzura-w-opolu#.XW5mYXvgpPZ> [dostęp 04.09.2019].

729 Dr Misio, teledysk do utworu *Pismo*, <https://www.youtube.com/watch?v=v0BBpVI34I0> [dostęp 04.09.2019].

730 P. Guzik, *Opole 2017. Jubileusz Maryli Rodowicz w cieniu konfliktu*, <http://opole.wyborcza.pl/opole/7,35086,22379187,opole-2017-jubileusz-maryli-rodowicz-w-cieniu-konfliktu.html> [dostęp 04.09.2019].

zespołu Dr Misio ze składu wykonawców festiwalu w Opolu skomentował następującymi słowami Artur Orzech: *jeśli Arek Jakubik i Dr Misio odpadają z premier w Opolu, które mam prowadzić - to ja też. Dla mnie to właśnie była szansa na pokazanie dystansu (...)*⁷³¹. Orzech tym samym ogłosił swoją rezygnację z roli prowadzącego 54. Krajowego Festiwalu Polskiej Piosenki w Opolu.

Powyższe wydarzenia doprowadziły do sytuacji, w której kolejni wykonawcy zaczęli solidarnie ogłaszać chęć rezygnacji. Sergiusz Królak w artykule dla plotkarskiego portalu plejada.pl stworzył listę artystów, wraz z cytatami ich wypowiedzi, którzy zrezygnowali z występów na festiwalu w Opolu w 2017 roku. Autor wymienił między innymi artystów takich jak: Margaret, Natalię Szroeder, Anię Wyszkonii, Tatianę Okupnik, Grzegorza Hyżego lub zespół Varius Manx. Jak widzimy w powyższym zestawieniu - lista była długa⁷³². Doniesienia o wykluczeniu Kayah i Dr Misio z grona wykonawców doprowadziły nie tylko do rezygnacji dużej liczby artystów, ale też do coraz częściej pojawiających się zarzutów o stosowanie cenzury przez prezesa TVP Jacka Kurskiego. Juliusz Braun, były prezes TVP, podkreślał w jednym z wywiadów, że jego zdaniem *w TVP istnieje czarna lista artystów*, twierdząc przy tym, iż to (w kontekście działań Kurskiego) *jest najgorszą formą cenzury*⁷³³.

Na skutek rezygnacji artystów, spowodowanej kontrowersjami wywołanymi przez polityczne decyzje, festiwal został przełożony na wrzesień. W konsekwencji odbył się bez większych przeszkód w dniach 15-17.09.2017. Powyższy przypadek pokazuje oczywiście tylko jedną stronę konfliktu. Wynika to z faktu, iż dyskurs medialny w tym czasie został zdominowany doniesieniami zarzucającymi cenzurę i upolitycznianie festiwalu. Tego rodzaju przypadki pokazują dość jasno, iż wszelkie próby ingerencji instytucjonalnej polityków w kulturę mogą być odbierane jako próby jej upolityczniania lub nawet cenzurowania. Casus Opola pokazuje również, że tego rodzaju zarzuty mogą stać się przyczynkiem do realnych decyzji artystów – czego przykładem w tym wypadku był bojkot festiwalu. Nie małą rolę odgrywała w tym również część

731 dr, *Opole 2017: Z festiwalu rezygnuje też prowadzący koncert! Artur Orzech wkurzył się o ...*, <https://www.eska.pl/hotplota/news/opole-2017-z-festiwalu-rezygnuje-tez-prowadzacy-koncert-artur-orzech-wkurzyl-sie-o-aa-7eTL-9WzY-WpR9.html> [dostęp 04.09.2019].

732 S. Królak, *Opole 2017: gwiazdy rezygnują z udziału na festiwalu. Wycofał się nawet reżyser koncertów!*, <https://plejada.pl/zdjecia-gwiazd/opole-2017-gwiazdy-wycofuja-sie-z-festiwalu-kto-nie-wystapi-lista/58xrg94> [dostęp 04.09.2019].

733 /mpm/, Juliusz Braun: „czarna lista” w TVP istnieje, <https://kodu24.pl/juliusz-braun-czarna-lista-w-tvp-istnieje/> [dostęp 04.09.2019].

opinii publicznej, która niekiedy wymagała od artystów, aby ci zrezygnowali z występu na festiwalu w Opolu – czego przykładem może być zespół *Swiernalis*⁷³⁴.

Trudno nie odnieść wrażenie, iż bojkot artystów stał się niejako pewnym trendem, wynikającym z politycznego charakteru zaistniałej sytuacji. Artyści zostali uwikłani w wydarzenia, których początek miał związek z rezygnacją Kayah, po medialnych doniesieniach o tzw. *czarnej liście wykonawców*. Artyści, którzy chcieli pomimo wszystko wystąpić na festiwalu, jeszcze przed podaniem informacji o jego przeniesieniu, byli przez część opinii publicznej uważani za wspierających aktualnie rządzącą partię. Jest to oczywiście daleko idące uproszczenie percepcji na politykę, ale w pewien sposób oddaje dychotomię politycznego konfliktu w Polsce.

Warto zwrócić również uwagę na rolę mediów w całej sytuacji. To doniesienia medialne stały się przyczynkiem dla późniejszych działań artystów. Powyższy przykład pokazuje w przejrzysty sposób relacje pomiędzy triadą: polityką-mediami-popkulturą. W tym miejscu można pokusić się o supozycję, iż zarzuty upolitycznienia nie pojawiałyby się w dyskursie, gdyby nie chodziło tu o występ popularnych artystów na popularnym festiwalu. Polityczność popularności doprowadza do sytuacji, w której wszelkie próby politycznej ingerencji wobec popularnych artystów mogą być odbierane w kategoriach polityzacji lub cenzury. Innym tego rodzaju przykładem może być film Patryka Vegi o nazwie *Polityka*⁷³⁵. W tym wypadku również pojawiały się wielokrotnie w dyskursie zarzuty o próby stosowania cenzury. Chociaż nie jest to przykład ze świata muzyki popularnej, to niemniej jednak warto postawić go w tym momencie, jako ciekawą egzemplifikację badanego zjawiska.

Film Patryka Vegi już w momencie ogłoszenia zapowiedzi budził liczne kontrowersje. Jak możemy przeczytać na łamach serwisu wprost.pl: wszystko za sprawą obranego przez reżysera tematu. Vega chciał stworzyć film o polityce, w którym miały znaleźć się postacie inspirowane politykami partii rządzącej i opozycji. Już po zapowiedziach filmu były rzecznik Ministerstwa Obrony Narodowej – Bartłomiej Misiewicz – ogłosił, iż złożył pozew w sprawie przedstawienia

734 P. Rodzik, *Kurski dokonał w Opolu niemożliwego. I wcale nie chodzi o upolitycznienie festiwalu*, <https://na-temat.pl/208627,kurski-dokonal-w-opolu-niemozliwego-i-wcale-nie-chodzi-o-upolitycznienie-festiwalu> [dostęp 04.09.2019].

735 P. Vega, *Polityka*, film, Warszawa 2019.

w *Polityce* postaci przypominającej jego osobę⁷³⁶. Misiewicz wycofał swój pozew, przez co wywołał kolejną falę medialnych kontrowersji. Tym razem media snuły narracje, iż wycofanie pozwu Misiewicza niejako legitymizuje wydarzenia przedstawione w filmie⁷³⁷.

Już tego rodzaju doniesienia medialne mogły świadczyć o pewnej kontrowersyjności filmu i jego politycznym statusie. Daria Bruszeńska-Przytuła na łamach portalu gazetaolsztynska.pl próbowała odpowiedzieć na pytanie, czy film *Vegi* zmieni wynik wyborów parlamentarnych w 2019 roku? Autorka uznała, że film w rzeczy samej może wpłynąć na niektórych wyborców, ale nie będzie kluczowym w politycznej walce⁷³⁸. Tego rodzaju pytań pojawiało się sporo w przestrzeni medialnej. Emocji całej sytuacji dodawała też kampania reklamowa filmu, której jednym z haseł było: *Obejrzyj zanim go ocenzurują!*⁷³⁹. Ponadto w internecie pojawiały się również reklamy o treści: *Władza bała się tego filmu. Zobacz dlaczego - kup bilet na "Politykę"; Zobacz przed cenzurą PISu*. Po kliknięciu w baner reklamowy użytkownik był przenoszony na oficjalną stronę internetową filmu *Polityka*⁷⁴⁰, do zakładki umożliwiającą zakup biletu w najbliższym użytkownika kinie (dane kina wybierane były automatycznie na podstawie lokalizacji urządzenia). Kampania medialna, która opierała się na poważne zarzuty cenzury, jakich zdaniem reklamodawcy, mogłaby dopuścić się partia rządząca, są sprawą bezprecedensową. W tym wypadku możliwość ocenzurowania filmu stała się niejako elementem kampanii reklamowej, która miała zagwarantować dziełu *Vegi* dodatkowy rozgłos.

Sam reżyser również przyczynił się do tworzenia narracji o domniemanej cenzurze jego dzieła. W dyskursie medialnym pojawiły się chociażby wypowiedzi, w których ten zarzucał pewnym politykom próby ingerencji, w celu zmiany daty premier filmu na datę po wyborach. Przybliżmy fragment wywiadu *Vegi* dla wprost.pl: (...) *kiedy okazywało się, że scenariusz*

736 wprost.pl, *Jest oficjalny zwiastun filmu „Polityka” Patryka Vegi. „Wszystkie tajemnice zostaną ujawnione”*, <https://www.wprost.pl/prime-time/10240527/jest-oficjalny-zwiastun-filmu-polityka-patryka-vegi-wszystkie-tajemnice-zostana-ujawnione.html> [dostęp 10.09.2019].

737 J. Walewski, *Misiewicz legitymizuje wydarzenia w nowym filmie Patryka Vegi? Film „Polityka” pokaże prawdziwe oblicze polityków*, <https://crowdmedia.pl/misiewicz-legitymizuje-wydarzenia-w-nowym-filmie-patryka-vegi-film-polityka-pokaze-prawdziwe-oblicze-politykow/> [dostęp 10.09.2019].

738 D. Bruszeńska-Przytuła, *Polityka według Patryka Vegi. Czy ten film zmieni wynik wyborów?*, <http://gazetaolsztynska.pl/605140,Polityka-wedlug-Patryka-Vegi-Czy-ten-film-zmieni-wynik-wyborow.html> [dostęp 10.09.2019].

739 Patryk Vega, *Obejrzyj zanim go ocenzurują!, spot filmu polityka w serwisie Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=1aSbxDSLsh4> [dostęp 10.09.2019].

740 Przykładowy adres strony internetowej, na który odsyłany był użytkownik po kliknięciu w reklamę, <https://polityka.dokin.pl/repertuar/warszawa> [dostęp 10.09.2019].

uderza w pewne ugrupowanie polityczne, jest dla niego szkodliwe, i w ocenie tych osób może mieć wpływ na wynik wyborów. A więc gość nalegał, żebym przesunął premierę na po wyborach. W zamian za to oczywiście oferował kasę⁷⁴¹. W dalszej części wywiadu Vega twierdzi, iż dostał propozycję otrzymania 70 milionów złotych za stworzenie filmu, który miałby popierać konkretne ugrupowanie polityczne⁷⁴².

Abstrahując już od kwestii samej możliwości wpływu dzieła popkultury na politykę, która została udowodniona w poprzednich rozdziałach, warto odnieść się w tym wypadku do innej kwestii. Możliwość politycznej ingerencji, o której mówił otwarcie Patryk Vega, stała się jednym z elementów prowadzenia kampanii marketingowej wokół filmu. Wyda się słusznym konstatacją, iż jakiegokolwiek działania władzy, nastawione na cenzurę tego rodzaju dzieł kultury popularnej, mogłyby przynieść tylko i wyłącznie negatywne skutki wobec niej samej. W wypadku filmu *Polityka* sam reżyser mówił, iż jest przygotowany na próby blokady jego filmu i w razie tego rodzaju działań umieści film w internecie – na chińskich serwerach⁷⁴³. Powyższy case pokazuje również, iż w dobie wolnego internetu cenzura staje się mechanizmem nieskutecznym. Stąd też polityczna ingerencja w świat popkultury w przyszłości może przybierać nieco inne formy. Mój rozmówca – Mikołaj Góralik – wskazuje, że dziś cenzura może wiązać się z kwestiami prawnymi, związanymi np. z umowami podpisywanymi przy okazji współfinansowania danego projektu przez państwo. Zapisy w umowach mogą pozwalać na ograniczanie dystrybucji danego dzieła na danym rynku wydawniczym. Takie działania z pewnością mogą ograniczyć potencjalną widownię, ale z pewnością nie zablokują całkowitej obecności danego dzieła w przestrzeni publicznej

Cenzura, aby była naprawdę skuteczna, nie może być stosowana w sposób łatwy do wykrycia przez adresatów lub postronnych widzów. W dobie wolnego internetu i pluralizmu informacyjnego takie działania niemal zawsze będą wiązały się z negatywnymi konsekwencjami. Inaczej rzecz wygląda w temacie cenzury prewencyjnej, szczególnie tej związanej z aspektem finansowym. Tutaj rządzący mają zdecydowanie większe możliwości manewru. Należy przez

741 wprost.pl, *Patryk Vega pytany o naciski przed premierą „Polityki”: To byli ludzie ze szczytu władzy*, <https://www.wprost.pl/prime-time/10248881/patryk-vega-pytany-o-naciski-przed-premiera-polityki-to-byli-ludzie-ze-szczytu-wladzy.html> [dostęp 10.09.2019].

742 Tamże.

743 K. Lichman, *Strach obleciał PiS, więc będzie cenzura? Chcą zablokować film Vegi*, <https://www.planeta.pl/Rozrywka/pis-wprowadza-cenzure-probuja-zablokowac-premiere-filmu-vegi> [dostęp 19.09.2019].

to rozumieć chociażby działania państwa dążące do wspierania finansowego pewnych poszczególnych form artystycznego działania, kosztem braku jakiegokolwiek wsparcia finansowego dla innych. Takie formy działania wydają się dziś być nie tylko wynikające z już istniejących narzędzi politycznych i prawnych, ale też w znacznie mniejszym stopniu wywołują społeczny bunt, artykułowany w publicznym dyskursie – głównie wynika to z możliwości logicznego uzasadnienia tego rodzaju działań, jak ma to miejsce w sprawie prac nad ustawą dofinansowującą tzw. gry patriotyczne.

Powyższy przykład ukazuje kolejny ważny aspekt instytucjonalnej ingerencji polityki w sztukę. Wiąże się to poniekąd ze zjawiskiem, które Mirosław Karwat określił jako *zakamuflowane wspieranie i uprzywilejowanie twórców*⁷⁴⁴. Autor wyróżnił, iż taka sytuacja może mieć miejsce zarówno ze strony władzy, jak i opozycji. Pierwszy wypadek wiąże się z możliwością działań instytucjonalnych władzy, wynikającej ze stanowionego prawa i podległych władzy instytucji. Drugi zaś przypadek, czyli możliwość uprzywilejowania twórców przez polityków opozycji, jest możliwy w sytuacji, kiedy ta *tworzy establishment posiadający mocne zaplecze finansowe*⁷⁴⁵. W przypadku doniesień medialnych na temat dążeń polityków do zmiany daty premiery filmu lub jego charakteru, aby wspierał konkretne ugrupowanie, można przyjąć, iż mógł zaistnieć zarówno instrument wpływu strony władzy, jak i opozycji.

W tego rodzaju przypadkach dokładne określenie roli władzy w procesie ingerencji wobec sfery kultury, może być niemożliwe – z racji braku podstawowych informacji w temacie. Ponadto warto podkreślić, iż już samo kreowanie dyskursu tak, aby stworzyć w odbiorcach poczucie obawy (np. wynikające z potencjalnej cenzury danego dzieła) może być skutecznym działaniem politycznym. W takich wypadkach ugrupowania opozycyjne mają już zdecydowanie większe pole manewru, wynikające z możliwości dotarcia do odbiorców. Kontakt ten odbywa się zarówno poprzez tradycyjne media, gdzie politycy występują w rolach gości lub ekspertów. Ale ma również swoje miejsce w przypadku nowych mediów, gdzie politycy sami tworzą treści i kreują dyskurs, wykorzystując w tym celu swoją popularność/zasięg.

744 M. Karwat, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, Warszawa 2018, s. 28.

745 Tamże.

Zbadane wyżej przypadki zarówno festiwalu w Opolu, jak i filmu Vegi pokazują, iż ingerencja polityków w świat kultury popularnej jest możliwa. Należy jednak zaznaczyć, iż tego rodzaju ingerencja nie zawsze będzie skuteczna. Powyższe przypadki pokazują, iż wszelkie próby wywierania nacisków na sferę popkultury mogą przynieść odwrotne efekty. Działania instytucjonalne w tej sferze muszą być nadzwyczaj delikatne. W innych wypadkach opinia publiczna może niejako wymóc zmiany politycznych planów. Popkultura jest dziś dominującą kulturą państw demokratycznych. Pluralizm i wolność wyboru, będące podstawowymi cechami demokracji, stanowią pewne zabezpieczenia popkultury przed cenzurą. Niemniej jednak inne formy instytucjonalnych oddziaływań na sferę kultury i sztuki są nadal możliwe.

Tabela 3. Typ i możliwy efekt cenzury

Typ działania	Szanse	Zagrożenia
Cenzura prewencyjna	Możliwość <i>uchronienia się przed negatywnym efektem danego dzieła</i>	Niska skuteczność w warunkach demokracji i/lub wolnego rynku
Cenzura ekonomiczna	Możliwość oddziaływania na obszar kultury poprzez wspieranie dzieł politycznie korzystnych i nie wspieranie dzieł politycznie szkodliwych	Dane dzieło może zdobyć finansowanie na zasadach wolnorynkowych; negatywny odbiór wizerunkowy
Cenzura dystrybucyjna	Możliwość ograniczenia dystrybucji niekorzystnych treści na terenie danego państwa. Zmniejszenie zasięgów	Sieć internetowa w dużym stopniu przeciwdziała problemom tego typu.
Cenzura całkowita	Prawny zakaz rozpowszechniania treści niechcianych politycznie	Negatywne działanie wizerunkowe. W warunkach demokratycznych w zasadzie niemożliwe do wprowadzenia bez znacznych ograniczeń swobód publicznych
Reperkusje polityczne	Działania polityczne i instytucjonalne wymierzone w dane dzieło lub twórcę. Efekt zależny od politycznego potencjału (społecznego poparcia) strony stosującej	Wiąże się z zarzutem upolitycznienia kultury. Długofalowo może przynieść brak zaufania do instytucji lub stron stosujących
Działania wizerunkowe	Możliwość przeciwdziałania negatywnym efektom danego dzieła,	Niska skuteczność

	poprzez zabiegi wizerunkowe na- stawione na oczernienie danego dzieła lub twórcy (populizm)	
--	---	--

Źródło: opracowanie własne

Konkludując powyższe rozważania warto również zastanowić się jak powinna wyglądać przyszłość instytucji politycznych w dobie postępującej popkulturyzacji polityki? Coraz częstsze i coraz *mocniejsze* związki kultury popularnej z polityką mogą wiązać się z potrzebą zmiany wśród państwowych instytucji zajmujących się kwestiami kultury. Z jednej strony wynika to z pewnej groźby upolityczniania kultury, za pomocą pewnych ingerencji politycznych. Z drugiej zaś strony wynika z postępu technologicznego i zmian w samej kulturze.

Mirosław Filiciak i Alek Tarkowski w artykule *Niebezpieczne związki – rynkowa i społeczna produkcja kultury* zwracają uwagę na nowy - sieciowy charakter współczesnej kultury⁷⁴⁶. Autorzy widzą również potrzebę reform instytucji państwa zajmujących się kwestiami kultury i sztuki. Sugerują zmiany w kierunku większej otwartości - zarówno na aktywność odbiorców (użytkowników), dostępność treści lub też otwartość na kwestie finansowania twórców⁷⁴⁷. Filiciak i Tarkowski uważają również, że kryzys tradycyjnych instytucji kultury wynika po części z faktu, że te nie potrafią uczestniczyć w nowych (sieciowych) formach komunikacji. Może właśnie otwartość finansowa i twórcza oraz większa partycypacja użytkowników/postumentów w kulturze stałyby się odpowiedzią na zagrożenie polityzacji kultury i sztuki?

3.3 Ujęcie predyktywne i porównawcze. Analiza możliwości

Rozwój kultury popularnej i związana z tym dostępność do wielu różnorodnych jej źródeł, na zawsze zmieniły świat kultury i sztuki. Wpływając przy tym na społeczeństwo i politykę - co z kolei doprowadziło do trwałych zmian relacji pomiędzy tymi trzema elementami. Polityka ma w tym miejscu pewne pole do zagospodarowania – przy czym warto podkreślić, iż wszelkie instytucjonalne próby politycznego wpływu na świat popkultury mogą spotykać się ze

746 M. Filiciak, A. Tarkowski, *Niebezpieczne związki-rynkowa i społeczna produkcja kultury*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Od przemysłów kultury do kreatywnej gospodarki*, Warszawa 2010, https://www.researchgate.net/profile/Alek_Tarkowski/publication/282360209_Niebezpieczne_zwiazki_-_rynkowa_i_spoleczna_produkcja_kultury/links/560e7eb808aec422d1115e6b/Niebezpieczne-zwiazki-rynkowa-i-spoleczna-produkcja-kultury.pdf s. 19 [dostęp 26.08.2019].

747 Tamże s. 21 – 23.

sprzeciwem wyborców. Stąd wydaje się słusznym, iż skuteczniejszą metodą wykorzystywania popkultury do politycznych celów jest jej użycie, a nie pewna ingerencja.

Użycie, rozumiane jako cytowanie, przetwarzanie, nawiązywanie lub określanie się jako fana danego dzieła wydaje się przynosić politykom dziś więcej plusów niż minusów. Odpowiednie użycie dzieł popkultury może zagwarantować danemu politykowi rozgłos, pozwolić na identyfikację z pewną grupą odbiorców (dziś często może być to równoznaczne z dotarciem do młodzieży) lub wykreować wizerunek osoby, która ma podobne zainteresowania jak statystyczny odbiorca kultury popularnej. Oczywiście nie każde działania tego typu mogą zakończyć się sukcesem. Kwestia autentyczności w formułowaniu przekazu wydaje się być tu nadrzędną.

Uwikłanie pewnych dzieł w proces działań politycznych może odbić się negatywnie na notowaniach danego polityka. Komunikowanie polityczne z wykorzystaniem dzieł popkultury może być skuteczne, o ile komunikujący będzie przy tym autentyczny; skieruje komunikat do grupy wyborczej, która nie jest nastawiona negatywnie (wyborcy zdecydowani) lub nie wykorzystuje dzieła, którego autor może mieć odmienne od niego poglądy. Analizy przypadków pokazują, iż ten rodzaj komunikowania ma w sobie spory potencjał, który może zostać wykorzystany przez politycznych aktorów.

Inną kwestię stanowią próby wykorzystania popkultury poprzez polityczną ingerencję. Te przypadki można zasadniczo podzielić na *delikatne* i *twarde* próby ingerencji. Do tych pierwszych możemy zaliczyć, podobnie jak w przypadku użycia, wykorzystanie danych dzieł w procesach komunikacyjnych – na przykład spotach wyborczych. Można to rozumieć jako próbę zmiany kontekstu lub nadania nowego – politycznego kontekstu. Próby ingerencji twardej to przede wszystkim próby wykorzystania dzieł wbrew pierwotnym zamierzeniom ich autorów. Takie upolitycznienie wtórne może zostać odebrane negatywnie nie tylko przez samych twórców, ale również i odbiorców danych dzieł. Ingerencje instytucjonalne są również przypadkiem twardego wykorzystania popkultury.

Przypadki instytucjonalnych działań wobec twórców wskazują na częste działania obronne opinii publicznej. Wszelkie próby ingerencji kończą się zwykle pytaniami o celowość i strachem przed cenzurą – co zdają się udowadniać przedstawione wcześniej przykłady wybranych ingerencji państwa w obszar kultury popularnej. Domeną demokracji wydaje się dziś być duża zależność polityki od sfery medialnej. Media, pełniące poniekąd funkcje

sprawdzające i kontrolujące polityków, mogą nagłaśniać pewne sprawy i szerzej przedstawiać je opinii publicznej. Skłaniam się ku konstatacji, iż wprowadzanie poszczególnych tematów do ogólnokrajowego dyskursu publicznego jest równoznaczne z pewnym ich upolitycznieniem. W przypadku tematów tak newralgicznych, jak przedstawione wyżej scenariusze działania państwa w obszarze kultury, zainteresowanie mediów zdaje się być kwestią naturalną. Stąd też politycy muszą liczyć się z pewnymi konsekwencjami tego rodzaju działań, które mogą wiązać się z automatycznym upolitycznieniem każdego jednego tematu kojarzonego z działaniem instytucji władzy. W szczególności w sytuacjach, kiedy takie działania mogą się powtarzać.

Stąd też należy zastanowić się nad bilansem zysków i strat, wynikających z politycznej ingerencji lub politycznej cenzury. W perspektywie długofalowej tego rodzaju działania mogą oczywiście przynieść odpowiednie zyski (np. zyskanie poparcia pewnych grup twórców poprzez ich dofinansowania) lecz krótkofalowo wiąże się z dużym ryzykiem. Nie należy jednak zapominać o wielu zmiennych, które stanowią elementy całego procesu. Zaczynając od samego charakteru ingerencji w obszar popkultury (pytanie o charakter działania i jego cel), przez sposób działania (pytanie o kształt procesu komunikacyjnego związanego z danym działaniem), kończąc na czynnikach wpływających na społeczny odbiór danego działania (pytanie o rolę politycznych oponentów w procesie komunikacyjnych lub przychylność mediów relacjonujących dane zagadnienie).

Stąd też pewne spostrzeżenie, iż większość *twardych* ingerencji w obszar kultury nie powinna być stosowana w końcowych etapach wyborczych kampanii. Wiąże się to przede wszystkim z kwestią pewnego skupienia opinii publicznej na bieżących wydarzeniach politycznych. Należy również pamiętać o kwestiach historycznych dominujących w danym społeczeństwie. W państwie takim jak Polska ingerencja państwa (w kontekście wymuszeń pewnych działań) w obszarze kultury, może przywoływać skojarzenia do specyfiki systemu politycznego sprzed transformacji ustrojowej. Stąd też tak często i dość szybko padające w publicznym dyskursie oskarżenia o cenzurę. Wydaje się mieć to również swoje uzasadnienie historyczne na poziomie poszczególnych partii politycznych, gdzie poszczególnym podmiotom dziennikarze i opinia publiczna per se, przypisują dane intencje – nie zawsze odzwierciedlające realne polityczne motywacje.

Przechodząc jednak do kwestii pozytywnych. Inny rodzaj ingerencji, jak wspomniane wcześniej finansowanie danych przedsięwzięć, może przynieść pożądane efekty: zarówno z perspektywy społeczeństwa (odbiorców), jak i będących adresatem danych działań twórców – co może z kolei przynieść zysk polityczny inicjatorom danych działań politycznych. Te kwestie będą odnosiły się prawie zawsze do polityków i partii, które aktualnie sprawują swe rządy, gdyż te są wyposażone w odpowiednie narzędzia i możliwości, które pozwalają im na działania w płaszczyźnie instytucjonalnej. Niemniej jednak rola opozycji jest tutaj równie ważna. Poniekąd można porównać ją do działań sfery medialnej, czyli wspomnianej kontroli. Pomimo tego należy pamiętać o możliwościach działań legislacyjnych i organizacyjnych, na poziomie prac parlamentarnych. Nie tylko konkretne działania mogą być odbierane jako próba negatywnej ingerencji politycznej. Już same plany i zamiary mogą przyczynić się do wykształcenia się dyskursu, sugerującego dane intencje polityczne. Powyższe dotyczy wszystkich podmiotów politycznych, nie tylko opcji aktualnie rządzącej.

Oczywiście powyższe przypadki stanowią tylko jedną stronę relacji. Należy pamiętać również o tym, iż kultura popularna wykształciła w sobie pewne mechanizmy obronne przed działaniami politycznymi. Omijanie cenzury, nagłaśnianie danych prób politycznej ingerencji czy też wykorzystywanie własnej popularności do artykulacji własnych poglądów (w tym na płaszczyźnie politycznej), zdają się dziś stanowić tylko ułamek z nich. Popkultura może równie skutecznie oddziaływać na politykę – zarówno poprzez konstrukcje dzieł, jak i sam udział twórcy w politycznym spektaklu.

3.4 Podsumowanie rozdziału

W powyższym rozdziale omówione zostały wielorakie aspekty ingerencji polityki w sferę popkultury – na przykładach popularnej muzyki. Mamy tu do czynienia zarówno ze zjawiskiem popkulturyzacji polityki, jak i polityzacji popkultury.

Popkulturyzacja polityki objawiała się tu przede wszystkim:

- W wykorzystywaniu muzyki w procesach politycznych – a przede wszystkim:
 - w czasie trwania kampanii politycznej;
 - jako element komunikowania politycznego, aby trafić do konkretnej grupy wyborców.
- w używaniu popularnych piosenek w celu nakreślenia odpowiednich kontekstów
 - widoczne jest to na przykładzie wykorzystywania piosenek na różnego rodzaju politycznych wiecach.

Polityzacja popkultury natomiast widoczna była w dwóch aspektach:

- wykorzystania instytucjonalnego
 - przede wszystkim widoczna w postaci cenzury politycznej.
- wykorzystania indywidualnego
 - nadawanie nowych kontekstów;
 - próba uwikłania autora lub jego dzieła w proces polityczny.

Pomiędzy oboma zjawiskami widoczne jest sprzężenie zwrotne. Polityk, który cytuje daną piosenkę (wbrew woli jej twórcy) w czasie trwania kampanii politycznej będzie dowodem zarówno na zaistnienie zjawiska polityzacji popkultury (poprzez wykorzystanie lub uwikłanie dzieła), jak i popkulturyzacji polityki (samo użycie popularnego dzieła w danym celu). Przykładów na ten stan rzeczy jest dziś bez liku, a każda kolejna kampania polityczna będzie dokładała ich jeszcze więcej.

Skojarzenia ze zwrotem *piosenka polityczna* zmieniały się przez lata. W przypadku czasów Polskiej Republiki Ludowej mogliśmy ją rozumieć, jako utwór wymierzony w ówczesną władzę lub ją chwalcą. Wszak oba te zjawiska występowały i oba były polityczne. Akcenty przez lata zmieniały się i piosenka polityczna kojarzyła się wielu z buntem. W latach 90tych, na samym początku przemian ustrojowych, piosenka polityczna mogła być wykorzystywana z kampaniami politycznymi. Wielu artystów jawnie wspierało konkretnych polityków, użyczając im swoją muzykę lub występując na ich wiecach. Obecnie piosenka polityczna, bardziej niż kiedykolwiek wcześniej, może kojarzyć się wielorako. Za sprawą politycznej treści, politycznej idei

(na przykład walki z władzą lub establishmentem) lub przez pryzmat jej upolitycznienia. Muzyka, podobnie jak wszelkie inne formy kultury, może wpływać na kształtowanie danych postaw lub poglądów politycznych. Dzieła popkultury oddziałują na nas *polifonicznie*, z wielu różnych kierunków. Możemy być nawet nieświadomi, jak bardzo narażeni jesteśmy na stopniowe *prześląkanie* pewnym konkretnym typem poglądów, tylko za sprawą korzystania z kultury rozrywkowej.

4 Podsumowanie: polityczność popkultury

Przedstawione w toku powyższego rozdziału rozważania jasno wskazują na wielość interakcji, które mogą zachodzić pomiędzy polityką a kulturą. Polityka zdaje się być coraz to bardziej *wszechogarniającym* zjawiskiem. Jeszcze kilkanaście lat wstecz stawiało się, że tego rodzaju dominująca rola polityki w życiu człowieka jest domeną wyłącznie systemów niedemokratycznych, gdzie politycy dążą do ograniczenia wolności jednostek i kontroli najróżniejszych aspektów życia. Współczesna perspektywa pokazuje nam jednak, że polityka ma tendencje do zajmowania każdej przestrzeni – a tak się składa, że dzisiejsze dominujące przyzwyczajenia i zachowania obywateli/odbiorców daje jej coraz to więcej miejsca.

Przeniesienie dużej części życia politycznego z jednokierunkowej przestrzeni telewizji i gazet do wielokierunkowej przestrzeni internetowej, przełożyło się na stworzenie nowych rodzajów politycznych relacji. Widmo upolitycznienia dotyczy dziś praktycznie wszystkich treści, które pojawiają się w przestrzeni internetowej. Nie możemy założyć, że wrzucone przez nas zdjęcie z wakacji, piosenka lub wiersz, nie zostanie użyte do wywarcia politycznego wpływu. Możliwości upolitycznienia jest nieskończenie wiele. Już sam polityczny komentarz pod wspomnianym zdjęciem z wakacji może wywołać falę dyskusji, która doprowadzi do przypięcia nam pewnej łatki. W sytuacji permanentnego konfliktu, w którym dziś zdaje się wszyscy jesteśmy, bycie neutralnym jest sytuacją idealną, ale też niemalże niemożliwą do osiągnięcia.

Przytoczę fragment mojego wywiadu z doktorem Mikołajem Góralikiem: *ostatnio promowaliśmy dokument Coming Out po polsku, który powstał jakieś dziesięć lat temu i miał być przykładem na to, że polskie społeczeństwo jest coraz bardziej otwarte. Próbowaliśmy poprzez reklamę dotrzeć do jak najszerzej widowni, ale szybko musieliśmy ściągnąć reklamę. Pojawiła się masa komentarzy, głównie od osób, które filmu nie widziały. Komentarze były straszne. W przypadku do kina częściej mamy do czynienia właśnie z takimi przykładami, gdzie film widzi kilka osób, a wypowiada się o nim kilkadziesiąt*⁷⁴⁸.

W świecie, w którym tematami politycznymi stały się tematy takie jak: działalność charytatywna, orientacja seksualna, preferencje żywieniowe, wybór leków, czy nawet pogoda lub waga, ciężko pozostać politycznie neutralnym. Wspomniane wcześniej *uwikłanie* w procesy

⁷⁴⁸ Fragment wywiadu z Mikołajem Góralikiem. Całość wywiadu znajduje się w aneksie niniejszej pracy.

polityczne nie musi być efektem naszych własnych decyzji, ale równie dobrze dziełem przypadku – i nie dotyczy to wyłącznie twórców.

Tak jak kultura popularna wyrosła z kultury masowej i masowych gustów, tak dziś polityka może być określana mianem polityki masowej. Polityka masowa dotyczy każdego i w każdej okoliczności. Dziś nie musimy być ekspertem zapraszonym do programów publicystycznych, aby móc podzielić się naszymi przemyśleniami na dane sprawy. Wystarczy, że mamy telefon i potrafimy dotrzeć do danej grupy odbiorców. Zdawałoby się, że taka sytuacja jest najprawdziwszą emanacją demokratycznych idei. Praktyka pokazuje jednak, że zagrożenia związane z takim stanem rzeczy, nie pozwalają na jednoznacznie pozytywną ocenę zjawiska.

Powyższa masowość łączy popkulturę i politykę. I jedno i drugie ma przecież na celu dotarcie do jak największej grupy odbiorców. Twórca chce, aby jego dzieło było skonsumowane i zmonetyzowane, polityk zaś chce, żeby jego przekaz został wysłuchany, a on sam został wybrany w nadchodzących wyborach.

Tego rodzaju podobieństwa doprowadziły do stworzenia stałych relacji pomiędzy tymi dwoma światami. Można powiedzieć, że jest to swoista symbioza polityki i popkultury. Popkultura naśladuje politykę, aby stać się realniejszym odbiciem świata prawdziwego, a polityka wykorzystuje popkulturę do dotarcia do odpowiedniego grona odbiorców. Jesteśmy dopiero na początku rewolucji cyfrowej, która zdaje się ciągle przyśpieszać. W przyszłości tego rodzaju splotów może być jeszcze więcej. Przedstawione w toku pracy przykłady pokazują, jak różnorodne mogą być to relacje i interakcje.

W momencie prowadzonych przeze mnie badań większość z owych relacji miała charakter nieinstytucjonalny (za wyjątkiem politycznego zawłaszczania i cenzury), ale ciężko wyrokować jak będzie wyglądał świat za kilka lat. Obawy przed cenzurą dotyczą dziś również społeczeństw obywatelskich i demokracji skonsolidowanych. Wolny internet jest dziś zawłaszczony przez tak naprawdę kilka korporacji, które powoli stają się *gate keeperem* informacji, które trafiają do ich odbiorców. W takim razie może zagrożeniem dla polityki nie jest sama kultura popularna, ale korporacje, które są jej właścicielami? Obok mediów, to właśnie korporacje stały się dziś czwartą władzą, która nie tylko patrzy na ręce polityków, ale również stara się na nie naciskać.

5 Wnioski końcowe

Na przestrzeni całej rozprawy zaprezentowano skomplikowane i wielowątkowe relacje, jakie mogą zaistnieć pomiędzy światem polityki i kultury popularnej. Kultura popularna, tak bardzo niejednolita w swojej formie i odbiorze, oddziałuje na dyskurs polityczny, czyniąc go podobnym sobie. Przedstawione przeze mnie przykłady ze świata książek, filmów i seriali, gier komputerowych oraz muzyki pokazują wielorakie relacje zachodzące pomiędzy politykami, autorami i dziełami kultury. Chociaż każda z przytoczonych form ma swoją specyfikę (książki oddziałują na wyobraźnię odbiorcy, filmy i seriale pokazują wycinek rzeczywistości za pomocą obrazów i kontekstów, a gry pozwalają nam na podejmowanie własnych decyzji), to zachodzą w nich podobne zjawiska. W każdej z tych form widoczne są również wpływy polityki: zarówno od strony samego twórcy, jak i po stronie polityków.

Z jednej strony zjawisko popkulturyzacji polityki możemy uznać za pozytywny efekt zmian komunikacyjnych i zmian w dostępie do informacji w ogóle. Ma to uzasadnienie w pewnej demokratyczności i pluralizmie, które możemy zaobserwować w przypadku kultury tego typu. Na świat popkultury składają się przeróżne teksty kultury i dzieła, które reprezentują całe spektrum form, gatunków, ale też poglądów na świat lub ideologii. Stanowi to wielkie pole reprezentacji, gdzie rywalizacja pomiędzy konkretnymi producentami lub dziełami odbywa się na płaszczyźnie demokratycznej – prawo głosu należy do każdego jednego odbiorcy, a proces wyborczy odbywa się permanentnie. W nieco pejoratywny dla popkultury sposób można by spłycać ową relację do *głosowania portfelami*. Widzowie/odbiorcy kupują dany produkt w sposób bezpośredni (bilet, egzemplarz) lub pośredni (reklama danego produktu).

Powyższe wydaje się jednak niewystarczającym określeniem, spływającym cały temat. Nie tylko sam proces kupna i wyboru ma wartość. W przypadku popkultury wartość ma już sama popularność – a co za tym idzie: zasięg i rozgłos. To one stanowią o potencjale marketingowym danego dzieła. Ale też o pewnym potencjale politycznym, co przejawiało się w toku niniejszych badań. Popularność dzieł popkultury lub ich twórców/producentów stanowi dziś pewną permanentną możliwość ich upolitycznienia. Polityczność wyraża się tu w praktykach dyskursywnych, które wpływając na procesy polityczne, odkształcają się na całej polityce.

Dziś temat medialny staje się niemal automatycznie tematem politycznym. Ideologizacja – zarówno ta świadoma z woli twórców, jak i wynikająca z praktyk interpretacyjnych (np.

postrzeganie dzieł przez pryzmat politycznej poprawności), może każdemu jednemu dziełu nadać status polityczność. Im popularniejsze dzieło, tym do większego grona osób ono trafia. To z kolei wiąże się z każdorazowym procesem interpretacyjnym, który odbywa się kontaktu z danym dziełem przez odbiorcę – a co za tym idzie – odkodowywaniem go. Tak jak poszczególne jednostki różnią się w niezliczonej liczbie aspektów, tak proces odkodowywania może przynieść niezliczoną liczbę efektów finalnych. Niektóre z nich mogą sprowadzić pozornie niepolityczne dzieła do rangi medialnych tematów, które stają się temporalnymi przedmiotami dyskursów. Demokratyczność i pluralizm popkultury prowadzą do takich właśnie sytuacji, w których polityzacja staje się procesem permanentnym – *co też wynika z immanentnej polityczności, będącej pewnym potencjałem każdego z dzieł kultury popularnej*.

Przedstawione w toku pracy przykłady pozwalają na pozytywną weryfikację postawionej hipotezy, iż *możliwość politycznego oddziaływania danego dzieła popkultury lub jego twórcy jest tym większa, im większa jest jego popularność*. Wysoka popularność danego twórcy lub dzieła wiąże się z jego *automatyczną* politycznością. Jednakże należy podkreślić jasno, że nie każde popularne dzieło stanie się automatycznie tematem politycznej gry lub dyskursu. Jednak szanse na zaistnienie tego typu sytuacji są wielokrotnie większe. Polifunkcyjny charakter dzieł popkultury pozwala im wchodzić w relacje ze sferą polityki w wielu różnych aspektach: od bycia tematem politycznej debaty, przez przekazywanie politycznych treści, po kształtowanie postaw.

Weryfikuję również pozytywnie hipotezę mówiącą, iż *potencjał upolitycznienia, w przypadku dzieł popularnych, jest niezbywalny*. Argumentacja w tym wypadku jest tożsama z argumentami przedstawionymi w poprzednim akapicie. Popularność stwarza szanse na bycie częścią dyskusji. Dyskusja zaś jest szansą do zaistnienia sporu. W takich wypadkach jest już *tylko krok* do dyskusji w kwestiach społeczno-politycznych. Cytując Dominika Sygnarowicza, jednego z moich rozmówców: *każdy może być komentatorem kwestii politycznych - na tym polega w pewnym sensie demokracja*⁷⁴⁹.

Weryfikacja hipotez pozwala wyprowadzenie kolejnych założeń, odnoszących się do idei polityzacji popkultury. Zjawisko te zachodzi permanentnie, na wielu różnych płaszczyznach.

⁷⁴⁹ Wywiad z Dominikiem Sygnarowiczem. Całość wywiadu znajduje się w aneksie niniejszej pracy.

Potencjał kultury popularnej jest dziś niezwykle wielki. Przez co coraz częściej wchodzi w interakcje z różnymi obszarami życia człowieka (nie tylko tymi, które są związane z samą rozrywką). Widoczne jest to między innymi:

- W czasie trwania kampanii politycznych;
- W procesach komunikowania;
- Instytucjonalnie (poprzez próby cenzury, tworzenie odpowiednich ram instytucjonalnej kontroli lub prowadzenie mecenatu);
- Ideologicznie (poprzez ideologiczną walkę, prowadzoną w sferze kultury popularnej. Przykładem tego może być zjawisko politycznej poprawności, coraz częściej obserwowane w przypadku różnego rodzaju dzieł twórczych).

Polityzacja ideologiczna jest tu szczególnie warta odnotowania, gdyż jej oddziaływanie na odbiorcę może być w perspektywie długoterminowej wyjątkowo duże. Popkultura jest nośnikiem treści, a ideologia może stanowić jeden z jej elementów. W ciągu najbliższych lat może się okazać, że prawdziwa władza wpływu na społeczeństwo nie będzie już w rękach polityków, a wielkich koncernów rozrywkowych, mających monopol na kreowanie przekazów. Cytując moją rozmówcę Mikołaja Góralika: *jeżeli twórca chce realizować swoją misję, to nie musi rezygnować z komercyjnego potencjału. Netflix lub HBO coraz częściej finansuje produkcje tego rodzaju kina, które następnie może trafiać do dużych grup odbiorców. Ale jednak coraz trudniej jest pozostać niezależnym twórcą – to utopia. Zrealizować film z niskim budżetem i trafić do milionów odbiorców, to już są jednak takie bajki mchu i paproci*⁷⁵⁰.

Stąd też niezwykle ważna jest kwestia działań instytucjonalnych. Wsparcie finansów dla twórców lub inna działalność pomocnicza po stronie państwa, byłaby czynnikiem wspierającym rozwój kultury. Jednakże działania państwa w tym zakresie muszą być niezwykle przemyślane, gdyż każdorazowo będą balansować pomiędzy *byciem częścią świata kultury popularnej lub wspieraniem jej twórców a próbą cenzury i upolitycznienia sfery kultury rozrywkowej i symbolicznej*. Obecność państwowych instytucji, które mają za zadanie wspieranie branż kreatywnych (jak na przykład polskie Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych), pokazują, że istnieje obszar dla partnerstwa w tym zakresie.

⁷⁵⁰ Fragment wywiadu z Mikołajem Góralikiem. Całość wywiadu znajduje się w aneksie niniejszej pracy.

Niestety, konotacje kulturowe w tym temacie tworzą w społeczeństwie obawy o próbę politycznego wykorzystania popkultury. W Polsce jest to szczególnie widoczne. Z jednej strony jesteśmy społeczeństwem, w którym PRL-owska cenzura nadal jest *świeżym* tematem, które odgrywa wpływ na kolejne pokolenia. Z drugiej zaś: dystopijne wizje przyszłości również odgrywają silną obawę przed cenzurą i globalną kontrolą. Można założyć, że podobne obawy będą towarzyszyły w niedługim czasie kwestiom związanym z rozwojem sztucznej inteligencji. Hitowe filmy z lat 90tych stworzyły pewne projekcje zagrożenia, które tworzy realne obawy o przyszłość. Tego rodzaju przykłady dowodzą, że popkulturowa zdolność do projekcji możliwych scenariuszy jest naprawdę wielka i może wpływać na społeczeństwa na olbrzymią skalę.

Powyższe rozważania nad naturą polityzacji popkultury stanowią oczywiście tylko jedną stronę niniejszej rozprawy. Z drugiej należy zwrócić uwagę na owe *odkształcanie* świata polityki przez popkulturę. Dzisiejszy świat polityki zdaje się czerpać *pełnymi garściami* z rozwiązań i praktyk przypisywanych wcześniej popkulturze. Popularna kultura to również popularne słownictwo, trendy lub metafory. Politycy nie tylko śledzą powyższe, dając temu upust w prowadzonych przez nich procesach komunikacyjnych. Politycy sami stają się swoistymi postaciami popkultury – przekładając nacisk z kwestii merytorycznych na kwestie czysto wizerunkowe. Idea mediatyzacji polityki, a później celebrytyzacji polityk, przyniosła politologii szereg wniosków, które nie zawsze wydawałyby się być tymi pożądanymi.

Dzisiejsza gra polityczna odbywa się tak samo (lub nawet bardziej) w świetle kamer i politycznym dyskursie medialnym, jak w zaciszu partyjnych gabinetów. Wizerunek polityka jest tym elementem, który może przesądzić o jego końcowym sukcesie lub porażce w wyborach. Popularność jest tu potencjałem, którego nie sposób przecenić.

W związku z powyższym weryfikuję pozytywnie hipotezę *o postępującej popkulturyzacji polityki, która przejawia się poprzez naśladownictwo i zawłaszczanie sfery kultury rozrywkowej przez sferę polityki*. Odpowiednio wykorzystana może przynieść natychmiastowe zyski polityczne. Dlatego też popkultura wydaje się być *drogą na skróty* w dzisiejszej polityce. Udowadniają to za równo jej gwiazdy, które próbują swoich sił w grze politycznej, jak i politycy wykorzystujący mechanizmy kultury popularnej. Widoczne jest również pewne sprzężenie zwrotne pomiędzy zjawiskami popkulturyzacji polityki i polityzacji popkultury. Obecność obu tych fenomenów napędza się nawzajem, tworząc coraz to bardziej skomplikowane relacje.

Powyższe rozważania wydają się być tak samo trafne w przypadku polskiego systemu politycznego i medialnego, jak i każdego jednego systemu na tyle rozwiniętego, aby popkultura miała możliwość dotarcia do większości obywateli. Dostęp do internetu wydaje się być dziś determinujący dla wielu praktyk komunikacyjnych i kształtowania się dyskursu. W świetle niniejszych badań wydaje się zasadne potwierdzenie hipotezy, która zakłada pewną uniwersalność zjawiska popkulturyzacji. Można przyjąć, że tego rodzaju trendy stają się uniwersalne dla postpolityki. Medialność i popularność pewnymi krokami wkroczyły do świata prawdziwej polityki zmieniając jej formę i zasady.

Obserwując repertuary kin, słuchając popularnych stacji radiowych lub czytając pisma branżowe o grach komputerowych możemy dojść do prostych wniosków mówiących o tym, iż popkultura ma tam silne miejsce. Postrzegając ją przez pryzmat przyjemności można uznać to za naturalne. Skoro popkultura ma przynosić odbiorcom przede wszystkim przyjemność, to dlaczego mielibyśmy jej nie wybierać? Należy jednak pamiętać, iż popkultura niesie ze sobą nie tylko czystą rozrywkę. Równie dobrze może stać się narzędziem prowadzenia polityki. Jej instrumentalne zastosowania wydają się być niezwykle różnorodne i możliwe do wystąpienia w wielu formach. Teksty popkultury z samego założenia mają na nas – odbiorców oddziaływać. Możemy to zaakceptować, jeżeli robią to wyłącznie w celu marketingowym. Niestety, możliwe jest również wielorakie inne oddziaływanie polityczne.

W toku pracy udowodniłem, iż dzieła kultury popularnej mogą być nośnikami wiedzy na temat świata i polityki. Mogą odgrywać również rolę w procesie socjalizacji politycznej. Niemniej jednak, w świetle przytoczonych argumentów, weryfikuję negatywnie hipotezę zakładającą, iż *dzieła popkultury mogą mieć pozytywny wpływ w zakresie przyswajania wiedzy o polityce i świecie polityki przez ich odbiorców*. Powyższe wynika z faktu, iż czerpanie wiedzy z dzieł *nomen omen* rozrywkowych jest obarczone dużym ryzykiem. Mamy więc tu do czynienia ze zjawiskiem pseudosocjalizacji politycznej, za sprawą czerpania wiedzy o polityce z dzieł popkultury.

Powyższe pozwala nam odpowiedzieć z kolei na jedno z pytań badawczych: tj. *czy możliwa jest zmiana poglądów politycznych pod wpływem dzieła popkultury?* Odpowiedź jest twierdząca. Dzieła kultury popularnej mogą wpływać na naszą percepcję świata i polityki; w tym również (w przypadkach skrajnych) zmienić nasze poglądy na świat. Na nasze poglądy wpływa

wiele czynników: kultura w której się wychowaliśmy, otoczenia i poglądy innych, źródła naszej wiedzy o świecie lub autorytety. Popkultura może odrywać rolę w każdym z tych przykładów. Jest wszak kulturą dominującą w społeczeństwach okcydentalnych, może odgrywać rolę w socjalizacji politycznej, stanowi temat rozmów i wymiany opinii oraz (przede wszystkim) niesie w sobie pewną treść. Popkultura odgrywa ważną rolę w eksplanacji świata: tylko wiedza ta zawsze będzie zniekształcała prawdziwy obraz.

Cytując fragment wywiadu z Robertem Wegnerem: *co do dzieł współczesnych – książek, filmów, komiksów itd. to chociaż budują one wokół siebie różnego rodzaju subkultury (np. miłośników Gwiezdnych Wojen, wielbicieli klimatów postapokaliptycznych, albo miłośników wampirów) to wydaje mi się, że zaspokajane są tu raczej potrzeby przynależności do jakiejś grupy, niż światopoglądowe. Rola kształtowania światopoglądu czytelników np. przez umieszczanie w książkach przesłań moralizatorskich umarła wraz z wielkimi powieściami zaangażowanymi społecznie. Natomiast prawdziwy wgląd w mechanizmy polityczne rządzące światem dają nam książki i opracowania historyczne. To z nich można przekonać się najlepiej jak bardzo skuteczność w polityce jest wprost proporcjonalna do zimnego pragmatyzmu, wyrachowania i cynizmu*⁷⁵¹. Autor odnosi się do świadomego kształtowania poglądów czytelnika, poprzez zamysł twórczy. Jednakże tego rodzaju wpływ może być tworzony również niejako *podprogowo*, poprzez same prowadzenie akcji.

Oglądając filmy lub seriale policyjne widzimy wyspecjalizowane jednostki i przenikliwych detektywów, którzy rozwiązują w mgnieniu oka najtrudniejsze sprawy. Jakże rozczarowujące może być dla nas zderzenie z rzeczywistością, na przykład w wypadku kradzieży roweru. Popkulturowa eksplanacja świata może być dla nas źródłem olbrzymich rozczarowań. Fikcja ma prawo *przekolorowywać* pewne tematy, rzeczywistość jednak bywa zgoła inna. Pamiętajmy o tym, iż eskapizm zawsze był popularnym trendem, występującym w wielu dziełach kultury. Autorzy kreują własne obrazy światów, zniekształcając je według własnego uznania. Podobnie jest z kreacją świata polityki. Autorzy mogą przemycać własne poglądy lub tworzyć dane treści z konkretnymi intencjami. Powyższa konstatacja zdaje się odpowiadać na pytania badawcze w zakresie możliwej roli, jaką mogą odgrywać dzieła popkultury w eksplanacji politycznej.

⁷⁵¹ Wywiad z Robertem Wegnerem. Całość wywiadu znajduje się w aneksie niniejszej pracy.

Podsumowując: popkultura to nie tylko rozrywka. To większy lub mniejszy obraz świata, zamknięty w pewnej symbolicznej formie.

Jak zaprezentowano na wielu przypadkach: popkultura może nieść w sobie wielki ładunek polityczno-ideologiczny, co wynika z zamiaru lub przekonań jej twórców/producentów. Powyższe jest poniekąd przestrogą, aby nie dać zwieść się prostej, kolorowej i przystępnej formie kultury popularnej. Mam nadzieję, iż powyższa rozprawa przyczyni się, chociaż w niewielkim stopniu, na zmianę społecznej percepcji w tym temacie. Popkultury nie trzeba lubić. Trzeba natomiast ją w dalszym ciągu badać, aby móc się przygotować na pełen wachlarz możliwości jej oddziaływań. Pamiętajmy o jednym: jako odbiorcy i wyborcy sami decydujemy o tym, jaki obraz popkultury będzie dominował na świecie i jaki obraz polityki będzie tym, który wybieremy. Na sam koniec pokuszę się o pewną parafrazę: Vox popular – vox dei. Zdecydujemy sami, czy chcemy polityki, czy *POPlityki*.

KONIEC

Bibliografia

Publikacje zwarte

- **Antoszewski Andrzej i Herbut Ryszard.**, *Leksykon politologii wraz z Aneksem o: Reformie samorządowej, wyborach do sejmu, prezydenckich oraz gabinetach rządowych*, Wrocław: Atla 2, 2007.
- **Antoszewski Andrzej**, *System Polityczny RP*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012
- **Attewell Steven**, *Race for the Iron Throne: Political and Historical Analysis of a Game of Thrones*, Santa Barbara: wydawnictwo własne autora, 2018.
- **Barratt Bethany**, *The Politics of Harry Potter*, Nowy Jork: Palgrave Macmillan, 2012.
- **Berezowski Łukasz Jan**, *Władza i polityka w literaturze political fiction: prawda czy fikcja?*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2013.
- **Caso Federica, Caitlin Hamilton**, *Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies*, E-International Relations Publishing, 2015.
- **Christensen Terry i Haas Peter**, *Projecting Politics: Political Messages in American Films*, Nowy Jork: Routledge, 2005.
- **Chutnik Sylwia**, *Czas Honoru jako poppolityka historyczna*, [w:] *Seriale w kontekście kulturowym. Historia i polityka*, Cichmińska Monika i Naruszewicz-Duchlińska Alina, Olsztyn: Instytut Filologii Polskiej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, 2014.
- **Dick Philip K.**, *Blade Runner. Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*, Poznań: Rebis, 2012.
- **Dick Philip K.**, *Ubik*, Poznań: Rebis, 2013.
- **Dziadzia Bogusław**, *Naznaczeni popkulturą: Media elektroniczne i przemiany prowincji*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra, 2014.
- **Easton David**, *A Systems Analysis of Political Life*, Nowy Jork: John Wiley, 1965.
- **Edelman Murray**, *The Symbolic Uses of Politics*, Urbana: University of Illinois Press, 1964.
- **Eegers Dave**, *Krąg*, Katowice: Wydawnictwo Sonia Draga, 2015.
- **Elsberg Marc**, *Zero*, Warszawa: W.A.B., 2016.
- **Festinger Leon**, *Teoria dysonansu poznawczego*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007.
- **Filiciak Mirosław**, *Internet – społeczne metamedium*, [w:] *Media audiowizualne*, Godzic Wiesław, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Gandalf.com.pl, 2010.
- **Filiciak Mirosław**, *Media wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk: Wydawnictwo Katedra, 2013.
- **Filiciak Mirosław, Mazurek Paweł i Growiec Katarzyna**, *Korzystanie z mediów a podziały społeczne. Kompetencje medialne Polaków w ujęciu relacyjnym*, Raport badawczy, Warszawa: Centrum cyfrowe, 2013.
- **Flamma Adam**, *Między grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, Kamila Kowalczyk i Płoszaj Joanna, Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej "Trickster", 2014.

- **Furnish Timothy R.**, *High Towers and Strong Places: A Political History of Middle-Earth*, Toronto: Oloris Publishing, 2016.
- **Gębarowski Marcin**, *Nowoczesne formy promocji*, Rzeszów: Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej, 2007.
- **Głowiński Michał i Sławiński Janusz**, *Podręczny słownik terminów literackich*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe i Literackie Open, 1998.
- **Głuszak Katarzyna**, *Muzyka i piosenka popularna jako narzędzia opozycji politycznej w Polsce w latach 80. XX wieku*, Warszawa: Doktoraty Wydziału Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych, 2014.
- **Goban-Klas Tomasz**, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i internetu*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020.
- **Godzic Wiesław**, *Raport badawczy „Celebryci w polskiej przestrzeni medialnej i społecznej. Badanie interdyscyplinarne”*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS, 2019.
- **Godzic Wiesław**, *Znani z tego, że są znani. Celebryci w kulturze tabloidów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007.
- **Gwizdalanka Danuta**, *Muzyka i polityka*, Warszawa: Polskie Wydawnictwo Muzyczne, 1999.
- **Gwóźdź Andrzej**, *Od przemysłów kultury do kreatywnej gospodarki*, Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2010.
- **Hall Stuart**, *Cultural Representations and Signifying Practices*, Milton Keynes: Sage, 1997.
- **Hall Stuart**, *Race, Articulation and Societies Structured in Dominance*, [w:] Black British Cultural Studies: A Reader, Baker Houston, Diawara Manthia i Lindeborg Ruth, Chicago: The University of Chicago Press, 1996.
- **Hall Stuart**, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Milton Keynes: SAGE Publications, 1997.
- **Hees Agnieszka**, *Spółeczni uczestnicy medialnego dyskursu politycznego w Polsce: Mediatyzacja i strategie komunikacyjne organizacji pozarządowych*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013.
- **Heywood Andrew**, *Politologia*, Warszawa: PWN, 2006.
- **Huxley Aldous**, *Nowy wsłaniały świat*, Warszawa: Muza, 2010.
- **Jakubowski Jakub**, *Dostęp do informacji jako wyznacznik polityczności*, [w:] W poszukiwaniu polityczności, Jurga-Wosik Ewa, Paczos Sebastian i Rosicki Remigiusz, Poznań: Wydawnictwo WNPiD UAM, 2014.
- **Jakubowski Piotr**, *Poradnik kandydatki i kandydata w wyborach samorządowych 2018 roku*, Warszawa: Fundacja im. Stefana Batorego, 2018.
- **Jakubowski Witold**, *Edukacja w świecie kultury popularnej*, Kraków: Oficyna Wydawnicza "Impuls", 2011.
- **Jakubowski Witold**, *Pedagogika kultury popularnej teorie, metody i obszary badań*, Kraków: Oficyna Wydawnicza "Impuls", 2017.
- **Jakubowski Wojciech, Załęski Piotr i Zamęcki Łukasz**, *Nauki o polityce. Zarys koncepcji dyscypliny*, Pułtusk: Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, 2013.
- **Jeziński Marek i Wojtkowski Łukasz**, *Sztuka i polityka. Muzyka popularna*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2012.

- **Jeziński Marek, Seklecka Aleksandra i Peszyński Wojciech**, *Polityczne aspekty nowych mediów*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, 2010.
- **Jędrasiak Kamil**, *Gracz jako model uczestnika współczesnej kultury*, Łódź: Uniwersytet Łódzki, 2017.
- **Kaczor Katarzyna**, *Bez konfliktu nie ma opowieści - konflikt jako czynnik fabulotwórczy polskich opowieści fantasy na przykładzie Wiedźmina Andrzeja Sapkowskiego*, [w:] Zatałagi, właśnie, konflikty : w perspektywie historycznej i kulturowej, K. Łęska-Bąk, Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2015.
- **Kaczor Katarzyna**, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrofie*, [w:] Anatomia Wyobraźni, Konefał Sebastian, Gdańsk: GKF, 2014.
- **Kafka Franz**, *Proces*, Wrocław: Siedmioróg, 2017.
- **Kenski Kate i Jamieson Kathleen**, *The Oxford Handbook of Political Communication*, Oxford: Oxford University Press, 2014.
- **Kłosowska Antonina**, *Kultura Masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2005.
- **Kolczyński Mariusz, Mazur Marek i Michalczyk Stanisław**, *Mediatyzacja kampanii politycznych*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2009.
- **Kostecka Weronika i Skowera Maciej**, *Harry Potter: Fenomen społeczny - zjawisko literackie - ikona popkultury*, Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, 2014.
- **Kowalczyk Kamila i Płoszaj Joanna**, *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej "Trickster", 2014.
- **Krajewski Marek**, *Kultury kultury popularnej*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2005.
- **Krzysztań Barłomiej, Ufel Wojciech i Zieliński Mateusz**, *Polityka/Polityczność. Granica dyskursu*, Wrocław: Oficyna Wydawnicza ATUT - Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe, 2016.
- **Le Bon Gustaw**, *Psychologia tłumu*, Warszawa: Hachette Polska, 2010.
- **Łubiński Paweł, Jarząbek-Krysiak Patrycja i Dubiński Piotr**, *Różne oblicza politologii. Teoria – historia – wizerunek*, Lublin: Katedra Pedagogiki Katolickiej, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II w Lublinie, 2015.
- **Maguś Wojciech**, *Seriale political fiction jako źródło wiedzy o polityce*, [w:] Współczesne media. Medialny obraz świata. Zagadnienia teoretyczne, Tom. 1, Hofman Iwona i Kępa-Figura Danuta, Lublin: UMCS, 2015.
- **Mann Thomas**, *Czarodziejska Góra*, Warszawa: Muza, 2008.
- **Marak Katarzyna i Markocki Miłosz**, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2016.
- **Marciniak Mateusz i Przybyszewska Dominika**, *Gry sieciowe a rozwój kompetencji społecznych młodzieży* [w:] Świat małego dziecka. Przestrzeń instytucji, cyberprzestrzeń i inne przestrzenie dzieciństwa, Krauze-Sikorska Hanna i Klichowski Michał, Poznań: Wydawnictwo naukowe UAM, 2017.
- **Mäyrä Frans**, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Londyn: Sage Publications Inc., 2008.

- **Meissner Mirjam**, *China's Social Credit System: A Big-Data Enabled Approach to Market Regulation with Broad Implications for Doing Business in China*, Raport badawczy, Berlin: Mercator Institute for China Studies, 2017.
- **Morgan Richard**, *Siły rynku*, Warszawa: Wydawnictwo Mag, 2019.
- **Mościcka Diana**, *Polityka i media – wybrane relacje i zależności*, [w:] Władza w przestrzeni społeczno politycznej. Ujęcie teoretyczne i praktyczne, Bojarowicz Tomasz, Kotowicz Wojciech i Paweł Schmidt, Olsztyn : Instytut Nauk Politycznych Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, 2016.
- **Nexon Daniel i Neumann Iver B.**, *Harry Potter and International Relations*, Londyn: Rowman & Littlefield Publishers, 2016.
- **Nowak Jakub**, *Political Communication, Social Media and Popular Culture: The Adisucks Facebook Protest Case Study*, [w:] Political Communication in the Era of New Technologies, Dobek-Ostrowska Bogusława i Garlicki Jan, Frankfurt: Peter Lang Publishing Group, 2013.
- **Nowak Jakub**, *Polityki sieciowej popkultury*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2017.
- **Olkusz Ksenia**, *50 twarzy popkultury*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, 2017.
- **Orwell George**, *Folwark Zwierzęcy*, Warszawa: Muza, 2013.
- **Orwell George**, *Rok 1984*, Warszawa: Muza, 2013.
- **Ostaszewska Aneta**, *Popkulturowe ramy tożsamości. Media, kultura popularna, internet jako nowe środowiska kształtowania tożsamości*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2009.
- **Peplińska Katarzyna**, *Uwodzeni polityką. Obraz współczesnej demokracji w serialach Homeland i House of Cards* [w:] Seriale w kontekście kulturowym. Historia i polityka, Cichmińska Monika i Naruszewicz-Duchlińska Alina, Olsztyn: Instytut Filologii Polskiej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, 2014.
- **Perri Cynthia**, *Harry Potter & the Riddles of Political Ideology*, Glenside: Senior Capstone Theses, 2015.
- **Petrowicz Marcin**, *Gry video – medium XXI wieku* [w:] Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa, Gałuszka Damian, Ptaszek Grzegorz i Żuchowska-Skiba Dorota, Kraków: Wydawnictwo LIBRON - Filip Lohner, 2016.
- **Piontek Dorota**, *Komunikowanie polityczne i kultura popularna. Tabloidyzacja informacji o polityce*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe WNPiD UAM, 2011.
- **Podolak Małgorzata i Żmigrodzki Marek**, *System polityczny i jego klasyfikacje* [w:] Współczesne systemy polityczne, Żmigrodzki Marek i Dzemidok-Olszewska Bożena, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007.
- **Ponczek Eugeniusz**, *Możliwości i ograniczenia podejścia interdyscyplinarnego w politologicznych badaniach myśli politycznej i refleksji teoretyczno-politycznej* [w:] Międzynarodowe studia polityczne i kulturowe wobec wyzwań współczesności, Domański Tadeusz, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2016.
- **Przybysz Łukasz**, *Przybysz, Komunikowanie polityczne 2.0. Analiza amerykańskiej i polskiej kampanii prezydenckiej*, Warszawa: Instytut Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2013.
- **Rogalski Michał**, *Bohaterowie popkultury: od Robin Hooda do Rambo*, Warszawa: Michał Świgoń PROMOHISTORIA, 2016.

- **Rowley Christine i Weldes Jenna**, *From soft power and popular culture to popular culture and world politics*, Bristol: School of Sociology, Politics and International Studies, 2016.
- **Ruane Abigail R. i James Patrick**, *The International Relations of Middle-earth: Learning from The Lord of the Rings*, Los Angeles: University of Michigan Press, 2012.
- **Sartori Giovanni**, *Homo Videns. Telewizja i postmyślenie*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2007.
- **Schmitt Carl**, *The Concept of the Political: Expanded Edition*, Chicago: The University of Chicago Press, 2007.
- **Sidoruk Elżbieta**, *Granice satyry*, Lublin: Uniwersytet w Białymstoku, Instytut Filologii Polskiej, 2012.
- **Siuda Piotr**, *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*, Warszawa: Collegium Civitas Press, 2013.
- **Skowera Maciej i Kostecka Weronika**, *Fenomen społeczny - zjawisko literackie - ikona popkultury*, Warszawa: Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich, 2014.
- **Smoręda Agnieszka**, *Apokalipsa w amerykańskich serialach telewizyjnych* [w:] *Seriele w kontekście kulturowym. Gatunki – Motywy – Mutacje*, Bruszevska-Przytuła Daria i Naruszewicz-Duchlińska Alina, Olsztyn: Instytut Polonistyki i Logopedii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, 2016.
- **Smółka Maciej**, *Wyborcza ścieżka dźwiękowa. Wykorzystanie muzyki w amerykańskich kampaniach prezydenckich lat 1824-2012* [w:] *Czas wojny, czas pokoju: Stany Zjednoczone Ameryki w XX i XXI wieku*, Niewiński Łukasz, Oświęcim: Napoleon V, 2015.
- **Storey John**, *Cultural Studies and the Study of Popular Culture*, Edynburg: Edinburgh University Press Ltd, 2010.
- **Storey John**, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2003.
- **Street John**, *Mass media, polityka i demokracja*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2006.
- **Strinati Dominic**, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, Londyn: Routledge, 2004.
- **Szyjewski Andrzej**, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków: Wydawnictwo M, 2004.
- **Toffler Alvin**, *Szok przyszłości*, Poznań: ZYSK I SK-A, 1998.
- **Weber Max**, *Polityka jako zawód i powołanie*, Kraków-Warszawa: Fundacja im. Stefana Batorego, 1998.
- **Zdenkowska Marcelina**, *Hot news w serialu Miasteczko South Park. Znaczenie i krytyka*, Wrocław: Exante Wydawnictwo Naukowe, 2019.
- **Zhan Li**, *The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military Public Sphere*, Cambridge: Zhan Li, 2003.
- **Żebrowski Waldemar**, *Współczesne systemy polityczne : zarys teorii i praktyka w wybranych państwach świata: (podręcznik akademicki)*, Olsztyn: Olsztyńska Szkoła Wyższa im. Józefa Rusieckiego, 2005.

Artykuły

- **Andrzejczak Jakub**, *Koniec autentyczności? Konstrukcje pop-rzeczywistości w społeczeństwie amerykańskim*, „Przegląd Pedagogiczny” 2007, nr 1, strony 171-179.
- **Balczyńska-Kosman Alina**, *Język dyskursu publicznego*, „Środkowoeuropejskie Studia Polityczne” 2013, nr 2, strony 143-154.
- **Bancerz Michał**, *Język polityki i polityków: wczoraj i dziś*, „Pisma Humanistyczne 5”, 2003, strony 172-181.
- **Białek Martyna**, *Kulturotwórcza funkcja bajek i gier historycznych – koncepcja nauczania historii dzieci w wieku 1-4 lat*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, strony 41-49.
- **Biały Filip, Jastrzębska Joanna**, *Polityczność w literaturze i polityczność literatury, Z prof. Przemysławem Czaplińskim rozmawiają Filip Biały i Joanna Jastrzębska, "Refleksje. Pismo naukowe studentów i doktorantów WNPiD UAM", 2013, nr 8, strony 79-90.*
- **Biskup Bartłomiej**, *Narzędzia kampanii wyborczych w warunkach transformacji*, „Studia politologiczne” 2006, tom X, strony 135-149.
- **Bobrowska Anita i Garska Maria**, *Elementy kreacji wizerunku podmiotu politycznego w rzeczywistości wyborczej*, „Colloquium Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych” 2012, tom II, strony 147-164.
- **Bodanko Anatol i Kowolik Piotr**, *Konflikty w świetle teorii*, „Nauczyciel i Szkoła 3-4” 2007, tom III-IV, strony 81-98.
- **Busse-Turczyńska Ewa**, *Tematyka badań naukowych w zakresie polityki i sztuki w kolekcji e-book library 2015*, "e-Politikon, Kwartalnik Naukowy Ośrodka Analiz Politologicznych Uniwersytetu Warszawskiego" 2016, nr 18, strony 148-173.
- **Cetwiński Olgierd, Minkner Kamil**, *Popkulturyzacja polityki*, „Dyskurs. Czasopismo Politologiczne” 2005, nr 1, strony 5-21.
- **Ciepiela Roman**, *Komunikacja społeczna czy marketing polityczny?*, „Zeszyty Naukowe Małopolskiej Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie” 1999, nr 2, strony 59-67.
- **Czapliński Przemysław**, *Polityka literatury, czyli pokazywanie języka*, [w:] *Polityka literatury. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Warszawa: Krytyka Polityczna, 2009.
- **Czapnik Sławomir, Wojtasik Karolina**, *Prawda czasu, prawda ekranu. Przełom solidarnościowy (1980 – 1981) w polskich filmach (na wybranych przykładach)*, „e-Politikon. Kwartalnik Naukowy Ośrodka Analiz Politologicznych Uniwersytetu Warszawskiego” 2016, numer 18, strony 174-192.
- **Czarnecka Agnieszka**, *Co mają wspólnego House of Cards i Machiavelli? O pożytkach z wizualizacji problemu filozoficznego w nauczaniu historii idei*, „Czasopismo Prawno-Historyczne” 2015, tom LXVII, zeszyt 1, strony 336-344.
- **Czarnota Tomasz**, *Archiwa Oceanii w roku 1984 George'a Orwella i Archiwa PZPR. Próba analizy porównawczej*, „Archiwa - Kancelarie – Zbiory” 2016, nr 7, strony 11-31.
- **Dobrołowicz Justyna**, *Analiza dyskursu i jej zastosowania w badaniach edukacyjnych*, „Jakościowe badania pedagogiczne” 2016, tom I, nr 1, strony 36-48.
- **Druckman James N.**, *The Power of Television Images: The First Kennedy-Nixon Debate Revisited*, „The Journal of Politics” 2003, tom LXV, nr 2, strony 559-571.
- **Dudek Agnieszka**, *Kultura popularna kulturą nowoczesnego społeczeństwa*, „Rocznik nauk społecznych” 2003, tom XXXI, zeszyt 1, strony 61-8.

- **Dziamski Grzegorz**, *Sztuka wysoka i niska*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2017, tom XXIII, strony 6-27.
- **Dziekan-Łanucha Agata**, *Media publiczne jako sfera wpływów politycznych. Przegląd układów partyjnych we władzach spółek medialnych na przestrzeni ostatnich 20 lat*, „Studia Socialia Cracoviensia” 2014, tom XXI, nr 2, strony 131-148.
- **Filiciak Mirosław**, *Gry (nie tylko) wojenne*, „Kultura popularna” 2004, nr 4, strony 17-22.
- **Fitzgerald Jennifer**, *What does "Political" Mean to You?*, „Political Behavior” 2013, tom XXXV, nr.3, strony 453-479.
- **Garda Maria B. i Lewandowski Bartosz**, *Indie Game: fenomen niezależnych gier komputerowych*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, tom I., strony 143-153.
- **Gębarowski Marcin**, *Polscy politycy w marketingu wirusowym - formy komunikacji oraz zróżnicowanie treści*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Rzeszowskiej” 2008, nr 249., strony 108-116.
- **Goban-Klas Tomasz**, *Media i dziennikarstwo w społeczeństwie spektaklu, Problemy i poglądy*, „Przyszłość. Świat - Europa – Polska” 2012, nr 1, strony 27-44.
- **Idzikowska-Czubaj Anna**, *Rock i polityka w PRL-u : historia trudnej znajomości*, „Komunizm: system – ludzie – dokumentacja” 2012, tom I, strony 5-18.
- **Jakubowski Witold**, *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*, „Ars inter Culturas” 2010, nr 1, strony 35-45.
- **Jarzębski Jerzy**, *Science Fiction a polityka – wersja Stanisława Lema*, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce” 1983, tom LXXIV, nr 2, strony 83-113.
- **Jeziński Marek**, *Muzyka popularna jako forma pamięci kulturowej*, „Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacja. Pratyka” 2017, tom XCVI, nr 3, strony 14-25.
- **Juszczak Adam**, *Polski rynek gier wideo – sytuacja obecna oraz perspektywa na przyszłość*, „Gospodarka w Praktyce i Teorii” 2017, tom XLVII, nr 2, strony 29-41.
- **Kandzia Agnieszka**, *Mediatyzacja polityki, czyli media jako IV władza*, „Palimpsest. Czasopismo Socjologiczne” 2010, nr 1, strony 25-43.
- **Karczewski Maciej**, *Czy politologia to „nauka interdyscyplinarna”? Kilka słów o przedmiocie poznania i tożsamości dyscypliny*, „Refleksje. Pismo naukowe studentów i doktorantów WNPiD UAM” 2013, nr 7, strony 159-170.
- **Karwat Mirosław**, *O statusie pojęcia „polityczności”*, „Studia Politologiczne” 2015, tom XXXVII, strony 33-50.
- **Karwat Mirosław**, *O upolitycznieniu twórczości i dzieł twórczych. Modelowa analiza mechanizmu*, „Studia Politologiczne, Sztuka w polityce - Polityka w sztuce” 2018, tom L, strony 15-41.
- **Karwowska-Lamparska Alina**, *Rozwój radiofonii i telewizji*, „Telekomunikacja i techniki informacyjne” 2003, nr 3-4, strony 20-47.
- **Kasianiuk Krzysztof**, *„Paradygmat gry” w uczeniu się polityki. Doświadczenie dydaktyki akademickiej*, „Homo Communicativus” 2008, tom II, nr 4, strony 191-205.
- **Kaszuba Elżbieta**, *Polityka programowa Polskiego Radia w latach 1925–1929. Założenia i praktyka*, „Przegląd nauk historycznych” 2013, r. 12, nr 2, strony 141-164.
- **Klepka Rafał**, *Analiza zawartości mediów: dlaczego i do czego można ją wykorzystać w nauce o bezpieczeństwie i politologii?*, „Studia de Securitate et Educatione Civili” tom VI, strony 32-41.

- **Klepka Rafał**, *Polityka a reality show*, "Kwartalnik Naukowy OAP UW e-Politikon" 2013, nr 5, strony 29-46.
- **Klimczuk Andrzej**, *Games 2.0 jako próba konstrukcji społeczno-kulturowego perpetuum mobile*, "Homo communicativus" 2008, tom III, nr 5, strony 177-187.
- **Klimczuk Andrzej**, *Rozrywkowe skrzywienie - kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?*, "Homo communicativus" 2008, tom 2, nr 4, strony 103-111.
- **Klimczuk Andrzej**, *Zastosowanie koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologicznych. Przykład branży gier komputerowych*, "Homo Ludens" 2010, nr 2, strony 51-59.
- **Kołodziej Szymon**, *Wizerunek polityczny Andrzeja Dudy w prezydenckiej kampanii wyborczej Prawa i Sprawiedliwości w 2015 roku*, "Studia Politicae Universitatis Silesiensis" 2015, nr 15, strony 233-265.
- **Laskowska Małgorzata**, *Oddziaływanie i wpływ mediów audiowizualnych. Zarys problematyki*, "Studia Łuckie" 2012, nr 14, strony 351-360.
- **Lenkiewicz Tomasz**, *Relacje Między światem biznesu, a polityką. Uwarunkowania Europejskie*, "Colloquium Wydziału Nauk Społecznych i Humanistycznych" 2015, tom VII, nr 2, strony 145-158.
- **Maguś Wojciech**, *Obraz doradców politycznych w filmach fabularnych*, "Kwartalnik Naukowy OAP UW e-Politikon" 2016, nr 18, strony 211-233.
- **Maj Krzysztof**, *Silmarillion – allotopia J. R. R. Tolkiena w perspektywie ardologicznej*, "Creatio Fantastica" 2017, nr 2, strony 73-91.
- **Maj Przemysław i Paruch Waldemar**, *Pojęcie „system politologiczny” w badaniach politologicznych w Polsce – aspekty i kontrowersje definicyjne*, "Polityka i Społeczeństwo" 2008, nr 5, strony 66-84.
- **Marzec Magdalena**, *Media w procesie komunikowania politycznego – władza wpływ a może sybioza?*, "Palimpsest. Czasopismo Socjologiczne, Media w Polsce - IV czy I władza?" 2010, nr 1, strony 10-25.
- **Massaka Iwona**, *Epifenomenalny i istotowy wymiar muzyki w polityce*, "Środkowoeuropejskie Studia Polityczne" 2005, nr.1, strony 155-168.
- **Matusiak Karolina Maria**, *Gwiazdy popkultury w amerykańskiej kampanii prezydenckiej w 2012 roku*, "Kwartalnik Naukowy OAP UW e-Politikon" 2013, tom V, strony 68-82.
- **Mazurkiewicz Adam**, *(Re)konstruowanie rzeczywistości w Polskiej literaturze popularnej początków XXI wieku (Na wybranych przykładach)*, "Jedna Książki, Gdańskie Czasopismo Humanistyczne" 2017, tom VIII, strony 67-80.
- **Minkner Kamil**, *Ideologiczne i polityczne aspekty klasycznego westernu na przykładzie "Winchester'73" oraz "Gwiazd Szeryfa" Antony'ego Manna*, "Kwartalnik Naukowy OAP UW e-Politikon" 2016, nr 18, strony 278-308.
- **Minkner Kamil**, *Rozważania o ideologicznym charakterze sztuk narracyjnych. Uwagi teoretyczne i metodologiczne*, "Studia Politologiczne" 2018, tom L, strony 42-72.
- **Musiak-Karg Magdalena**, *Głosowanie elektroniczne, jako alternatywna metoda uczestnictwa w wyborach*, "Preferencje polityczne" 2015, nr 10, strony 87-107.
- **Nowak Maciej**, *Skrajne i pośrednie twory*, "ER(R)GO. Teoria–Literatura–Kultura" 2005, nr 11, strony 33-49.

- **Nowina Konopka Maria**, *Czy Andrzej Duda wygrał dzięki Internetowi?*, "Przegląd politologiczny" 2015, nr 2, strony 87-100.
- **Olczyk Tomasz**, *Poparcie Celebryckie (Celebrity Endorsement) w komunikowaniu politycznym - doświadczenia polskie na amerykańskiej licencji*, "e-Politikon, Kwartalnik Naukowy Ośrodka Analiz Politologicznych Uniwersytetu Warszawskiego" 2013, strony 47-67.
- **Olczyk Tomasz**, *Teoria i praktyka celebrytyzacji politycznej. Celebryci polityczni w internetowych serwisach plotkarskich*, "Środkowoeuropejskie Studia Polityczne" 2013, nr 1, strony 71-90.
- **Olszewski Paweł**, *Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium*, "Homo Ludens" 2011, tom I, nr 3, strony 167-180.
- **Oniszcuk Zbigniew**, *Mediatyzacja polityki i polityzacja mediów. Dwa wymiary wzajemnych relacji*, "Studia Medioznawcze" 2011, nr 4, strony 11-23.
- **Ozimek Magdalena**, *Polityczność kwestii światopoglądowych w ujęciu dyskursywnym*, "Refleksje. Pismo naukowe studentów i doktorantów WNPiD UAM" 2014, nr 9, strony 109-124.
- **Ożóg Kazimierz**, *O języku współczesnej polityki*, "Polityka i Społeczeństwo" 2007, nr 4, strony 103-111.
- **Pautz Michelle C.**, *Argo and Zero Dark Thirty: Film, Government and Audiences*, "PS: Political Science & Politics" 2015, nr 48, strony 120-128.
- **Pawlus Tadeusz**, *Kultura popularna a kultura medialna - wybrane problemy teorii rzeczywistości*, "Warmińsko-Mazurski Kwartalnik Naukowy, Nauki Społeczne" 2015, tom II, strony 47-65.
- **Piontek Dorota**, *Obraz polityki i polityków w polskich serialach telewizyjnych. Na przykładzie „Rancza” i „Ekipy”*, "Środkowoeuropejskie Studia Polityczne" 2013, tom I, strony 55-70.
- **Piontek Dorota**, *Polityka demoniczna versus polityka trudnych kompromisów. „House of Cards” i „Borgen” jako political fiction*, "Zeszyty prasoznawcze" 2016, tom LIX, nr 1, strony 123-134.
- **Potulski Jakub**, *Problem „tego co polityczne” a tożsamość badawcza politologii*, "Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowskannales" 2016, tom XXIII, nr 2, strony 61-81.
- **Ramet Sabrina**, *Muzyka rockowa a polityka w Polsce: poetyka protestu i oporu w tekstach utworów rockowych*, "Civitas Hominibus" 2018, nr 13, strony 109-139.
- **Ratalewska Magdalena**, *Rozwój sektora gier komputerowych w Polsce*, "Prace Naukowe Uniwersytetu Wrocławskiego" 2016, nr 450, strony 491-500.
- **Różewska Agnieszka**, *House of Cards i Machiavelli - Frank Underwood jako przykład współczesnego księcia*, "Polityka i Społeczeństwo" 2015, nr 4, strony 56-68.
- **Scheffs Łukasz i Sulikowska Aleksandra**, *Celebritization of Polish politics, and the language of comments*, "Przegląd Politologiczny" 2017, nr 15, strony 61-74.
- **Siuda Piotr**, *Pielgrzymki fanów. Podróże w przestrzeni geograficznej czy podróże symboliczne?*, "Studia medioznawcze" 2011, tom IV, nr 47, strony 105-113.
- **Siuda Piotr**, *Socjologiczna interpretacja zjawiska celebrities*, "Kultura i Historia" 2011, nr 19.

- **Stańco-Wawrzyńska Alicja**, *Muzyk użyteczny, czyli jak politycy mogą wykorzystać celebrytów w kampaniach wyborczych*, [w:] „Polityczne aspekty nowych mediów”, red. M. Jeziński; A. Seklecka; W. Peszyński, Toruń 2014 strony 151-160.
- **Stępnik Andrzej**, *E-sport z perspektywy teorii sportu*, „Homo Ludens” 2009, tom 1, strony 213-233.
- **Street John**, *‘Fight the Power’: The Politics of Music and the Music of Politics*, “Government and Opposition” 2003, tom XXXVIII, nr 1, strony 113-130.
- **Street John**, *Celebrity Politicians: Popular Culture and Political Representation*, “The British Journal of Politics & International Relations: 2004, tom IV, nr 6, strony 435-452.
- **Surdyk Augustyn**, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „Cywilizacji Zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3, strony 27-46.
- **Synowiec Aleksandra**, *W stronę analizy tekstu – wprowadzenie do teorii dyskursu*, „Zeszyty naukowe politechniki śląskiej, Seria: Organizacja i zarządzanie” 2013, zeszyt 65, strony 383-396.
- **Szabaciuk Wojciech**, *Obraz polityki i polityków na przykładzie serialu animowanego Futurama*, „Media, kultura, komunikacja społeczna” 2015, tom XI, nr 4, strony 123-131.
- **Szabaciuk Wojciech**, *Zawartość polityczna i ideologiczna w serialu komediowym na przykładzie Świata według Bundych*, „Media, kultura, komunikacja społeczna” 2017, tom XIII, nr 4, strony 55-64.
- **Szczerbakiewicz Rafał**, *„Cywilizacja” vs cywilizacja. Kłopoty gier strategicznych z historią*, „Teksty Drugie” 2002, nr 6, strony 158-166.
- **Szromek Adam, Naramski Mateusz i Herman Krzysztof**, *Charakterystyka zjawiska dysonansu poznawczego na przykładzie młodzieży akademickiej. Wprowadzenie do badań empirycznych (część I)*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, Seria: Organizacja i Zarządzanie” 2014, nr 97, strony 275-288.
- **Szul Elżbieta**, *Prosumpcja jako aktywność współczesnych konsumentów – uwarunkowania i przejawy*, „Nierówność społeczna a wzrost gospodarczy” 2013, nr 35, strony 347-358.
- **Szyjewski Andrzej, Binczycka-Gacek Elżbieta i Całek Anita**, *Tolkien nadal inspiruje badaczy*, „Creatio Fantastica” 2017, tom II, nr 35, strony 127-137.
- **Szymańska Kamila**, *Wykorzystanie real time marketingu jako narzędzia budowania wizerunku firmy w social media*, „Zarządzanie mediami” 2015, tom 3, strony 269-279.
- **Tomaszewicz Sara**, *Relacje między polityką a muzyką czarnej społeczności*, „Journal of Education, Health and Sport” 2017, tom VII, nr 8, strony 917-935.
- **Wenderlich Paulina**, *Kultura masowa – aktywni konsumenci, bierni obywatele? Implikacja w sferze publicznej*, „Świat Idei i Polityki” 2015, tom XVI, strony 413-430.
- **Wierzbka Paulina**, *Popkulturyzacja ponowoczesnej rzeczywistości społecznej i jej wpływ na konstruowanie tożsamości współczesnej młodzieży*, „Dyskursy o kulturze” 2014, nr 1, strony 167-175.
- **Wilk Eugeniusz**, *Globalizacja – telewizja – kultura. Wybrane kwestie*, „Kultura – Historia – Globalizacja” 2010, nr 6, strony 79-85.
- **Wolska-Zogata Irena**, *Media i wojna. Między informacją a propagandą*, „Zeszyty naukowe WSOWL” 2012, nr 3, strony 35-47.

- **Wyrzykowska Katarzyna M.**, *Muzyka popularna w służbie rewolucji. Rzecz o tzw. muzyce zaangażowanej*, „MASKA. Magazyn antropologiczno-społeczno-kulturowy” 2012, nr 15, strony 33-45.
- **Zaborski Marcin**, *Mediatyzacja jako wyzwanie dla politologa*, „Historia i Polityka” 2014, nr 11, strony 9-21.
- **Zastępska Karolina**, *Czytać wciąż na nowo. Kilka słów o baśniach w świecie wiedźmina*, „Creatio Fantastica” 2016, nr 2 strony 57-77.

Źródła internetowe

- **Attewell Steven**, *Race for the Iron Throne*, <https://racefortheironthrone.wordpress.com/about/> [dostęp 29.11.2022].
- **Barlett Jamie**, *Big data is watching you – and it wants your vote*, <https://www.spectator.co.uk/2018/03/big-data-is-watching-you-and-it-wants-your-vote/> [dostęp 09.07.2018].
- **Bartczak Bartosz**, *Co superbohater ma do powiedzenia o polityce*, <https://www.gosc.pl/doc/4572396.Co-superbohater-ma-do-powiedzenia-o-polityce> [dostęp 29.11.2022].
- **Bartkiewicz Artur**, *Rosjanie uczą się polityki USA z "House of Cards"?*, <https://www.rp.pl/Polityka/171019261-Rosjanie-ucza-sie-polityki-USA-z-House-of-Cards.html> [dostęp 16.08.2018].
- **Birgiel Paweł**, *„Rok 1984” i Social Credit System w Chinach – Orwell na żywo czy kaczką dziennikarską?*, <https://lektury-herostratesa.com/2018/05/25/rok-1984-i-social-credit-system-w-chinach-orwell-na-zywo-czy-kaczka-dziennikarska/> [dostęp 29.11.2022].
- **Błaszkiwicz Bartłomiej**, *Czwarta edycja Medieval Fantasy Symposium*, <http://kulturadawna.uw.edu.pl/2016/05/27/czwarta-edycja-medieval-fantasy-symposium/> [dostęp 29.11.2022].
- **Czubkowska Sylwia**, *Afera Cambridge Analytica. Facebook wybrał Amerykanom prezydenta. Czy nam też wybierze? I jeszcze na tym zarobi*, <https://wyborcza.pl/7,156282,23182834,afere-cambridge-analytica-facebook-wybral-amerykanom.html> [dostęp 29.11.2022].
- **Domagalski Dariusz**, *Gra o tron: Fantastyka a historia – Feudalizm*, <http://www.kawerna.pl/aktualnosci/arcywazne/item/2212-gra-o-tron-fantastyka-a-historia-feudalizm.html> [dostęp 15.08.2018].
- **Domański Jan**, *Francja: wojsko zatrudni pisarzy science fiction. Będą wspierać świeżymi pomysłami wojskowych strategów*, <https://tech.wp.pl/francuskie-wojsko-zatrudni-pisarzy-science-fiction-beda-wspierac-swiezymi-pomyslami-wojskowych-strategow-6405778406840449a?amp=1&fbclid=IwAR07G7Vzu40aO9gtYC54WfM6OB50c3wXEsfC87sP6oHZWEDJS2PHSLPMRgE> [dostęp 29.11.2022].
- **Dunbar John**, *The 'Citizens United' decision and why it matters* [Online] // The Center of Public Integrity, <https://www.publicintegrity.org/2012/10/18/11527/citizens-united-decision-and-why-it-matters> [dostęp 29.11.2022].
- **Grodecka Matylda**, *Simpsonowie znów przewidzieli przyszłość. TOP 7 przykładów, że w tej kreskówce to standard*, <https://www.spidersweb.pl/2017/12/simpsonowie-przepowiadaja-przyszlosc.html> [dostęp 04.11.2019].

- **Kempa Paweł**, *Boski Sapkowski, czyli nic nie powiem o Wiedźminie*, <https://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f16/kempa.html> [dostęp 08.12.2022].
- **Kotowski Adrian**, *Statystyki gier video w 2017 roku*, <https://www.pclab.pl/news76522.html> [dostęp 24.11.2020].
- **Krawczyk Stanisław**, *Socjologia literatury fantastycznej w polskim i anglosaskim obiegu*, https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/7398/Stanislaw_Krawczyk_Socjologia_literatury_fantastycznej.pdf;sequence=1 [dostęp 08.12.2022].
- **Kucharski Sebastian**, *Badacze wchodzą w rynek e-sport*, <https://wyborcza.pl/7,156282,23118072,badacze-wchodza-w-rynek-e-sportu.html> [dostęp 25.11.2020].
- **Love Samantha**, *The Politics of Harry Potter: Corrupt Law and Totalitarian Government*, <https://www.oxford-royale.co.uk/articles/harry-potter-law.html> [dostęp 08.12.2022].
- **Marynowska Anna i Maleszka Mateusz**, *Historyczne inspiracje w „Pieśni Lodu i Ognia” George’a R.R. Martina*, <https://historia.org.pl/2013/06/24/historyczne-inspiracje-w-piesni-lodu-i-ognia-georgea-r-r-martina/> [dostęp 08.12.2022].
- **Ogrodnik January**, *Ogrodnik January: Tak powinny wyglądać wybory w erze Internetu i Post-PC* <https://www.spidersweb.pl/2014/11/wybory-w-erze-post-pc.html> [dostęp 08.12.2022].
- **Pak Jennifer**, *How does China’s social credit system work?*, <https://www.marketplace.org/2018/02/13/world/qa-china-s-social-credit-system> [dostęp 09.12.2022].
- **Przychodniak Marcin**, *Internet jako narzędzie polityki Chińskiej Republiki Ludowej*, https://pism.pl/publikacje/Internet_jako_narz_dzie_polityki_Chi_skiej_Republiki_Ludowej [dostęp 09.12.2022].
- **Radzka Anika**, *Światy alternatywne w fantasy*, <http://www.tolkien.com.pl/hobbickanorka/artykuly/alter.html> [dostęp 09.12.2022].
- **Sikora Kamil**, *"House of Cards" pokazuje ciemną stronę polityki. Grzegorz Schetyna to polski Frank Underwood?* <https://natemat.pl/51649,house-of-cards-pokazuje-ciemna-strone-polityki-grzegorz-schetyna-to-polski-frank-underwood> [dostęp 08.12.2022].
- **Skowronek Filip**, *Polki chcą powitać Trumpa w kostiumach z "Opowieści podręcznej"* <https://wiadomosci.wp.pl/polki-chca-powitac-trumpa-w-kostiumach-z-opowieści-podrecznej-6139493285410433a> [dostęp 08.12.2022].
- **Światlak Małgorzata**, *Wielki Brat patrzy. Czy Orwell miał rację?*, <http://kulturadogorynogami.pl/2016/09/14/wielki-brat-patrzy-czy-orwell-mial-racje> [dostęp 09.07.2022].
- **Turecki Kamil**, *Świat czeka cenzura Internetu? Marcin Maj: nie będzie już tym, czym jest*, <https://wiadomosci.onet.pl/tylko-w-onecie/cenzura-internetu-najpierw-usa-potem-europa/6617ls5> [dostęp 08.12.2022].
- **Vollmer Eric**, *Harry’s World: An Exploration of J.K. Rowling’s Social and Political*, <https://www.uwlax.edu/globalassets/offices-services/urc/jur-online/pdf/2007/vollmer.pdf> [dostęp 12.12.2022].
- **Wernio Maciej**, *Kreskówkowy żart stał się rzeczywistością. Donald Trump 45. prezydentem USA*, <https://noizz.pl/spoleczenstwo/donald-trump-w-kreskowce-the-simpsons/bwd71zg> [dostęp 12.12.2022].

- **Winkler Adam**, *Korporacja też obywatel. Jakie prawa wywalczyły sobie korporacje w USA*, <http://wyborcza.pl/wiecejswiata/7,163812,23153067,korporacja-tez-obywatel.html> [dostęp 12.12.2022].
- **Zalewska Anna**, *Google, skąd Ty to wszystko wiesz? Sprawdź, jakie dane o użytkownikach zbiera Google*, <https://widoczni.com/blog/google-skad-ty-to-wszystko-wiesz-sprawdz-jakie-dane-zbiera-i-co-wie-o-uzytkownikach-google/> [dostęp 12.12.2022].
- **Żakowski Jacek**, *Korporacje silniejsze od rządów. Rządzą nami zera*, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/rynek/1708352,1,korporacje-silniejsze-od-rzadow.read> [dostęp 11.08.2018].
- **Żyro Filip**, *Kampanie viralowe – na początku zawsze jest pomysł*, <http://sektor3-0.pl/blog/kampanie-viralowe-na-poczatku-zawsze-jest-pomysl/> [dostęp 12.12.2022].

Spis tabel:

Tabela 1. Zestawienie podobieństw i różnic dzieł politycznych i o polityce- 130 -

Tabela 2. Typologia filmów politycznych i o polityce- 131 -

Tabela 3. Typ i możliwy efekt cenzury- 258 -

Spis treści:

1. Wywiad z Dominikiem Sygnarowiczem
2. Wywiad z Bartoszem Krusznickim
3. Wywiad z Mikołajem Góralikiem
4. Wywiad z Robertem M. Wegnerem

1. Zapis rozmowy z Dominikiem Sygnarowiczem, wokalistą i autorem tekstów krakowskiego zespołu *Egzotyczny Dandys Paryskich Bulwarów*, która odbyła się 13.11.2020.

Michał Woźniak: Dzień dobry, cieszę się, że znalazłeś dla mnie czas na tę rozmowę. Mam dla Ciebie kilka pytań na temat Twojej muzyki, poglądów na świat i kondycji dzisiejszej pop-kultury. Zwróciłem się do Ciebie o rozmowę nie bez powodu. W Twoich tekstach widać dużo przemyśleń na temat otaczającego nas świata, ludzi i polityki. Te ostatnie w szczególności mnie zainteresowało. W tekstach *Egzotycznego Dandysa Paryskich Bulwarów* sporo jest polityki, ale żadne z nich nie wydają się być upolitycznione lub *mieszające się* w realną politykę, jak to robisz?

Dominik Sygnarowicz: Pewna neutralność w podejściu do kwestii politycznych w moich tekstach jest świadomą strategią, wynikająca z chęci uniknięcia banału. Nie chciałbym popaść w tanie moralizatorstwo dlatego zwłaszcza w kwestiach społecznych i politycznych unikam jednoznacznych sądów i deklaracji. Oczywiście gdzieś między wierszami na pewno można odczytać moje poglądy na różne tematy, ale staram się nie stawiać jednoznacznie po żadnej ze stron - nie wskazywać dobrych i złych w sporze politycznym. Oczywiście często stosuję ironię, która bywa kąśliwa, ale staram się robić to w taki sposób, żeby uwypuklić złe cechy natury ludzkiej, nie zaś jawnie krytykować te czy inne postaci z życia publicznego. Poza obserwatora, którą przyjmuję jako autor, wynika z przekonania, że w ten sposób można zbudować bardziej uniwersalny przekaz, a co za tym idzie podnieść jakość utworu. Moje podejście do twórczości nie jest na pewno odzwierciedleniem mojego prywatnego podejścia do polityki. Jako osoba prywatna chętnie i bez ogródek opowiem o swoich przekonaniach, ale intuicja podpowiada

mi, że słuchaczy niekoniecznie by to interesowało. Taka opowieść byłaby zbyt prosta i zbyt nudna. W tekstach chcę zaskakiwać.

Michał Woźniak: Rozumiem, że ta polityczna świadomość musi wynikać z pewnych zainteresowań samą polityką lub jej mechanizmami? Może to zabrzmieć nieco jak banał, ale muszę zapytać: czy bacznie siedzisz wydarzenia polityczne w Polsce?

Dominik Sygnarowicz: Śledzę relacje międzyludzkie, konflikty, spory, różnice światopoglądowe. Interesuje mnie skąd pochodzą przekonania danej grupy ludzi. Lubię obserwacje socjologiczne. Nie mogę się nadziwić człowiekowi. Siłą rzeczy dociera więc do mnie życie polityczne. Oczywiście jak wszyscy często mam dość i staram się od tego odciąć, nie słuchać, nie oglądać, ale wiadomo, że w tym momencie informacje ze świata przedzierają się do życia prywatnego tak różnymi kanałami, że nie da się obok pewnych wydarzeń przejść. Myślę, że mam pewną świadomość polityczną, ale w takim zakresie w jakim polityka bezpośrednio oddziałuje na moje życie. Nie jestem jakimś pasjonatem.

Michał Woźniak: Muszę przyznać, że jestem pod wrażeniem Twojej postawy. Dążenie do neutralności artystycznej zawsze było trudne. Dziś wydaje się być to jeszcze trudniejsze, gdyż realia przyzwyczyły nas do licznych wypowiedzi społeczno-politycznych celebrytów, którzy aspirują do bycia ekspertami w niemal każdej, niekoniecznie związanej z ich rzemiosłem, dziedzinie. Co uważasz na ten temat? Czy bycie artystą, Twoim zadaniem, stanowi sam w sobie mandat do bycia komentatorem kwestii społeczno-politycznych?

Dominik Sygnarowicz: Każdy może być komentatorem kwestii politycznych - na tym polega w pewnym sensie demokracja. Nie powinniśmy jednak uważać czyichś opinii na tematy polityczne za wartościowe tylko dlatego, że są autorytetami w innej dziedzinie. Wiadomo że akurat w polskiej piosence był cały nurt zaangażowany politycznie wyrastający z punk rocka, hip hopu i ogólnie kontrkultury. Tacy tekściarze jak Muniek Staszczuk, Kazik Staszewski, Grabaż (Krzysztof Grabowski) czy nawet Peja (Ryszard Andrzejewski) przez lata pisali celne teksty w trudnych czasach i dzięki temu mogą funkcjonować w przestrzeni publicznej jako komentatorzy polityczni. Trudno jednak sobie wyobrazić, żeby na przykład zwycięzca konkursu Chopinowskiego (jesli wygra Polak) pytać o stanowisko w sprawie ostatnich decyzji rządu. Nie mówiąc już o tych gwiazdach z celebryckim rodowodem, które oferują nam najczęściej tylko pustą rozrywkę i wysiłek intelektualny jest im obcy.

Michał Woźniak: Poruszyłeś dwie ciekawe kwestie. Po pierwsze: nurt piosenki zaangażowanej. Przywołany przez Ciebie Kazik przez lata stronił od politycznych wypowiedzi, co nie raz było mu wypominane przez mainstream. Podobny temat spotkał Pawła Domagałę, który podobnie jak Ty, nie chciał opowiadać się po żadnej ze stron politycznego sporu. Jak odbierasz tego rodzaju "wymagania odzewu" wobec artystów? Czy w takich wypadkach można mówić o próbach politycznego wykorzystania autorytetu lub dzieła?

Dominik Sygnarowicz: Jeśli chodzi o Kazika to on rzeczywiście nie stawał po żadnej stronie sporu, ale dość często komentował rzeczywistość społeczną. Dlatego też moim zdaniem te jego piosenki są bardziej wartościowe, bo nie ma w nich moralizatorstwa. Absolutnie nikt nie powinien wymagać od twórców takiego jednoznacznego "wychodzenia na barykady". Artyści często nie chcą wchodzić na grząski grunt poglądów politycznych, bo bardzo łatwo o przyklejenie komuś *gęby* zwolennika tej czy innej opcji. Z tego co pamiętam to wspomniany przez Ciebie Kazik wyraził się kiedyś mało krytycznie wobec Prawa i Sprawiedliwości i fani zrobili z niego prawie wielbiciela Kaczyńskiego. Ludzie stosują skróty myślowe. Dzielą innych jak w "Murach" Kaczmarzkiego na zasadzie: "ten z nami - ten przeciw nam". Nie ma niczego po środku. Nie ma miejsca na indywidualizm, bo ludzie chcą szybkich i jasnych deklaracji, a nie wchodzenia w zawile i pełne niuansów dywagacje. Dlatego, żeby uniknąć zaszufładowania, czasami artyści wolą się nie wypowiadać. W kwestii politycznego wykorzystania dzieła, to na pewno zdarzają się takie sytuacje, gdy ktoś używa utworu niezgodnie z przeznaczeniem. Jednak, gdy puszczam w świat piosenkę, to liczę się z tym, że każdy może ją dowolnie rozumieć. Oczywiście jeśli nie przekracza moich praw autorskich.

Michał Woźniak: Wracając jeszcze na moment do wspomnianego przez Ciebie konkursu Chopinowskiego. Mnie na myśl przychodzi przykład Olgi Tokarczuk, która zdobyła literacką nagrodę Nobla. Ale nie o niej tu mowa. Kwestia popularności. Odnosząc się do wspomnianych przeze mnie celebrytów. Czy popularność, Twoim zdaniem, oznacza dziś polityczność? Mam tu na uwadze pewien polityczny potencjał. Znany wykorzystuje swój zasięg, bo zwyczajnie "może więcej"?

Dominik Sygnarowicz: Duża popularność daje duży potencjał polityczny. Myślę, że jest to też skorelowane z innymi czynnikami wizerunkowymi. Postawiłbym tezę, że np. Dawid Podsiadło, który cieszy się opinią lubianego przez wszystkich, fajnego, dowcipnego chłopaka, ma

większą polityczną siłę rażenia niż, równie popularny jako piosenkarz, Krzysztof Zalewski, który nie jest chyba odbierany jako równie sympatyczny i czarujący. Popularność jest łatwa do zmierzenia np. dzięki ilości obserwujących w social mediach. Ale są jeszcze inne składowe wizerunku artysty, których już tak łatwo nie da się przełożyć na liczby, a te również mają duży wpływ na jego polityczność.

Michał Woźniak: Charyzma, popularność (i jej rodzaj) i kontekst sytuacyjny mogą świadczyć o politycznej sile rażenia, bądź jej braku. Te ostatnie nie zawsze musi być związane z poczynaniami samych twórców. Mam tu na myśli proces "uwikłania" w politykę, o którym poniekąd też wcześniej wspominałeś. Wracając do samego początku i pewnej neutralności twórczej. Chociaż Twoje teksty często są o polityce, to nie są upolitycznione. Pozwoliłbyś (to czysta teoria, abstrahując od zdania reszty zespołu) na polityczne wykorzystanie swojego utworu przez polityka, którego popierasz? Jeżeli znowu czeka nas lockdown, to np. ktoś mógłby chcieć przypodobać się ludziom z pizzą⁷⁵². Przez lata obserwacji zauważyłem, że politycy potrafią korzystać z przeróżnych form sztuki, byle mogli tylko użyć jej na swoją korzyść.

Dominik Sygnarowicz: Nie chciałbym, żeby ktokolwiek wykorzystywał moje utwory w działalności politycznej, bo nie ma polityka, z którym bym się w 100% zgadzał. Mam bardzo osobiste podejście do tekstów. Są one dla mnie szansą, żeby precyzyjnie wyrazić pewne swoje myśli. Poprzez zestawienie z konkretnymi politycznymi ideami mój własny przekaz mógłby się gdzieś zatracić. Oczywiście zdaje sobie sprawę, że jest to poniekąd przywilej amatora. Gdybym musiał utrzymywać się ze sztuki, nie miałbym problemu ze sprzedawaniem swoich piosenek do kampanii reklamowych czy politycznych.

Michał Woźniak:: Chociaż sam nie chciałbyś, aby Twoja muzyka była wykorzystywaną politycznie, to widzisz jednak pewien kontekst, w którym takie upolitycznienie byłoby możliwe. Musimy się ze sobą zgodzić, że działalność polityczna może przynieść pewien profit artystom. Powiedz mi, zauważyłeś w swojej branży przejawy oddalonego upolityczniania się artystów?

Dominik Sygnarowicz: Jeśli chodzi o upolitycznianie się artystów to zauważyłem wśród twórców muzyki alternatywnej wyłącznie dwa nurty: liberalny i spiskowy. Ci, którzy wpisują

752 Nawiązanie do jednego z utworów zespołu Egzotyczny Dandys Parsyskich Bulawarów pod tytułem *Ludzie z Pizzą*. Utwór miał swoją premierę wiosną 2020 roku, podczas pandemii koronawirusa COVID 19.

się w ten pierwszy, wspierają strajki kobiet i protestują przeciwko ograniczaniu wolności słowa. Ci drudzy z kolei wchodzą w romans z teoriami spiskowymi o tym, że nie istnieje koronawirus itp. Oba nurty łączy jakiś rodzaj buntu wobec władzy. Ciężko mi wyobrazić sobie muzyka alternatywnego wspierającego establishment. Myślę, że artyści wspierający rządzących i występujący na imprezach kojarzonych z rządem robią to tylko dla pieniędzy. Nie chce oceniać innych, bo jak pisałem wyżej, mam ten komfort, że nie utrzymuję się z muzyki, jednak wydaje mi się, że bezrefleksyjne wspieranie danej opcji politycznej trochę uwłacza artyście, bo świadczy o braku własnego zdania.

2. Zapis rozmowy z Bartoszem Krucznickim, politologiem, historykiem, a przede wszystkim wokalistą i autorem tekstu olsztyńskiego zespołu *Łydka Grubasa*, która odbyła się 21.11.2020.

Michał Woźniak: Dziękuję za możliwość rozmowy. Mam do Ciebie kilka pytań. Zacznijmy od czegoś niemal archiwalnego. Pamiętasz jeszcze Wasz występ podczas finału WOŚP w 2012 roku? Wtedy pierwszy raz zrobiło się o Was głośno w mediach z powodu nie do końca związanego z samą muzyką. Media chętnie pisały o kontrowersjach z Waszym występem, a konkretniej z samym utworem *Żyd*. Czy sprawa miała swoją kontynuację po opublikowaniu w sieci Waszego wytłumaczenia?

Bartosz Krucznicki: Cała sprawa była rozkręcona raptem przez dwóch facetów prowadzących jeden z mini – portali zajmujących się tematyką judaistyczną. Jak zwykle, akcent marginalny, ale bardzo nośny emocjonalnie, rozpałił zmysły wielu osób. Skończyło się na mailu do nas, w którym autor artykułów ucieszył się, że „jednak stoimy po tej samej stronie”, przeprosin nie było. Mnie osobiście cieszyła reakcja samych czytelników owego portalu, którzy w większości pocisnęli autorowi dość ostro od szukania dziury w całym. Dalszych reakcji po tym wydarzeniu nie było, czyli chyba sarkazm tekstu jest wystarczająco wyraźny.

Michał Woźniak: Utwór, który stał się przedmiotem tego małego konfliktu jest ironiczny aż do bólu. Dlaczego Twoim zdaniem mogło dojść do aż tak dużego problemu z interpretacją tekstu *Żyda*?

Bartosz Krucznicki: Prowokacja nie była celowa, w życiu nie spodziewałem się, że ktoś tekst, w którym są kwiaty w stylu: „jestem zły, surowe serca jem” potraktuje wprost. Natomiast rozumiem mniej więcej, dlaczego tak się stało. Otóż, są tematy zabarwione pejoratywnie

po sufit, których ruszanie w jakikolwiek sposób zawsze będzie się komuś kojarzyć adekwatnie do jego światopoglądu. Żydzi, aborcja, Papież – Polak – trąć któryś z tych tematów, będzie pozamiatane. Na te tematy ciężko dyskutować, o żartowaniu już w ogóle nie mówiąc - niosą ze sobą zbyt potężny ładunek powiązanych emocji, zajmujących miejsce jakichkolwiek argumentów

Michał Woźniak: Od razu przychodzi mi na myśl utwór pod tytułem Gender, który zdaje się być jeszcze większą próbą 'igrania z ogniem'. Mam rację?

Bartosz Krusznicki: Gender to utwór dość wiekowy, natomiast obecnie, kiedy wszelkie tematy LGBT są na tapecie, wywołuje *gównoburze* dużo gwałtowniejsze, niż kiedyś. Żeby było śmieszniej – pisaliśmy go w momencie, kiedy ten taki komiksowo pojmowany „genderyzm” był w natarciu, a opcja „obrony zdrowia moralnego Narodu” zaczynała dopiero szukać łopaty pod pierwsze okopy. Pięknym przykładem niezrozumienia sedna tekstu i przypisywania nam intencji kompletnie z kosmosu jest właśnie wachlarz reakcji na ten kawałek. Piszą nam komentarze oburzeni lewicowcy, krzycząc że obrażamy mniejszości seksualne. Piszą prawicowcy szczęśliwi, że ktoś „o tych pedałach prawdę powiedział”. Tak emocjonalne tematy powodują, że im bardziej ktoś daną emocję w temacie wyznaje, tym pewniej (niezależnie od faktycznej merytoryki tekstu) zobaczy/usłyszy to, co chce i co mu pasuje do wizji świata.

Michał Woźniak: Czy spotkaliście się z zarzutami podobnie *pokrzywdzonych osób* w związku z tym utworem? Jak należy interpretować jego tekst?

Bartosz Krusznicki: Jak wyżej – komentarze bywały przeróżne, bardzo często zupełnie niezwiązane z treścią i tym, co chcieliśmy przekazać. Natomiast jak interpretować – cóż, zła wiadomość dla fanów czerni i bieli - wielorako. Oczywiście, chcieliśmy wlepić szczypior w ten radykalny ruch, który chce zabronić mówienia „mama” i „tata”, bo to niepostępowe. Ale tekst pokazuje sposób widzenia tematu poprzez oczy typowego zaściankowca, który, przestraszony należycie, boi się że na Zachodzie to już tylko baby z..., no sam wiesz czym. Świat nie jest dla nas prosty i dwukolorowy, w wielu naszych tekstach znajdują się baty rozdawane na obie strony.

Michał Woźniak: Jeżeli chodzi o Wasze teksty, to raczej unikacie ewidentnych nawiązań do politycznej rzeczywistości. Wyjątkiem może być tu utwór „Gdzie jest Krzyż” - Czy polityczne

poglądy/chęć politycznego komentarza stała się przyczynkiem do napisania tekstu utworu?
A może chodziło tylko o wykorzystanie popularnego hasła?

Bartosz Krusznicki: Zgadza się, unikamy chwilowych strzałów. Głównie chodzi o to, żeby piosenka była aktualna dłużej niż miesiąc. Obecnie news żyje krótko niczym jętka, głupio jest napisać fajny kawałek, włożyć w niego sporo pracy, a potem ze zdziwieniem zauważyć, że nikt go już nie kuma. „Gdzie jest krzyż” to oczywiście aluzja do słynnego Andrzejka i afery „z przeniesieniem”⁷⁵³, ale tekst stanowi dość uniwersalne pytanie o rolę Religii i Krzyża w metodologii tych, którzy się deklarują jako ich obrońcy. Gdzie jest ten Krzyż u Ciebie. brachu? W sercu, czy gdzie indziej? Same zawołanie jest tak nośne i tak zrozumiałe dla każdego, że kawałek od razu „sam się zrobił”. Chwilowych wydarzeń politycznych nie chcemy się tykać, natomiast te bardziej uniwersalne, zmieniające trwale naszą rzeczywistość, jak najbardziej. Ale zawsze staramy się maglować wymiar makro tych wydarzeń, nie doraźny wymiar mikro.

Michał Woźniak: Pandemia, ograniczenia możliwości koncertowania i podobne z pewnością mocno uderzyły w Twój zespół. Działania *władzy* chyba nie mogły być bardziej widoczne jak w momencie, w którym policja przerwała Wasz koncert nadawany online.. Śledzę Wasz fan page i widzę, że pewnej politycznej złości jest jakby coraz więcej z każdym miesiącem.

Bartosz Krusznicki: Złości nie – natomiast jest coraz więcej sytuacji, w których milczeć wręcz nie wypada. Co do Policji i „przerwania” – od razu prostuję – tu chodziło o kosę między Burmistrzem a Dyrektorem Centrum Kultury. My byliśmy tylko katalizatorem, nie przyczyną. Nie przerwano nam koncertu ze względu na treści, tylko żeby posunąć ze stołka Dyrektora pod pretekstem złamania przepisów sanitarnych. Co do ograniczeń i pandemii – faktycznie, dostaliśmy po planach, i cóż, po kieszeni potężnie. Ale – nie poddajemy się. Jesteśmy, choć to duże słowo, ideologicznymi muzykami, gramy dalej, robimy mniejsze koncerty, gramy online, wymyślamy nowe rzeczy – dla siebie, również dla naszych Słuchaczy, którzy dają nam kosmiczne wsparcie. Czekamy cierpliwie, pracujemy, wierzymy że będzie dobrze. Natomiast będąc

753 Rozmówca ma tu na myśli Andrzeja Hadacza i jego rolę w tzw. *Obronie krzyża*. Czytaj więcej: J. Noch, *Andrzej Hadacz kompromitował obrońców krzyża na zlecenie Palikota? Politolog: Partie są zdolne do takich manipulacji*, <https://natemat.pl/64987,andrzej-hadacz-kompromitowal-obroncow-krzyza-na-zlecenie-janusza-palikota-politolog-partie-sa-zdolne-do-takich-manipulacji> [dostęp 30.11.2020].

przecież obywatelami, członkami społeczeństwa, patrzymy, czujemy, słyszymy - jak coś nas porusza i wyzwala wenę artystyczną lub publicystyczną, to dajemy jej ujście.

Michał Woźniak: Zakładasz możliwość udzielenia politycznego poparcia lub politycznej nagany konkretnym aktorom politycznym za pomocą Twojej twórczości? (casus *Twój ból jest większy niż mój*). W tekstach Waszych utworów pojawiało się przecież wiele społecznie lub politycznie zaangażowanych komentarzy.

Bartosz Krusznicki: Zdecydowanie – nie! Dlatego, że już widzieliśmy wiele wyborów i –cóż, nie mamy złudzeń. Widzieliśmy tak połamane obietnice wyborcze i tak radykalne odmiany polityków, że nie ufamy do końca nikomu. Poza tym, dopóki świat polityczny będzie podlegał tak negatywnej selekcji głównych aktorów, jak dzisiaj – nie będziemy się tym, podwórkowo mówiąc, brudzić. Poprzesz kogoś, a ten ktoś za miesiąc Ci wywinie numer i o 180 stopni odwróci własną narrację... A tylko narzekać to z kolei najłatwiej, ech... Ja prywatnie mam bóle 10x mocniejsze, bo jestem politologiem i historykiem z wykształcenia. Widzę, jak wygląda świadomość polityczna i reaktywność połowy wyborców i wiem, że dopóki ta świadomość nie wzrośnie i nie przerodzi się w jakąś nowoczesną konsekwencję, nie ma szans na uzdrowienie systemu politycznego w Polsce. I tu, dodam po cichu, widzę dla nas rolę – w budowaniu świadomości, szerokości myślenia, w otwieraniu oczu na to i owo, chociażby żartem i piosenką rockową. Może przyłożymy cegielkę do ewolucji *ku lepszemu*?

Michał Woźniak: Czy Waszym zdaniem satyra jest odpowiednim środkiem dla politycznego komentarza? Czy istnieje jakaś granica dla satyry?

Bartosz Krusznicki: Satyra w polityce? Oczywiście, że tak. Polityk bardziej od wrogości i nienawiści boi się śmieszności. Gdzieś tam pod PR-ową otoczką każdy ma swoje super ego i lepiej je podgryzać od środka beką, niż pozwalać mu się opancerzać i hartować w ogniu tępego hejtu i agresji. Natomiast granica satyry, oczywiście, istnieje. Szeroko pojęty „smak” jest tu najlepszym określeniem, chociaż ma on różne poziomy, my pewnie dla niektórych jesteśmy tragicznie wulgarni, dla innych zbyt lajtowi. Ale humor wybitnie kalesonowy, toaletowy, chyba już by u nas nie przeszedł. No i nawet jeśli piszemy ostro, to staramy się nie bić w nazwiska, a w grotesce unikać autentycznego demonizowania i dehumanizowania.

Michał Woźniak: Zmieniając temat. Problem amerykanizacji/universalizacji kultury rozrywkowej jest zauważalny w Waszych tekstach (MTV/Moja fujara). Czy Wasz zespół spotyka się z takimi zjawiskami w praktyce?

Bartosz Krusznicki: Jak pokazał czas, na MTV nie ma już muzyki, są programy dla zblazowanych i nisko wymagających. ALE – natura próżni nie znosi i proszę, jest MTV2, które jest „tym od muzyki” (śmiech). Oczywiście, z macdonaldyzacją spotykamy się każdego dnia, sami żyjemy w społeczeństwie i funkcjonujemy, partycypujemy w nowoczesnych zjawiskach – tych fajnych i tych mniej fajnych. Część z tych, które obśmiewaliśmy, zniknęła, część stała się codziennością. Wydaje mi się, że to wszystko rozbija się o indywidualną, ludzką zdolność do krytycznej oceny „zastanego”. Warto mieć kręgosłup, ale trzeba też unikać ryzyka stania się „starym grzybem”, który w wieku 30 lat mówi, że „kiedyś to było lepiej”. Chcemy, czy nie, świat ewoluuje. Natomiast nie zawsze w dobrym kierunku i nasza też w tym rola, żeby wyrazić swoje zdanie i dać głos odnośnie tego, co nam się nie podoba lub nas śmieszy. Jako członkowie społeczeństwa mamy do tego prawo, jak każdy. Poza tym – od zawsze, nawet w rozmowach między sobą, podkreślaliśmy, że to ludzie czynią rzeczy wszelakie. One nie dzieją się same z siebie, to od nas, ludzi, zależy, czy dane zjawisko zabłyśnie i będzie diamentem, czy zrobimy z niego śmietnik i szambo.

Michał Woźniak: Obserwując Waszą karierę dochodzę do wniosków (popraw mnie, jeżeli się mylę), że Wasi fani są niejako *gotowi* na Waszą muzykę. Nie są przypadkową grupą ludzi; znają konwencje – wiedzą kiedy traktować Wasze teksty poważnie, a kiedy nie. Co innego ze słuchaczami, którzy dopiero poznają Waszą muzykę, ci zdają się być naturalnie mniej odporni na pewne kontrowersje. Gracie na coraz większych imprezach i trafiacie do coraz większej liczby ludzi, którzy mogą nie znać ‘klucza interpretacyjnego’ do Waszej twórczości. Stąd pytanie – czy Twoim zdaniem współczesny (popularny) artysta może być dziś apolityczny?

Bartosz Krusznicki: Oczywiście, może! Jeśli chce być NAPRAWDĘ popularny, to wręcz powinien, pokorne ciele na pewno ma szansę na więcej matek do wyssania. Poza tym, droga od bohatera do zera jest dużo szybsza niż w drugą stronę, i czasem można jednym, nieopatrzonym zdaniem pozbawić się sporej grupy fanów. Są na scenie artyści, którzy obrali drogę czysto zawodową, śpiewając o miłości i znajdując w tym satysfakcję. My idziemy inną drogą, zapewne dlatego, że mamy zbyt niewyparzone gęby i zbyt zwyrodniałe poczucie humoru. ALE – ja

absolutnie nie potępiam NI-KO-GO za jego wybory. My odpowiadamy za siebie, nie chcemy narzucać nikomu żadnych powinności artystycznych czy światopoglądowych, ani nie chcemy pretendować do bycia czymkolwiek sumieniem. Nie można wymagać od np. instruktora pływania, żeby się deklarował na każdym kroku na kogo głosuje. Tak samo prawo do dyskrecji politycznej mają muzycy, artyści, jeśli ten temat po prostu ich nie inspiruje artystycznie. Nie dajmy się zwariować – polityka nie jest najważniejszą rzeczą w naszym życiu.

Co do naszych fanów – cóż, ogromnie cieszy nas to, że są ludzie zdolni czuć należycie nasze teksty. Co więcej – ja dogłębnie uważam, że nasi fani są autentycznie, uczciwie rozgarnięci i świadomi. Lubią nas bardzo, ale bez jakiegoś psycholskiego, idolowatego uwielbienia, i bardzo dobrze – bo to znaczy, że mają poczucie swojej wartości na miejscu. Ten wzajemny szacunek jest podstawą naszej relacji z Szanowną Publicznością i powoduje, że chemia na koncercie gra na najwyższych obrotach. Jesteśmy z tego okrutnie, przeogromnie zadowoleni, bo daje nam to poczucie tego, że „robimy to dobrze”. A jeśli chodzi o tych mniej zorientowanych. Cóż, na pewno mnóstwo ludzi kojarzy nas tylko z „Rapapara”. Ale to też spoko, bo to jest spoko piosenka. Ludzie są przeróżni, szukają różnych rzeczy w muzyce, czasem tylko chwilowej rozrywki, czasem czegoś więcej, czasem jest to ich życie. Jeśli możemy chociaż na sekundkę zaświecić komuś na jego ścieżce, to jesteśmy zaszczyceni. A jeśli uda nam się skłonić kogoś do refleksji i sprawić, że się rozwinie, wzbogaci, otworzy nowy horyzont – to już w ogóle będziemy szczęśliwi.

3. Zapis rozmowy z doktorem Mikołajem Góralikiem, znawcą czeskiego kina, dziennikarzem i współorganizatorem wielu festiwali filmowych, takich jak *Kino na granicy* lub *Festiwal Kręgi Sztuki*. Rozmowa odbyła się 28.11.2020.

Michał Woźniak: Dzień dobry. Dziękuję za znalezienie czasu na rozmowę. Tak jak wcześniej wspominałem: chciałem zapytać się Ciebie o kilka kwestii związanych z mariażem polityki z kulturą popularną. Może na początek na przykładzie Polski. Z tego co się orientuję, to z polskim filmem nadal masz wiele wspólnego, pomimo tego, że w ostatnich latach mieszkasz w Pradze?

Mikołaj Góralik: Może nie wszystko śledzę na bieżąco, ale może z perspektywy zagranicy będzie to ciekawe porównanie (śmiech).

Michał Woźniak: W takim razie powiedz mi: jak to jest z tą polityką i kinem? Zauważasz w ostatnich latach pewne *zawężanie* się tych relacji?

Mikołaj Góralik: W największym uogólnieniu powiedziałbym, że polskie kino zawsze bazowało na tematach politycznych. Po 1989 roku pojawiły się tematy rozliczeniowe z PRL. Przez lata czerpano na przeszłości, gdzie tematy *nowoczesne* nie pojawiały się za często. Dziś się to zmienia. Przykładem czego może być film *Solid Gold*, który nie dostał się do festiwalu w Gdyni. Sam Patryk Vega, który chociaż nie robi kina *stricte* politycznego, a bazuje raczej na jakimś mainstreamie, to odwołuje się do polityki i stara się zdobyć widownię bazując na tym kapitale. Jeżeli chodzi o kino dokumentalne, to tu widać reakcje na polityczne tematy. Mamy dokumenty takie jak *Ostatni Rycerze Prawej Strony*, wcześniej *Mój kraj taki piękny*, które starają się komentować naszą rzeczywistość. Żeby w szerszym obrazie to ująć, to należałoby zauważyć, że od czasu powstania Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej kino zaczęło się podnosić i jest coraz więcej przestrzeni na filmy tego typu. Gdy kino było w kryzysie i twórców wspierały jedynie duże telewizje, to twórcy nie mogli pozwolić sobie na taką niezależność. Dziś za sprawą dofinansowania pojawia się coraz więcej niekomercyjnych projektów, które mogą odnosić się do tych (społeczno-politycznych) kwestii.

Michał Woźniak: Omówmy szerzej jeden z przytoczonych przez Ciebie przykładów – *Solid Gold*. Czy taki film może w jakikolwiek sposób wpłynąć na światopogląd widza? Czy jednak spełnia funkcje jedynie rozrywkowe?

Mikołaj Góralik: Sądząc po samych reakcjach widzów, to raczej nie jest tytuł, który ma jakąś większą siłę przebicia. Raczej jest to próba stworzenia kina akcji, uatrakcyjniona o bieżące tematy. Podziały dziś są już tak duże, że trudno wskazać o tekst kultury, który mógłby przekonać kogoś z *przejścia z jednej na drugą stronę*. Może filmy Sekielskich? Chociaż z tym to różnie bywa. Ostatnio promowaliśmy dokument *Coming Out po polsku*, który powstał jakieś dziesięć lat temu i miał być przykładem na to, że polskie społeczeństwo jest coraz bardziej otwarte. Próbowaliśmy poprzez reklamę dotrzeć do jak najszerzej widowni, ale szybko musieliśmy ściągnąć reklamę. Pojawiła się masa komentarzy, głównie od osób, które filmu nie widziały. Komentarze były straszne. W przypadku do kina częściej mamy do czynienia właśnie z takimi przykładami, gdzie film widzi kilka osób, a wypowiada się o nim kilkadziesiąt.

Michał Woźniak: Jest to bardzo ciekawy przykład, jak dzieła kultury stają się pewnymi fenomenami popkultury. Ludzie częściej wypowiadają się o danych dziełach, niż z nich korzystają. Nietrafiona interpretacja też może przyczynić się do upolitycznienia. Czy takie przykłady przypadkowego uwikłania politycznego zdarzają się często w polskiej kinematografii?

Mikołaj Góralik: Tak, dla mnie taki Patryk Vega to jest mistrzostwo tego typu zagrań. Już na etapie produkcji filmu *Polityka* od prawa do lewa pojawiały się wypowiedzi, jak ten film zmieni wyniki najbliższych wyborów, chociaż nikt jeszcze tego filmu nie widział.

Michał Woźniak: Pamiętam kampanie reklamowe filmu z hasłem: obejrzyj zanim władza go ocenzuruje. To tworzyło taki kontekst.

Mikołaj Góralik: Tak, ale takie sygnały o pewnych formach cenzury napływają do mnie coraz częściej. Przykładem tego może być film *Call Me Marianna*. Film jest koprodukcją polskiej telewizji, ale w tym momencie nie ma zgody, żeby ten film był dystrybuowany w Polsce. Mamy prawa na cały świat do tego filmu, ale z polskiego rynku musieliśmy go ściągnąć. To jest problem polskiej kinematografii, zwłaszcza jeżeli chodzi o dokument. Gdzie większość filmów teraz to koprodukcje z polską telewizją, gdzie twórcy potem nie mają możliwości dystrybucji tych filmów w Polsce. Uwikłanie w politykę jest tu widoczne.

Michał Woźniak: Czyli cenzura występuje ale nie tam gdzie się o niej najczęściej mówi.

Mikołaj Góralik: Dokładnie tak. Mówimy na razie tylko o formach politycznej cenzury. Ale jest też np. cenzura komercyjna. Ważne jest wybalansowanie pomiędzy misją mediów publicznych, a produkcjami komercyjnymi.

Michał Woźniak: Poruszałeś wcześniej kwestie dofinansowań do produkcji filmów. Wspomniałeś, że tego rodzaju finansowe wsparcie pozwala na realizację wielu powiedziałbym *misyjnych* filmów.

Mikołaj Góralik: Jeżeli twórca chce realizować swoją misję, to nie musi rezygnować z komercyjnego potencjału. Netflix lub HBO coraz częściej finansuje produkcje tego rodzaju kina, które następnie może trafiać do dużych grup odbiorców. Ale jednak coraz trudniej jest pozostać niezależnym twórcą – to utopia. Zrealizować film z niskim budżetem i trafić do milionów odbiorców, to już są jednak takie *bajki mchu i paproci*.

Michał Woźniak: Łącząc dwie ze wspomnianych wyżej kwestii: misyjności i uwikłania w procesy polityczne. Przypomina mi się tutaj sprawa filmu *Cuties*, promowanego przez platformę Netflix. Mamy tu do czynienia z całkowitym wypaczeniem pierwotnego zamiaru twórcy przez opinię publiczną. Pojawiły się zarzuty, że film seksualizuje dzieci, chociaż powstał jako próba nagłośnienia tego zjawiska.

Mikołaj Góralik: Tak, poniekąd była to wina pośrednika, którym jest sam Netflix. To miał być jeden z flagowych filmów na ten okres, przez co Netflix inwestował duże pieniądze na promocje. Ale dobór *cover photo*, który miał promować sam film był bardzo niefortunny. Jeżeli zobaczysz plakaty tego filmu np. z festiwalu Sundance, gdzie otrzymał nagrodę, to ta identyfikacja wizualna była zupełnie inna. Wtedy też film był nastawiony na zupełnie inną widownię. W momencie jak miał się stać filmem dla wszystkich, to zaczął być promowany w całkowicie inny sposób. Netflix musiał się wycofać całkowicie z tego tematu.

Michał Woźniak: Od spraw typowo polskich odeszliśmy do kwestii międzynarodowych. W takim razie pora na pytanie o Czechy. W Czechach ten mariaż polityki z popkulturą jest też tak dobrze widoczny jak w Polsce?

Mikołaj Góralik: Na pewno jest widoczny, ale jest przy okazji bardzo specyficzny. Czeskie kino nie jest zbyt polityczne. Jeżeli spojrzymy np. na kino Słowackie to jest to kino stricte polityczne. Większość filmów wysyłanych na zagraniczne festiwale to filmy o rodzącym się fašyzmie lub o prawej stronie. Sprawa Kuciaka już została przeniesiona na ekrany. Tam tematy polityczne są bardzo widoczne. Ja patrzę na Czechy i Słowację jak na jedno rozdzielone państwo (śmiej). Ciągłe mają ze sobą wiele wspólnego, to widać w popkulturze. Program Mam Talent? Tu nazywa się Czechy i Słowacja mają talent. Przechodząc jednak do kina czeskiego. Tych tematów bieżących nie ma zbyt wiele. Jeżeli powstają takie filmy, to przede wszystkim nawiązują do czasów komunizmu. Ale nie tylko. W ostatnich latach powstał np. film o premierce Andreju Babiszu, który ukazuje jego związki z czeskim biznesem. To są filmy, które docierają do garstki. Do tak zwanej *praskiej kawiarni*, czyli pejoratywnie ludzi, którzy nie znają problemów prawdziwych Czechów. Ale są ciekawe przykłady relacji polityki z popkulturą. Na przykład reżyser Jaroslav Soukup, który startował na prezydenta. Soukup prowadzi chyba z dwadzieścia programów w telewizji. Stara się być wpływową osobą, która jednak już chyba straciła początkowy kredyt zaufania wyborców. Tomio Okamura, szef prawicowej partii Świt

Demokracji Bezpośredniej, którego samo nazwisko może wskazywać, że nie jest Czechem z dziada pradziada. Jego kampania jest założona na hasło *zostawmy Czechy dla Czechów*. Choć na plakacie nie widzimy kogoś, kto wygląda na Czecha, to jednak ten był w stanie przekonać wyborców do swoich poglądów. Jednak w samych kinach nie ma aż tyle polityki co w Polsce.

Michał Woźniak: To chyba nie jedyne różnice pomiędzy czeską i polską polityką?

Mikołaj Góralik: Debata polityczna w Czechach jest silna w sieci. Polaryzacja też jest bardzo widoczna. Natomiast nie ma takiej konfrontacji na ulicach. Dla mnie było wielkim szokiem w zeszłym roku, kiedy to świętowano 30lecie Aksamitnej Rewolucji. Setki tysięcy ludzi były w centrum miasta, z różnymi flagami i emblematami. Natomiast panowała atmosfera święta. Nikt nikogo nie odgradzał od siebie. Ta kultura jest zupełnie inna. Do tego cały fenomen protestów *Milion Chwil dla Demokracji*, to też jest taki przykład bazowania na popkulturze. Legendy czeskiej popkultury pojawiały się na tych protestach. Influencerzy pojawiali się na scenach, żeby wesprzeć ten ruch, dlatego też udało się zgromadzić na protestach największe tłumy od 1989 roku.

Michał Woźniak: Mamy tu do czynienia z podobnymi działaniami jak w Polsce, celebryci włączają się w działania polityczne.

Mikołaj Góralik: Tak jak Ewa Farna (śmiej), która włącza się do protestów zarówno w Polsce jak i Czechach.

Michał Woźniak: Dzisiaj celebryci coraz częściej włączają się w życie polityczne. Bycie częścią politycznego dyskursu stało się modne. W Czechach jest podobnie?

Mikołaj Góralik: Myślę, że tak. Jest to modne i *fajne*. Ale nie jest to społecznym obowiązkiem. Tutaj jednak szanuje się sferę prywatności i wielu ludzi nie interesuje jakie masz poglądy. Nie każdy celebryta musi wypowiadać się na każdy temat, to kwestia kulturowa. Myślę, że różni nas też zaufanie do mediów publicznych i dziennikarzy jako takich. Ciągłe odbywa się debata, żeby utrzymać te media na możliwie najbardziej niezależnym poziomie. Nie ma takiej polaryzacji, że tylko jedna strona wierzy w media publiczne. Raczej oglądają je wszyscy.

Zapis rozmowy z Robertem M. Wegnerem, pisarzem fantasy, sześciokrotnym laureatem nagrody imienia Janusza A. Zajdla oraz najbardziej obiecującym młodym twórcą według *Europejskiego Stowarzyszenia Science Fiction*. Rozmowa odbyła się 26.11.2020.

Michał Woźniak: Dzień dobry. Pańska sztandarowa seria książek pod tytułem *Opowieści z meekhańskiego pogranicza* łączy ze sobą ciekawą narrację, wciągającą fabułę i uniwersum. Meekhan to nie tylko miejsce akcji Pana książek. To także żywy świat ze swoją historią, geografią, polityką i licznymi kulturami. Jak stworzyć tak wielki, skomplikowany, wielowymiarowy i (przede wszystkim) koherentny świat fikcji? Czy polityka odgrywa ważny element w kreacji świata przedstawionego?

4. Robert Wegner: No cóż, odpowiadając na pierwsze pytanie, muszę powtórzyć pewną anegdotę, którą często raczę czytelników na spotkaniach autorskich. Otóż Imperium Meekhańskie narodziło się z mojej własnej ciekawości. Pierwsze opowiadanie z tego uniwersum umieściłem w Ponkee-Laa, nadmorskiej metropolii znajdującej się u ujścia wielkiej rzeki. W trakcie pracy nad tekstem pojawiły się jednak liczne, natarczywe pytania takie jak – w jakim kraju leży to miasto, z kim ten kraj graniczy, jaka jest jego historia, dlaczego Ponkee-Laa jest takie bogate etc. I tak narodził się Meekhan – wciąż potężne imperium, które kiedyś władało samym nadmorskim miastem. Odpowiedź na każde z powyższych pytań rodziła kilka kolejnych, więc jako młody twórca spędziłem wiele miesięcy kreując historię wymyślanego świata, w którym wszystkie aspekty rzeczywistego państwa takie jak jego historia, religia, kultura i polityka muszą ze sobą współgrać.

No i przechodząc w tym miejscu do drugiego pytania – polityka jest dla Imperium jednym z najważniejszych elementów jego funkcjonowania. I to zarówno polityka zewnętrzna – obejmująca działania dyplomatyczne, kontakty handlowe a nawet wojny z sąsiadami, jak i wewnętrzna – gdyż w wieloetnicznym i wielokulturowym organizmie Imperium napięcia i czasem wzajemnie się wykluczające interesy różnych warstw społecznych muszą być kontrolowane. Dlatego Imperium posiada, oprócz armii, także sprawnie funkcjonujący korpus dyplomatyczny oraz wyspecjalizowane wywiady zajmujące się sprawami krajowymi i zagranicznymi.

Michał Woźniak: Wspomniał Pan o dwóch wymiarach polityki – wewnętrznym i zewnętrznym. Czy w konstruowaniu instytucji i stosunków międzynarodowych wzorował się Pan na realnych rozwiązaniach/doświadczeniach?

Robert Wegner: Oczywiście. Jestem wielkim miłośnikiem historii. A ponieważ jestem też mieszkańcem Europy, imperium, któremu najbliższą do Meekhanu, jest oczywiście starożytny Rzym z okresu swego największego rozkwitu z jego zawodową armią, mocno scentralizowaną władzą, rozbudowanym systemem handlu oraz pragmatycznym podejściem do religii i polityki. Rzecz jasna nie jest to przeniesienie w skali 1-1, lecz inspiracja. Z drugiej strony większość imperiów, które powstawały od zarania dziejów, zbudowana była na podobnych podstawach, czyli zapewnieniu dobrobytu obywatelom oraz bezpieczeństwa zarówno wewnętrznego jak i zewnętrznego.

Michał Woźniak: W jednym z wywiadów przeczytałem, że nie ma Pan jednej ulubionej stworzonej przez siebie postaci. Nie wiem, czy nie będzie to zbyt prywatne pytanie, ale jednak spróbuję: czy któraś ze stworzonych przez Pana postaci reprezentuje Pana stosunek do świata lub polityki?

Robert Wegner: Altsin Awendeh – złodziej opętany przez fragment duszy oszalałego boga wojny. Złośliwy, cyniczny i trzymający dystans zarówno do świata, jak i polityki, choć mający własne zasady i potrafiący zaangażować się w rzeczy, które uważa za ważne. Powiedzmy, że z tą postacią najbardziej dzielę poczucie humoru i stosunek do rzeczywistości.

Michał Woźniak: Większość pisarzy jest przy okazji zapalonymi czytelnikami. Czy literatura fikcji, Pana zdaniem, może być elementem kształtującym światopogląd czytelnika? W wywiadzie, który ukazał się na łamach lubimyczytac.pl wspomina Pan, że sporo wiedzy, przydatnej przy pisaniu własnych opowieści, wyniósł Pan z innych książek - czy podobnie może być z wiedzą na temat mechanizmów polityki?

Robert Wegner: Hej, ale jeśli przyjmiemy, że dzieła religijne są tekstami fikcyjnymi, to ich siła kształtowania światopoglądów całych narodów i kultur jest porażająca, nieprawdaż? Co do dzieł współczesnych – książek, filmów, komiksów itd. to chociaż budują one wokół siebie różnego rodzaju subkultury (np. miłośników Gwiezdných Wojen, wielbicieli klimatów postapokaliptycznych, albo miłośników wampirów) to wydaje mi się, że zaspokajane są tu raczej potrzeby przynależności do jakiejś grupy, niż światopoglądowe. Rola kształtowania światopoglądu czytelników np. przez umieszczanie w książkach przesłań moralizatorskich umarła wraz z wielkimi powieściami zaangażowanymi społecznie.

Natomiast prawdziwy wgląd w mechanizmy polityczne rządzące światem dają nam książki i opracowania historyczne. To z nich można przekonać się najlepiej jak bardzo skuteczność w polityce jest wprost proporcjonalna do zimnego pragmatyzmu, wyrachowania i cynizmu. No i oczywiście nieśmiertelny „Księżę” Machiavellego, dzieło potępiane i odsądzane od czci chyba tylko przez to, że zbyt wyraźnie odkrywało te właśnie zasady.

Michał Woźniak: Autor przemycą w swoim dziele część samego siebie. Czy Pana zdaniem może to również dotyczyć sfery polityki? Czy może jednak artysta powinien pozostawać apolityczny?

Robert Wegner: Jestem przekonany, że zależy to od autora. Niektórzy potrafią całkowicie uniknąć pokazywania swoich podglądów, inni zaś, ci bardziej zaangażowani ideologicznie, będą używać własnej twórczości jako tuby do ich wyrażania, co zresztą często odbija się na jakości dzieł. Sądzę jednak, że w większości przypadków poglądy twórców w taki czy inny sposób „przesiökają” do ich książek, filmów, komiksów itd. Z drugiej strony często dzieło oceniane jest przez pryzmat poglądów odbiorcy, na co twórca nie ma wpływu. Ja sam spotykałem się z opiniami, że tworzę „militarną, mizoginistyczną fantastykę dla heteroseksualnych chłopaków” oraz „feministyczne książki pełne politycznej poprawności” – a obie opinie dotyczą tego samego cyklu (śmiech). Nie da się jednak uniknąć takich sytuacji, bo tworzenie jest zawsze w jakimś stopniu próbą dyskusji z czytelnikiem. A jakie on ma poglądy, autor przekonuje się czasem dopiero po fakcie (śmiech).