ISSN 2300-7109

studia humanistyczne agh

Społeczeństwo. Kultura. Technologia

2023
tom 22/2

WYDAWNICTWA AGH
KRAKÓW 2023

AGH

studia humanistyczne agh

Społeczeństwo. Kultura. Technologia

2023
tom 22/2

contributions to humanities agh

Semi-annual of AGH University of Krakow

AGH UNIVERSITY PRESS
KRAKOW 2023

2023
vol. 22/2

studia humanistyczne agh

Społeczeństwo. Kultura. Technologia

Półrocznik Akademii Górniczo-Hutniczej im. S. Staszica

WYDAWNICTWA AGH
KRAKÓW 2023

2023
tom 22/2

Dyrektor Wydawnictw AGH/ Head of Publishing of AGH University Press: *Jan Sas*

Komitet Redakcyjny/ Editorial Team:
Grzegorz Ptaszek (redaktor naczelny/ editor-in-chief): nauki o komunikacji społecznej i mediach/ communication and media studies
Damian Gałuszka (sekretarz/ managing editor): socjologia, nauki o komunikacji społecznej i mediach/ sociology, communication and media studies
Jowita Guja (redaktorka tematyczna/ thematic editor): nauki o kulturze i religii/ culture studies, religious studies
Dorota Żuchowska-Skiba (redaktorka tematyczna/ thematic editor): socjologia, nauki o komunikacji społecznej i mediach/ sociology, communication and media studies
Tomasz Masłyk (redaktor statystyczny/ statistical editor)

Redakcja/ Editorial Advisory Board:
Maarit Jaakkola (University of Gothenburg, Sweden)
Ryszard W. Kluszczyński (University of Lodz, Poland)
Paul Levinson (Fordham University, United States)
Marie-Laure Ryan (United States)
Siarhei Liubimau (European Humanities University, Lithuania)
Piotr Siuda (Kazimierz Wielki University, Poland)
Aleksandra Wagner (Jagiellonian University, Poland)

Redaktor prowadzący/ Main editor: *Grzegorz Ptaszek*

Adres redakcji „Studiów Humanistycznych AGH"/ Adress of „Contributions to Humanites"
Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie
Wydział Humanistyczny
ul. Czarnowiejska 36, budynek C-7 (pok. 5.23)
30-054 Kraków

studiahumanistyczne@agh.edu.pl
http://journals.agh.edu.pl/human/
https://doi.org/10.7494/human

Korekta językowa/ Proofreading:
Kamila Zimnicka – język polski/ Polish
Bret Spainhour – język angielski/ English

Projekt okładki i stron tytułowych/ Cover Design: *Agata Wajer-Gądecka*, *Andrzej Choczewski*

Skład komputerowy/ DTP: *Wydawnictwo JAK*, *www.wydawnictwojak.pl*

© Wydawnictwa AGH, Kraków 2023, Creative Commons CC-BY 4.0 License

ISSN 2300-7109

Wydanie zostało dofinansowane przez Akademię Górniczo-Hutniczą im. Stanisława Staszica w Krakowie (dotacja podmiotowa na utrzymanie potencjału badawczego nr 11.11.430.158)

Redakcja Wydawnictw AGH
al. A. Mickiewicza 30, 30-059 Kraków
tel. 12 617 32 28, 12 636 40 38
e-mail: redakcja@wydawnictwoagh.pl
www.wydawnictwo.agh.edu.pl

Spis treści/ Table of contents

Kamil Łuczaj, Olga Małgorzata Kurek-Ochmańska

AWANS SPOŁECZNY A RELACJE RODZINNE
W BIOGRAFIACH AKADEMIKÓW Z KLAS LUDOWYCH. 7

UPWARD MOBILITY AND FAMILY RELATIONS IN THE BIOGRAPHIES OF ACADEMICS FROM WORKING CLASSES

Agata Maksymowicz, Łucja Kapralska

AKTYWNOŚĆ JAKO STRATEGIA POMYŚLNEGO STARZENIA SIĘ
W ŚWIETLE INTERNETOWYCH RAD I WSKAZÓWEK DLA SENIORÓW 29

ACTIVITY AS A STRATEGY FOR SUCCESSFUL AGING IN LIGHT OF ONLINE PIECES OF ADVICES AND GUIDANCE FOR SENIORS

Magdalena Maria Zdun

WŁĄCZENIE W ROZWÓJ. ROZWÓJ JAKO PROCES WSPÓŁTWORZENIA
I WSPÓŁUCZESTNICTWA 47

INCLUSION IN DEVELOPMENT. DEVELOPMENT AS A PROCESS OF CO-CREATION AND JOINT PARTICIPATION

Beata Łubianka, Piotr Długosz

JA, MÓJ AWATAR CZY MOJE CIAŁO?
O ZWIĄZKACH OCENY CIAŁA GRACZY RPG
Z KREOWANĄ POSTACIĄ W GRZE 65

ME, MY AVATAR OR MY BODY? THE RELATIONSHIP BETWEEN THE BODY ESTEEM OF RPG PLAYERS AND THE CREATED CHARACTER IN THE GAME

Adam Krzysztof Żądło

WROGOWIE CYFROWEJ IMMERSJI.
ANALIZA AKTUALNYCH PRZESZKÓD
TECHNOLOGICZNO-PERCEPCYJNYCH DLA VR, AR, MR, XR
NA PRZYKŁADZIE INSTALACJI PT. *MAKIETOWANIE RZECZYWISTOŚCI* 81

*OPPONENTS OF DIGITAL IMMERSION. ANALYSIS OF
CURRENT TECHNOLOGICAL AND PERCEPTUAL OBSTACLES
FOR VR, AR, MR, XR ON THE EXAMPLE OF THE INSTALLATION
ENTITLED "MODELLING REALITY"*

Justyna Kroczak

THE SOCRATIC PRACTICE OF "CARE OF THE SELF" (*EPIMELEIA HEAUTOU*)
AND THE COACHING PROCESS 101

Karol Więch

HUMANIZOWANIE NOWOCZESNOŚCI
NA PRZYKŁADZIE ZWIĄZKÓW MIASTA I LITERATURY 111

*HUMANIZING MODERNITY ON THE EXAMPLE OF
THE RELATIONSHIP BETWEEN A CITY AND LITERATURE*

Notes for Contributors. 131

Informacje dla autorów. 132

https://doi.org/10.7494/human.2023.22.2.7

Kamil Łuczaj

ORCID: 0000-0002-1603-3259
Uniwersytet Łódzki

Olga Małgorzata Kurek-Ochmańska*

ORCID: 0000-0002-6627-785X
Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie

AWANS SPOŁECZNY A RELACJE RODZINNE W BIOGRAFIACH AKADEMIKÓW Z KLAS LUDOWYCH

Niniejszy artykuł dotyka problematyki nierówności szans edukacyjnych i możliwości realizacji kariery naukowej przez osoby wywodzące się z klas ludowych, która w polskiej przestrzeni badawczej nie była dotychczas eksplorowana. Podstawowym źródłem danych w niniejszym artykule są narracyjne wywiady biograficzne z pracownikami dydaktyczno-badawczymi polskich uczelni, którzy mimo pochodzenia z mniej uprzywilejowanych rodzin, nieposiadających znacznych zasobów kapitału społecznego, kulturowego i ekonomicznego, zdołali osiągnąć sukces w świecie naukowym. Główne pytanie badawcze brzmi: w jaki sposób konfiguracja różnego rodzaju kapitałów zakumulowanych i mających swoje źródło w rodzinie wiąże się z rozwojem kariery akademickiej w Polsce? Autorzy artykułu proponują upowszechnienie nowych pojęć teoretycznych: „antykapitał rodzinny" oraz „podwyższony kapitał kulturowy".

Słowa kluczowe: awans społeczny, akademicy, klasa robotnicza, edukacja, system rodzinny

WPROWADZENIE – ZARYS PROBLEMU BADAWCZEGO

Edukacja uznawana jest za „jedyną na większą skalę szansę awansu społecznego" (Kawula, 2005, s. 65). Jednocześnie różne rodzaje selekcji edukacyjnych – doszkolne, wewnątrzszkolne i poszkolne (Borowicz, 2000, s. 53) – ograniczają możliwość awansu, a rodzina wciąż odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu szans, aspiracji oraz „horyzontów działań" (*horizons for action*) uczniów (Atkins, 2017). Klasyczne analizy prowadzone przez Pierre'a Bourdieu oraz Jean-Claude'a Passerona (1979) we Francji pokazały, że szkoła jest instytucją odpowiedzialną za reprodukcję kultury prawomocnej, co stawia dzieci z klas

* Autorka do korespondencji: Instytut Analiz Edukacji, Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, ul. mjr. Henryka Sucharskiego 2, 35-225 Rzeszów; e-mail: okurek@wsiz.edu.pl.

ludowych w utrudnionym położeniu, ponieważ podejmując edukację, muszą one przejść proces akulturacji (Berry et al., 2006; Furnham i Bochner, 1982; Hurst et al., 2018; Sam et al., 2006; Ward et al., 1999; 2001). Ustalenia te potwierdzają liczne badania prowadzone ostatnio w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Nie brakuje jednak również badań krajowych, pokazujących i wyjaśniających podstawowe nierówności edukacyjne oraz ich związek ze środowiskiem rodzinnym. Ryszard Borowicz (2000, s. 19) podkreśla, że „z mniej korzystnymi warunkami rozwoju osobniczego, czyli ze środowiskiem wiejskim, małomiasteczkowym, z rodzinami chłopskimi i nisko kwalifikowanymi robotniczymi, z niższymi poziomami wykształcenia, zawsze wiązały się słabsze wyniki osiągane w szkole przez dzieci", w rezultacie czego „zawsze *lepiej urodzeni*, silniej umotywowani, osiągają to, co jest dla nich wartościowe". Wszystkie te badania potwierdzają, że w polu edukacyjnym istnieje zjawisko określane przez badaczy mianem marginalności, marginesowości, marginalizacji społecznej, wykluczenia czy ekskluzji społecznej (Wardęcka, 2005).

Wzrost nierówności ekonomicznych w Polsce obserwowany wraz z rozpoczęciem transformacji ustrojowej (Bukowski i Novokmet, 2021) przyczynia się do powiększania się tych nierówności (Borowicz, 2000; Kawula, 2005). Stanisław Kawula (2005, s. 60) zauważa, że ograniczony dostęp do edukacji uniemożliwia dzieciom i młodzieży, głównie ze środowisk wiejskich, pomyślny start życiowy, skazuje je na gorszą pozycję społeczną, mniej korzystne miejsce zamieszkania, gorsze miejsca pracy bądź bezrobocie. Sprawia, że nie mogą one konkurować z lepiej wykształconymi mieszkańcami miast, a w sytuacjach rywalizacji doznają niepowodzeń, co powoduje, że tracą nadzieję na przyszłość i boją się podejmować ryzyko po raz kolejny. Z tego powodu młodzież wywodząca się ze środowisk inteligenckich znacznie częściej niż jej rówieśnicy z niższym poziomem kapitału kulturowego zamierza podejmować studia (Borowicz, 2000, s. 109), a wyższe wykształcenie rodziców znacząco ułatwia wejście na ścieżkę i rozwijanie kariery akademickiej (Xu, 2020).

W niniejszym artykule koncentrujemy się na specyficznym aspekcie nierówności edukacyjnych – możliwości realizacji kariery naukowej przez osoby wywodzące się z klas ludowych, które nie tylko muszą niwelować różnego rodzaju deficyty[1] (Case, 2017), lecz także pomagają finansowo swoim rodzinom (Xu, 2020). Artykuł ma na celu wypełnienie ważnej luki w literaturze. Dotychczasowe badania koncentrowały się bowiem raczej na porównaniach szans edukacyjnych członków różnych klas społecznych niż zróżnicowaniu w obrębie klas społecznych. Sprzyjało to koncentracji na makrosocjologicznych przyczynach nierówności szans edukacyjnych, pozostawiając w cieniu mikrospołeczną analizę środowisk socjalizacyjnych, takich jako rodzina, społeczność lokalna, szkoła czy grupa rówieśnicza (Kawula, 2005). Choć w obszernej literaturze na ten temat zdarzały się wyjątki, na przykład Feliks Gross (1986, s. 304–305) w swoim przedwojennym dziele na temat kultury klasy robotniczej pokazywał różne modele edukacji w rodzinach robotniczych, sugerując, że kategoria klasy ludowej nie powinna być uniwersalizowana.

Podstawowym źródłem danych w niniejszym artykule są wywiady biograficzne z osobami, które pomimo niesprzyjających warunków strukturalnych przeszły pomyślnie cały

[1] Warto przy tym zaznaczyć, że owe „deficyty" nie zawsze stanowią obiektywne przeszkody, lecz mogą być wynikiem zaniżonej samooceny.

wydłużony cykl edukacji, przynajmniej do uzyskania stopnia doktora. Dodatkowy materiał poddany analizie pochodzi z indywidualnych wywiadów pogłębionych z członkami ich rodzin pochodzenia i znajomych z kręgów akademickich. Okres edukacji większości badanych przypadł na transformację ustrojową, a więc były to osoby narażone na szczególnie silne rozwarstwienie się polskiej młodzieży (Słupska, 2005). Zestawienie ze sobą tych dwóch zbiorów danych pozwala nam odpowiedzieć na pytanie: w jaki sposób konfiguracja różnego rodzaju kapitałów zakumulowanych w rodzinie wiąże się z rozwojem kariery akademickiej w Polsce? Szczególną uwagę zwracamy zarówno na niedostatki materialne, jak i przezwyciężanie „kulturowej obcości" (Wardęcka, 2005).

KLASOWE UWARUNKOWANIA EDUKACJI I KARIER ZAWODOWYCH. PRZEGLĄD LITERATURY

Klasyczne badania z zakresu pedagogiki społecznej i socjologii edukacji niezmiennie wykazują, że „dążenia i zachowania młodzieży są – najogólniej mówiąc – świadomością odzwierciedlającą byt, funkcją zewnętrznych warunków obiektywnych (typy szkół, ich sieć, położenie społeczne i kulturalne rodziny, tradycje kształceniowe, rynek pracy itp.) oraz subiektywnych, zależnych w znacznej mierze od jednostki i dla niej specyficznych (np. indywidualne uzdolnienia i zainteresowania, cechy osobowości)" (Borowicz, 2000, s. 56). Bourdieu i Passeron (1979, s. 192) podkreślają rolę szkoły w reprodukowaniu struktur społecznych: „to poprzez specyficzny sposób spełniania swojej technicznej funkcji komunikacji określony system szkolny spełnia dodatkowo swoją społeczną funkcję utrwalenia oraz swoją ideologiczną funkcję uprawomocnienia". Dzieje się tak głównie ze względu na nieprzystawalność języka, którym uczniowie posługują się w domu, i języka używanego w rodzinie, a także różnice pomiędzy kulturą znaną z domu a kulturą legitymizowaną.

Nowsze opracowania naukowe pokazują, że różnice pomiędzy strukturą kapitałów obecną w domu a oczekiwaniami środowiska edukacyjnego zaczynają odgrywać rolę na bardzo wczesnym etapie życia człowieka. Badania Annette Lareau (1989) poświęcone „domowemu przywilejowi" (*home advantage*) oraz ich kontynuacje pokazały, że klasy ludowe i średnie hołdują dwóm zupełnie różnym strategiom wychowawczym[2], które autorka określa jako „naturalny rozwój" (*natural growth*) oraz „zaplanowane hodowanie" (*concerted cultivation*) (Lareau, 2003). Pierwsza jest charakterystyczną dla klas ludowych strategią bierną – wiąże się z ograniczonym planowaniem zajęć dzieci przy jednoczesnym silnym autorytecie rodzicielskim i nietraktowaniu dziecka jako równego partnera. Strategia klas średnich polega natomiast na częstych rozmowach z dziećmi, pytaniu ich o własne potrzeby oraz organizowaniu zajęć pozalekcyjnych. Sugestie płynące z badań Jessi Streib (2011, s. 337) idą nawet o krok

[2] Przedstawione tu praktyki wychowawcze nie powinny być w żadnej mierze wartościowane jako lepsze i gorsze. Steph Lawler (2013, s. 155) w przekonujący sposób argumentuje, że niektóre praktyki klas ludowych są potępiane tylko dlatego, że są praktykami klas ludowych, a nie ze względu na swoją „obiektywną" nieracjonalność czy szkodliwość. Jako przykład autorka podaje praktykę „karmienia niemowląt na żądanie" oraz „niewysadzania dziecka na nocnik", które potępiano jeszcze w latach 50. XX wieku jako wyznacznik ignorancji klas ludowych, a które dziś stanowią zalecaną normę wychowawczo-opiekuńczą.

dalej – dzięki obserwacji uczestniczącej prowadzonej w przedszkolu badaczka zauważa, że „już przedszkolaki są *aktorami klasowymi* (*class actors*), wytwarzającymi klasę poprzez swoje style językowe". Uwidacznia się to w zróżnicowanych klasowo sposobach komunikacji nawet tak małych dzieci z otoczeniem (częściej mówią, przerywają i proszą o pomoc).

Przeciwwagą dla opracowań opartych na koncepcji reprodukcji są badania prowadzone w obrębie paradygmatu *working-class studies*, gdzie klasę robotniczą definiuje się w inkluzywny sposób: poprzez robotnicze pochodzenie lub doświadczenie dorastania w biedzie (Hurst i Vitale, 2020) głównie w Stanach Zjednoczonych (Hurst i Vitale, 2020; Russo i Linkon, 2005) i Wielkiej Brytanii (Crew, 2020). W Wielkiej Brytanii organizowana jest nawet coroczna konferencja poświęcona wąskiej tematyce akademików z klas robotniczych (*working class academics*)[3]. Obok celu naukowego autorzy reprezentujący ten nurt stawiają sobie zadanie zmieniania świata, wypowiadając się w imieniu innych akademików z klas ludowych (perspektywa „my"). Są to więc badania prowadzone na ten temat, ale i dla przedstawicieli tego środowiska.

Na zróżnicowanie w obrębie klasy robotniczej zwraca uwagę Laura Bentley (2020), która na podstawie badań prowadzonych w Wielkiej Brytanii proponuje, aby wyróżnić „wyższą klasę robotniczą" (*upper-working class*). Mają do niej należeć osoby, które wyraźnie odróżniają się od typowej klasy robotniczej (*firmly-working-class*), na przykład mieszkali w lepszych dzielnicach i mieli lepiej wykształconych rodziców (Bentley, 2020, s. 75) oraz czują się bezpieczniejsze finansowo, a także nie muszą podejmować pracy w trakcie studiów (Bentley, 2020, s. 210). Z tym położeniem wiążą się oczekiwania dotyczące pójścia na studia, przez co pytanie: „czy iść na studia?" było zastępowane pytaniem: „na jaką uczelnię iść?" (Bentley, 2020, s. 120). Bardzo ważnym punktem odniesienia są badania Tary Yosso (2005, s. 77–80), która badając grupy zmarginalizowane, wskazała, że ich członkowie i członkinie posiadają sześć form kapitału: aspiracyjny (wiara w możliwość odniesienia sukcesu pomimo ograniczeń), nawigacyjny (umiejętność wykorzystywania na swój użytek różnych instytucji społecznych), społeczny (sieci i zasoby wspólnotowe), językowy (umiejętność komunikowania się w więcej niż jednym języku lub stylu), rodzinny (poczucie wspólnoty, historii) oraz opozycyjny (umiejętność sprzeciwiania się nierównościom). Choć typologia ta nie jest całkiem zrozumiała i trudno odnieść ją do znacznie bardziej znanej typologii stworzonej przez Bourdieu (1997), pozwala ona zrozumieć, co może decydować o sukcesie niektórych osób wywodzących się z klas ludowych.

W polskim kontekście[4] Monika Grochalska badała „transgresyjne trajektorie" jednostek, które „nie poddają się reprodukcji prostej, lecz wykraczają poza ramy swojego społecznego

[3] Por. https://workingclass-academics.co.uk/ [28.07.2021].

[4] Poza cytowaną dalej obszernie Moniką Grochalską w polskiej literaturze akademickiej można odnaleźć jedynie studium Katarzyny Andrejuk, które omawia awans z perspektywy ogólnej, nie zaś z perspektywy szkolnictwa wyższego i akademii. Przeprowadzone przez autorkę badanie biograficzne wśród kobiet awansujących w czasach PRL pokazało rolę dwóch sił w wyznaczaniu trajektorii zawodowych omawianej grupy: uwarunkowań systemowych państwa ludowego oraz indywidualnej aktywności i sprawstwa (Andrejuk, 2016). Drugim zaś badaniem nad ruchliwością społeczną w kontekście szkolnictwa wyższego jest sondaż realizowany przez Marka Kwieka w krajach Unii Europejskiej. Na podstawie zgromadzonego obszernego materiału analitycznego badacz udowadnia, że międzypokoleniowe wzorce przekazywania wykształcenia i zawodów są nadal niezwykle silne we wszystkich badanych systemach europejskich. Badacz wskazuje, że w Polsce odsetek osób mających wyższe wykształcenie i wykonujących zawody wymagające wysokich kwalifikacji, których rodzice posiadali jedynie podstawowe wykształcenie, wynosi zaledwie 6% (Kwiek, 2015).

istnienia" (Grochalska, 2011, s. 19). Badaczka przeprowadziła osiem wywiadów narracyjnych z czterema kobietami i czterema mężczyznami (chcąc porównać kobiece i męskie trajektorie) w wieku 23–40 lat, którym udało się pokonać grawitacyjną siłę środowiska o szczególnym ryzyku oddziaływań wykluczających, o dużym odsetku dziedziczenia przez dzieci pozycji społecznej rodziców (wieś) i osiągnąć wysoki status społeczny, definiowany przez pracę w mieście, wykształcenie wyższe, wysoką pozycję zawodową, relatywnie wysokie dochody oraz prestiż społeczny. Wśród badanych znaleźli się między innymi lekarz, prawnik, informatyk, kierowniczka żłobka, adiunkt czy urzędniczka. Celem badania było uchwycenie wewnętrznych i zewnętrznych czynników, które spowodowały, że jednostki z racji swego urodzenia potencjalnie zagrożone wykluczeniem uniknęły tego przeznaczenia (Grochalska, 2011, s. 97–111). Omawiając pole relacji rodzinnych, Grochalska dzieli rodziny na:

- wspierające – z relatywnie dużymi zasobami kapitału społecznego przy jednocześnie niskim kapitale ekonomicznym i kulturowym, które świadomie pomnażają posiadany kapitał i przekazują go swoim dzieciom;
- obojętne – z niewielkimi zasobami tych trzech kapitałów;
- dysfunkcyjne – z bardzo niskim poziomem kapitałów, badani zaklasyfikowani do tej grupy przedstawiali rodziców i dom rodzinny jako czynniki negatywne w procesie swojego rozwoju (Grochalska, 2011, s. 144–145).

Wszystkie typy rodzin odciskały swoje piętno na życiu zawodowym uczestników badania. Najmniej oczywisty jest wniosek płynący z analizy rodzin wspierających, gdzie negatywnym zjawiskiem była, nieobserwowana w innych układach, rywalizacja pomiędzy rodzeństwem (Grochalska, 2011, s. 152). Rodziny obojętne nie zgromadziły wystarczających zasobów kapitału, aby wspomóc wysiłki dzieci, a jedyny przedstawiciel rodzin dysfunkcyjnych „nie utrzymuje kontaktów z domem rodzinnym, mając poczucie, że w tym przypadku mógłby więcej stracić niż zyskać" (Grochalska, 2011, s. 162). „Utrata rodziny" ze względu na nowe środowisko jest motywem, który pojawia się często nie tylko w literackich autobiografiach, które ukazują się w różnych krajach (np. książki Didiera Eribona, Tary Westover), lecz również w opracowaniach dotyczących klasy ludowej (Lubrano, 2004, s. 70). Sylwia Urbańska (2014) rozważa nawet, czy *apostazja* z rodziny dysfunkcyjnej jest w ogóle możliwa. Niektóre wywodzące się z klas ludowych osoby ukrywają swoje pochodzenie przed kolegami z klasy średniej, a inne są zmuszane do ukrywania przed rodziną swoich osiągnięć i zmian, których doświadczyli (Eribon, 2019; Lubrano, 2004, s. 66). Rozluźnienie się relacji rodzinnych następuje zwykle ze względu na nieprzystające wartości. Christine Walley pokazuje, że wbrew powszechnemu założeniu awans nie jest tym, czego pragną wszyscy rodzice: „podczas gdy wielu rodziców chce, żeby ich dzieciom powodziło się dobrze, wielu ma również nadzieję, że ich dzieci pozostaną blisko domu, będą częścią świata społecznego ich rodziny, i będą cenić, to, co oni cenią. Niewielki sukces w obrębie znanego świata społecznego może wydawać się niektórym rodzicom atrakcyjniejszy niż zewnętrzny sukces, zdefiniowany przez elitarne instytucje edukacyjne" (Walley, 2013, s. 98). Markieta Domecka i Adam Mrozowicki (2008, s. 141) zwracają natomiast uwagę na odwrotne zjawisko – sytuację, w której zakład pracy zaczyna pełnić rolę „drugiej rodziny". Tę prawidłowość zaobserwowaną wśród znacznej części badanych przez siebie robotników, a więc osób, które nie awansowały społecznie,

autorzy wiążą z ludowym „familiaryzmem". Typowy dla nich typ kariery zakotwiczonej charakteryzuje „silna więź i poczucie przynależności z jednej strony, z drugiej zaś trudności z wyobrażeniem sobie własnego funkcjonowania w innym środowisku i ramach organizacyjnych stają się jednym z czynników skłaniających do *pozostawania w świecie znanym* [wyróżn. aut.]" (Domecka i Mrozowicki, 2008, s. 141).

W niniejszym artykule przyjmujemy założenie, że na przebieg kariery akademickiej i na szanse osiągnięcia sukcesu w świecie nauki znaczący wpływ ma pochodzenie klasowe. Równocześnie nie podważamy roli innych, zróżnicowanych czynników, takich jak: kompetencje i predyspozycje psychospołeczne jednostki, płeć czy widoczne w polskiej akademii zmiany pokoleniowe. Jak pisał Pierre Bourdieu, czynniki te powinny być rozpatrywane łącznie, ponieważ „właściwości płci również nie dają się oddzielić od właściwości klas, podobnie jak żółty kolor cytryny jest nierozłączny z jej kwaśnym smakiem. Klasę określa to, co w niej najbardziej istotne ze względu na miejsce i wartość, jaką nadaje obu płciom oraz ich społecznie ukonstytuowanym dyspozycjom" (Bourdieu, 2006, s. 140).

Naszym celem jest naświetlenie aspektów klasowych, które – w przeciwieństwie do zdolności badanych przez psychologów edukacji i nierówności płciowych obecnych w badaniach socjologicznych nad szkolnictwem wyższym – nie są dostatecznie eksplorowane.

Mamy równocześnie świadomość, że kolejnym ważnym aspektem pozaklasowym i wykraczającym poza uwarunkowania rodzinne, a jednak bez wątpienia mającym wpływ na rozwój karier akademickich w Polsce, są uwarunkowania instytucjonalno-prawne. Następujące po sobie reformy legislacyjne tego sektora umożliwiły uporządkowanie ścieżek karier akademickich między innymi przez próby ograniczenia nepotyzmu, wprowadzenie jaśniejszych zasad konkursów na stanowiska czy stworzenie systemu studiów doktoranckich. Również powstanie niezależnych instytucji finansujących (w 2007 roku Narodowego Centrum Badań i Rozwoju, a następnie w 2010 roku Narodowego Centrum Nauki) miało na celu próbę wprowadzenia merytokratycznego nadzoru nad podziałem publicznych środków na badania, potencjalnie mogło zwiększyć dostęp do karier naukowych dla osób zdolnych, lecz bez rodzinnie umiejscowionego kapitału intelektualnego.

METODOLOGIA

Wyniki przedstawione w dalszej części artykułu opierają się na dwudziestu pięciu narracyjnych wywiadach autobiograficznych z pracownikami naukowymi i dydaktycznymi wywodzącymi się z klas ludowych[5]. Licząc się z możliwością wystąpienia niespójności statusowej, tj. niewspółmierności statusu wykształceniowego i dochodowego (Borowicz, 2000, s. 22), zdecydowaliśmy się posłużyć złożoną definicją klasy społecznej. Podążając za klasyczną wykładnią teorii Pierre'a Bourdieu, przyjęliśmy trzy wyznaczniki pozycji klasowej: wykształcenie, zawód rodziców oraz zamożność. Uczestnikami badania byli pracownicy akademiccy

[5] Wywiady realizowane w ramach projektu „Naukowcy mobilni kulturowo? Doświadczenie awansu społecznego w perspektywie narracyjnej", finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki na podstawie umowy umo-2019/35/d/hs6/00169 w ramach grantu Sonata.

(osoby uczące lub prowadzące badania na jednej z polskich uczelni), których rodzice nie mieli wykształcenia wyższego oraz dodatkowo oboje wykonywali zawody robotnicze lub którzy doświadczali problemów ekonomicznych. Modelowym uczestnikiem badań była osoba:

1) której oboje rodzice nie mieli wykształcenia wyższego,
2) której oboje rodzice nie wykonywali zawodu typowego dla klasy średniej,
3) która wskazywała, przynajmniej czasowe, poważne trudności ekonomiczne swojej rodziny.

Zbadane przez nas przypadki pokazały, że ograniczenia uczestników badania do reprezentantów modelowej sytuacji mogłyby zniekształcić wyniki. Często bowiem badani nie spełniali mocnej wersji warunku 2 i 3. Przykładem może być tu rodzina, w której ojciec utrzymywał się z prac dorywczych, a matka była pielęgniarką po szkole średniej. Technicznie rzecz biorąc, zawód pielęgniarki jest zaliczany do niższej klasy średniej, a nie klasy ludowej, jednak sytuacja ekonomiczna rodziny skłoniła nas do zaliczenia jej do klasy ludowej. Podobnie wszystkich trzech kryteriów nie spełniła rodzina, w której matka była osobą niepracującą zawodowo, sprawującą opiekę nad dziećmi i domem, jednak ojciec był górnikiem, który z racji swoich uprzywilejowanych zarobków był w stanie utrzymać rodzinę na przyzwoitym poziomie. Trzecim zaś przykładem jest rodzina, w której pomimo wykonywania przez rodziców zawodów o niskich kwalifikacjach oboje pracowali w państwowym zakładzie, zabezpieczającym zarówno ich potrzeby materialne, a nawet rekreacyjno-rozrywkowe dzięki programom animującym czas wolny oraz urlopowy. Kryterium pierwsze było więc traktowane jako warunek konieczny, ale nie warunek wystarczający bycia zaliczonym do klasy ludowej. W próbie znalazły się osoby, które go spełniały, jednocześnie spełniając przynajmniej jeden z dwóch pozostałych warunków („ludowe" zawody obojga rodziców lub niedostatek materialny).

Dodatkowo do wywiadów zapraszaliśmy tylko osoby, których kariera rozwijała się w demokratycznym państwie, ponieważ, jak pokazują badania z różnych krajów postsocjalistycznych, doświadczenie akademików, którzy rozpoczynali pracę w realnym socjalizmie, bardzo różnią się od doświadczeń późniejszych pokoleń (Vohlídalová, 2011, s. 13).

W drugiej części badania zespół starał się przeprowadzić indywidualne wywiady pogłębione z rodzicami, rodzeństwem lub innymi członkami rodziny pochodzenia oraz znajomymi z kręgów uniwersyteckich. Próby te zaowocowały dodatkowymi osiemnastoma wywiadami pogłębionymi. Niniejszy artykuł opiera się na analizie czternastu wywiadów, które wybraliśmy z całej puli ze względu na mocno wybrzmiewające w nich wątki rodzinne, mające wpływ na kariery akademickie badanych. Krótkie charakterystyki tych przypadków przedstawiamy w tabeli 1.

Przedstawiona dalej analiza opiera się więc na stosunkowo małej próbie. Jest to zabieg uzasadniony z dwóch powodów. Pierwszym jest strategia analizy danych. W typowy dla badań biograficznych sposób analizowaliśmy dogłębnie wybrane przypadki (każdy w czasie dwudniowego seminarium), porównując różne możliwe interpretacje. Szczegółowy opis analitycznych rezultatów tego hermeneutycznego podejścia znacznie przekraczałby zwyczajowe ramy artykułu naukowego. Po drugie, w literaturze metodologicznej coraz częściej kwestionuje się założenie, że tylko badania oparte na wielu przypadkach pozwalają odkryć prawdę o świecie. George Steinmetz, argumentując z pozycji krytycznego realizmu, w przekonujący sposób podważa zarówno pozytywistyczne (m.in. brak oparcia w metodach statystycznych),

jak i niepozytywistyczne (m.in. unikatowość i nieprzewidywalność zdarzeń) argumenty przeciwko badaniom na małych próbach, podkreślając, że „wykluczenie studiów przypadku z nauk społecznych oznaczałoby wyłączenie wyjaśniania z nauk społecznych" (Steinmetz, 2004, s. 384). W tym celu sugeruje on oparcie „wyjaśniających studiów przypadku" (*explanatory case studies*) na „częściowych regularnościach" (*demi-regularities*) (Steinmetz, 2004, s. 393–394). Bent Flyvbjerg w swoim głośnym artykule obalającym najpopularniejsze mity dotyczące badań typu studium przypadku podkreśla zaś, że „dyscyplina wiedzy bez dużej liczby starannie przeprowadzonych studiów przypadków jest dyscypliną nietworzącą systematycznie przykładów modelowych, a dyscyplina bez przykładów modelowych jest nieefektywna" (Flyvbjerg, 2005, s. 65). Przypadki analizowane w tej pracy mają więc pomóc w wypracowaniu przypadków modelowych.

Tabela 1. Pula wywiadów

Nr	Pseudonim	IDI z rodziną	IDI ze znajomymi	Wykształcenie[6] matki	Wykształcenie ojca
1	Andrzej	0	0	szkoła średnia z maturą	podstawowe
2.	Ast	0	0	szkoła średnia bez matury	szkoła średnia z maturą
3.	Cienki	1	1	podstawowe	podstawowe
4.	Eter	2	1	szkoła średnia z maturą	zawodowe
5.	Ewa	1	1	szkoła średnia z maturą	szkoła średnia z maturą
6.	Gniew	0	0	szkoła średnia z maturą	szkoła średnia bez matury
7.	Janek	0	2	zawodowe	zawodowe
8.	Mikołaj	1	1	zawodowe	zawodowe
9.	Sówka	1	1	szkoła średnia z maturą	szkoła podstawowa
10.	Stanisław	1	1	zawodowe	szkoła średnia z maturą
11.	Tomek	0	0	podstawowe	zawodowe
12.	Trudy	1	1	szkoła średnia z maturą	szkoła średnia z maturą
13.	Zołza	0	1	zawodowe	zawodowe
14.	Zwierz	0	0	szkoła średnia bez matury	zawodowe
Łącznie: 14		8	10		

[6] Wykształcenie rodziców w momencie, gdy badani mieli 14 lat, ponieważ „zgodnie z praktyką badawczą, wskaźnikiem pochodzenia społecznego jest przynależność klasowa ojca odnosząca się do okresu, w którym respondenci mieli 14 lat, czyli okresu podejmowania kluczowych decyzji dotyczących kariery edukacyjnej, przesądzającej na ogół o losach życiowych jednostek" (Domański i in., 2015, s. 91).

Wywiady narracyjne przeprowadzono z wykorzystaniem założeń biograficzno-narracyjnej metody interpretacyjnej (BNIM) opracowanej przez Toma Wengrafa i Prue Chamberlayne (2006). Uczestnicy byli proszeni o opowiedzenie historii swojego życia ze szczególnym uwzględnieniem rozwoju kariery naukowej[7]. Po zakończeniu swobodnej narracji następowała druga sesja, podczas której osoba moderująca zadawała kilka pytań w odniesieniu do opowiedzianej historii, pogłębiając wybrane, interesujące nas wątki. Typowy czas swobodnej narracji trwał od 40 minut do 120 minut. Transkrypcje nagrań były omawiane podczas seminariów zespołu na dwa sposoby. Najpierw każdy z wywiadów przeanalizowaliśmy podczas dwóch około czterogodzinnych sesji[8]. Wyglądało to następująco: osoba moderująca spotkanie opracowywała I część wywiadu, czyli swobodną narrację. Pierwszego dnia moderator(-ka) przedstawiał(-a) zespołowi dane biograficzne w porządku chronologicznym, oczyszczając je z fragmentów nacechowanych emocjonalnie, oceniających i zawierających komentarze autoteoretyczne. Podczas drugiego spotkania analizowaliśmy wywiad zgodnie z porządkiem opowieści, interpretując subiektywne stanowisko osoby badanej i porównując je z naszymi wcześniejszymi intuicjami i spostrzeżeniami. Po każdym seminarium członkowie zespołu czytali ponownie transkrypcję całego wywiadu i wówczas pisali notatkę analityczną. Jako że taka forma analizy okazała się, po pierwsze, czasochłonna, a po drugie, nie dawała wglądu w całość transkrypcji w momencie dyskusji zespołu, podjęliśmy decyzję, by kolejne kilka wywiadów poddać analizie w sposób „klasyczny" zgodny z podejściem Fritza Schützego, czyli spotkać się na jednodniowe seminaria (trwające około trzech godzin), przeczytawszy uprzednio transkrypcję obu części omawianego wywiadu. Seminaria składały się z dwóch etapów – najpierw każda osoba po kolei dzieliła się swoimi spostrzeżeniami i komentarzami analitycznymi, następnie dyskutowaliśmy wspólnie nad możliwymi interpretacjami danego przypadku. Po każdym seminarium uczestnicy mieli za zadanie napisać notatkę interpretacyjną, ułatwiającą dalsze analizy.

WYNIKI BADANIA

Analizując transkrypcję nagrań naszych wywiadów, zarówno w trakcie seminariów interpretacyjnych, jak i ponownie na potrzeby niniejszego artykułu, zauważyliśmy ogromną złożoność układów rodzinnych, w których dorastali uczestnicy badania. Potwierdza to, znaną z badań nad klasą ludową w innych krajach, obserwację mówiącą, że pojęcie „rodziny robotniczej" stanowi uogólnienie, za którym kryją się bardzo różne doświadczenia (Crew, 2020, s. 130). Jedną z osi podziału jest na pewno omawiana przez Tarę Yosso (2005) i Laurę Bentley (2020) struktura i zasób różnych kapitałów. Chcąc uporządkować układy rodzinne, których elementami byli uczestnicy naszego badania, proponujemy przyjąć inną optykę

[7] Pytania otwierającego (SQUIN – *Single Question Aimed at Inducing Narrative*) brzmiało: „Proszę opowiedzieć szczegółowo historię swojego życia, która sprawiła, że wkroczył/-a Pan/-i na ścieżkę kariery akademickiej. Może Pan/-i rozpocząć swoją opowieść w dowolnym momencie, od dowolnego wątku. Interesują mnie wszystkie szczegóły, które sprawiły, że jest Pan/-i dziś tym, kim Pan/-i jest".

[8] Wyjątkiem był wywiad z Ewą, którego interpretacja nastąpiła na podstawie wnikliwej lektury transkrypcji.

i skategoryzować napotkane układy zgodnie z dwoma kryteriami: modelu rodziny (kontinuum tradycyjna – nietradycyjna) oraz wsparcia dla kariery naukowej przyszłych akademików (kontinuum: brak wsparcia – duże wsparcie). Model ten prezentuje rysunek 1.

Rysunek 1. Rodziny badanych – próba systematyzacji

Rodzinę „tradycyjną" (por. Tyszka, 2003) definiujemy jako rodzinę kompletną – z obojgiem rodziców, najczęściej z kilkorgiem dzieci, wyznającą tradycyjne wartości życiowe, często żyjącą zgodnie z religijnymi, głównie katolickimi, nakazami (Frączek, 2017; Jusiak, 2012; Kocik, 2002). Głową takiej rodziny jest dominujący ojciec, będący „żywicielem", matka najczęściej nie pracuje zawodowo, zajmuje się domem i wychowywaniem dzieci. Często takie rodziny prezentują typowy dla klas ludowych styl życia i spędzania wolnego czasu. W klasach ludowych podstawowym zajęciem, poza godzinami pracy i wykonywaniem obowiązków, jest wspólne oglądanie telewizji, majsterkowanie (Gdula et al., 2014), uprawianie działki/ogródka (Dębska, 2020) lub sportu czy gier zespołowych, wymagających fizycznego kontaktu (Lenartowicz, 2012).

Na drugim końcu kontinuum, w opozycji do rodziny tradycyjnej, wyróżniamy rodzinę „nietradycyjną". Pojęcie to obejmuje różne układy rodzinne: od rodziny z dominującą rolą matki będącej finansową ostoją, poprzez rodziny zrekonstruowane, patchworkowe (Izdebska, 2015; Sikorska, 2012), aż po niepełne (por. Kawula, 2007; Kawula et al., 2007; Kwak, 2005). Z tą różnorodnością wiąże się wielość przyjętych w rodzinach „nietradycyjnych" systemów wartości i stylów życia.

Drugą oś modelu stanowi podział na rodziny wspierające i niewspierające. Poprzez rodzinę „wspierającą" rozumiemy taką, w której potrzeby dzieci są zaspokajane. Rodzice pomagają dzieciom w życiowych decyzjach, towarzyszą w codziennych sukcesach i wspierają

podczas przeżywanych porażek. Rodzice pomagają finansowo w zdobywaniu wykształcenia, bo edukacja jest dla nich ważną wartością życiową. Rodzina „niewspierająca" jest z kolei dla swych członków źródłem napięć i cierpienia, nie daje poczucia akceptacji i wsparcia, występują liczne konflikty, nieporozumienia, pojawia się przemoc fizyczna i emocjonalna.

TRADYCYJNA RODZINA WSPIERAJĄCA

Układem relatywnie najbardziej sprzyjającym stabilnemu rozwojowi była „tradycyjna rodzina wspierająca", zaspokajająca potrzeby bytowe, emocjonalne, materialne i społeczne swych dzieci. Rodzice z zaangażowaniem i oddaniem uczestniczyli w rozwoju edukacyjnym dzieci, pomagając finansowo w zdobywaniu wykształcenia. Robili to pomimo ekonomicznych wyrzeczeń, ponieważ edukacja była dla nich ważną wartością życiową.

> Moi rodzice też mi to zawsze mówili, uczysz się dla siebie i oni mnie nigdy nie sprawdzali, tak żeby musieli mnie sprawdzać, żeby jakoś musieli dopingować czy coś w tym stylu, ale .. ale zdecydowanie yyy była taka narracja w moim domu, żeee trzeba się uczyć, żeby się wydźwignąć z biedy) (Eter, nauki społeczne).

> ((3s)) ale ja myślę, że gdy … jakby nie … niee udałoby mi sięę być naukowcem teraz↑, gdyby też nie moi rodzice oczywiście, dlatego że jak na drugim roku rzuciłam pracę, no to nie miałam środków. Miałam jakieś oszczędności, ale nie było ich dużo, więc gdybym musiała sama . ee mieszkać↑ . to pewnie bymm niedługo pociągnęła. Ale moi rodzice byli na tyle wspaniali, oni mieszkają w Poznaniu . że po prostu mogłam z nimi mieszkać. No i tam dorzucałam się do rachunków, ale nie musiałam płacić czynszu. Więc to była ogromna ulga i sprawiła, że przez ten dru/y przez drugi rok yy doktoratu, kiedy nie miałam . ee żadnych źródeł dochodu . ee dlatego że st/stypendia u nas na/w instytucie były dwa, jedno dostawał człowiek, który trzeci raz robił doktorat↑ . ee i miał już tam kilkanaście artykułów naukowych na koncie↑ no a drugie dostawała osoba, która . no była po prostu zajebista. o--śmiech--o (Sówka, nauki społeczne).

> Yyy … i tutaj pojawił się pierwszy problem, ponieważ nikt w yyy mieście nie był w stanie mnie nauczyć języka angielskiego … na poziomie, który pozwalałby się dostać na filologię angielską, .. o czym mnie uświadomiła osoba, do której yyy dostałam się na konsultacje, bo rodzice .. yyy widząc, jak bardzo mi zależy, postanowili jakby yyy znaleźć jakiś sposób na to, żeby mi pomóc. Więc trafiłam na konsultacje językowe, okazało się, że/ znaczy ta/ ta/ ta osoba powiedziała mi prosto z mostu, że mnie nie widzi/ nie widzi na tych studiach. ((5)) o--śmiech--o Było to na półtora roku przed … yyy/ przed maturą. ((3)) Natomiast powiedziała, że te/ też widząc stopień mojej desperacji, o--śmiech--o że ma znajomą, która przygotowuje yyy różne osoby na filologię niemiecką w Warszawie, … yyy … dała nam adres, .. pojechałam i/ .. razem z moim tatą .. i to był pierwszy raz, kiedy .. właśnie .. w soboty jechałam do Warszawy na 3 godziny, … na .. prywatne zajęcia językowe (Gniew, nauki humanistyczne).

> Ojciec po prostu tą całą babską gromadę ee s/się zajmował↑ ee i utrzymywał↑ to, to ja myślę, że mamie bardzo zależało na tym, że/żebyśmy były ee były bardzo niezależne↓ . jako, jako kobiety […]. Niezależność taka finansowa i takaa niezależność . ee niezależność yy eee . taka <u>życiowa</u> (Ast, nauki techniczne).

Tradycyjne rodziny wspierające często cechuje powiększony zasób kapitału ekonomicznego lub „podwyższony kapitał kulturowy", przez co wyznaczone horyzonty oczekiwań pozwalają myśleć o różnych rodzajach kariery. Proponowana przez nas kategoria podwyższonego kapitału kulturowego pod wieloma względami przypomina „wyższą klasę robotniczą", o której pisze Laura Bentley (2020), jednak uważamy, że jej wprowadzenie jest konieczne, aby podkreślić niestałość warunków życiowych i uniknąć reifikacji klasy społecznej. W naszym rozumieniu „podwyższony" kapitał kulturowy pomagał w pewnych sytuacjach, choć nie powodował automatycznie, że dana rodzina lokowała się „wyżej" w danej hierarchii społecznej. Przykładu dostarcza kilka wywiadów, między innymi opowieść Ewy, doktor nauk społecznych, której mama, mająca wykształcenie średnie z maturą i zawodowo będąca księgową, podsuwała córce literaturę przedmiotu, kiedy ta przygotowywała się do jednej z olimpiad. Drugim argumentem za podwyższonym kapitałem kulturowym rodziców Ewy jest fakt, że rodzice zadeklarowali finansowe wsparcie podczas studiów doktoranckich.

> Rodzice powiedzieli, żebym s/yy spróbowała z tym doktoratem . ee że tam nawet, nie wiem, jeżeli się nie dostanę na stypendium, to oni mi finansowo pomogą (Ewa, nauki społeczne).

Inna rozmówczyni – Gniew – opowiada o ojcu, który zajmując się drobnym handlem, zaszczepił w niej pasję do literatury, choć sytuacja bytowa rodziny pozostawała raczej trudna. Ojciec Stanisława (nauki humanistyczne) wspominał mu natomiast, że sam zaczął studia i gdyby nie konieczność zarabiania na własne utrzymanie, pewnie by je ukończył. Mimo że widział syna bardziej na politechnice niż na uniwersytecie, to wspierał jego aspiracje naukowe. Rodzice posyłali też Stanisława na dodatkowe zajęcia językowe, kupowali mu książki.

Wszystkie analizowane przez nas dotąd rodziny wspierające to układy tradycyjne, gdzie oboje rodzice byli obecni i pracowali na utrzymanie dzieci, choć matki często wykonywały nie prace produkcyjne, a reprodukcyjne (opiekuńcze) (Król, 2017). Nie oznacza to oczywiście, że układy nietradycyjne nie mogły być wspierające, czego najlepiej dowodzi kategoria rodziny „zastępczej".

RODZINA „ZASTĘPCZA"

Rodzina „zastępcza" to – w naszym rozumieniu – rodzina, której podstawą nie są więzy krwi, a więzy emocjonalne. Rodzina ta spełnia role i obowiązki zamiast rodziny biologicznej, choć w przeciwieństwie do sytuacji, gdy następuje formalne przysposobienie, działania te nie są skodyfikowane. Pierwszym przykładem takiego układu jest Cienki, pochodzący z rodziny z „antykapitałem", którą omówimy nieco później, w trakcie nauki w liceum przeprowadził się do swojej ówczesnej dziewczyny i został przyjęty niemal jak dziecko przyszłych teściów.

> Więc jak [Sabina] miała projekt, że ja się przenoszę, to ona się nawet rodziców nie spytała. Po prostu po jakimś czasie, jak ja się nie/jak ja nie przeniosłem się do/z powrotem do domu, w sensie, nie poszedłem spać do domu tam po kilku dniach, to mama się spytała Sabiny, czy Cienki z nami mieszka, ona powiedziała, że tak. I to była cała rozmowa, jakby na ten temat. Jakby to nie o to chodzi, że to było wymuszone, bo oni naprawdę mnie właściwie przysposobili, bo tak by trzeba było to powiedzieć, jako swojego syna (Cienki, nauki społeczne).

Cienki został w pełni zaakceptowany przez jej rodziców i traktowany jak syn („Ee to jest moja zastępcza para rodziców ee szczególnie Arleta . mm bo to oni tak naprawdę .. y raz, że dali mi dach nad głową↑ . zasadniczo ja za nic nie płaciłem"). Mama jego dziewczyny spędziła mnóstwo godzin na rozmowach z nim, była pierwszą nieformalną psychoterapeutką Cienkiego i pomagała mu przepracować trudną sytuację rodzinną. To rodzina zastępcza pomogła narratorowi podjąć ważne decyzje życiowe.

> Eee no więc jakby ten Marek z Arletą . I oni, wiesz, oni mi dali dom, dali mi… Dla nich ja na przykład . tam nigdy nie było dyskutowane, czy warto iść na studia. U mnie w domu też nie było dyskutowane, ale u mnie to raczej nie było dyskutowane z racji tego, że nie było z kim dyskutować. Bo ojca nie było . z mamą ja właściwie do dziś mam taką sytuację, że ona akceptuje wszystko, co ja robię. […] ((2s)) A Marek z Arletą […] oni w ogóle założyli, że, „stary↓ . ty jesteś inteligentny, dajesz sobie radę, masz swoje jakby przewagi" . są rzeczy, które cię mega interesują ((2s)) no nie ma żadnych podstaw, żebyś nie szedł na studia (Cienki).

Ojciec Sabiny natomiast pomógł Cienkiemu, zatrudniając go w małej firmie rodzinnej oraz wspierając go finansowo w szczególnie trudnych sytuacjach, gdy rodzina biologiczna nie mogła tego zrobić.

> Yy ważna historia z tą jeszcze/z tymi moimi teściami jest taka, [w ramach konstrukcji w tle yy] jest/ jest z tym moją operacją [pilny zabieg okulistyczny]. Oni zapłacili mi zaa yy y mm .. […] Tylko trzeba to było jakby za/wyłożyć na chyba tysiąc trzysta, tyś/tysiąc czterysta złotych, których ja w ogóle nie miałem, moi rodzice to w ogóle zapomnij↑ .. ee . i trzeba było zdecydować dosłownie w ciągu tam kilku godzin. Tam była taka historia, że ja przyszedłem do szpitala, złapał mnie po drodze pacet/facet, przepraszam↑ który okazał się być . wtedy docentem ee e ee . i który powiedział, panie . tam pan się/jak się pan nazywa? Kowalski↑. Mhm. ((1s)) o--cmoknięcie--o Wie pan co, bo ja pana jutro operuję. Jest taka sprawa, no możemy zrobić tak albo możemy zrobić tak, ale to drugie kosztuje tysiąc trzysta złotych, ale dzisiaj musi pójść przelew. A jest szesnasta. ((2s)) Eee i Marek usiadł . z Arletą ↑ . i zapłacili mi po prostu za operację. nigdy zresztą . b/jakby w ogóle nigdy nie było nigdy rozmowy, żebym ja się miał jakby z/za to zwracać, to w ogóle . po prostu, oni mnie traktowali jak dziecko swoje.

Janek jest kolejnym badanym, którego biografię można przeanalizować, wykorzystując kategorię „rodziny zastępczej". Janek pochodzi z robotniczej rodziny, w której panował etos ciężkiej fizycznej pracy. Ojciec oraz ojczym byli zawodowymi spawaczami, matka zaś sprzątała w pobliskiej elektrowni. Nikt w jego rodzinie nie miał wykształcenia wyższego niż zawodowe. Wybory edukacyjne Janka, między innymi liceum zawodowe, podyktowane były pragmatycznymi pobudkami („I powiedzieli mi tak . no tak do zawodówki byś poszedł, to to te trzy lata dostajesz jeszcze tą rentę . a tu jeszcze ten rok będzie. ((1s)) Tutaj jak się uczysz, to ten rok jeszcze będziesz dostawał . eee ten mm tą/tą . tą rentę"). Badany, mimo braku kapitału kulturowego, ukończył studia i wiedzie życie dalekie od stylu swoich rodziców. Związek, w którym obecnie znajduje się narrator, to typowa para akademicka, która dzieli życie prywatne i zawodowe na polu naukowo-badawczym (Vohlídalová, 2011). Żona Janka, również akademiczka z doktoratem, pochodzi jednak z odmiennego kontekstu klasowego. Wychowała się w rodzinie, w której ojciec jest cenionym lekarzem, matka zaś farmaceutką. Teściowe Janka, w przeciwieństwie do jego rodziców, rozumieją jego zainteresowania poznawcze, doceniają zawodowe osiągnięcia i wspierają w realizacji działalności naukowej.

> Nie zauważyli tego, że to jest jakieś coś niezwykłego. E rodzice mojej żony to, to oni już gratulują, to wszystko rozumieją. Te wszystkie sukcesy, oni to przeżywają. Na pewno o--śmiech--o bardziej niż moja mama (Janek, nauki społeczne).

Janek jest, obok Cienkiego, drugim z naszych rozmówców, którzy znajdują się w więcej niż jednym układzie rodzinnym. Do opisu jego wcześniejszej sytuacji pasuje bowiem również model „rodziny neutralnej".

RODZINA NEUTRALNA

Rodzina neutralna to konstrukt obejmujący te przypadki, gdy kapitał ekonomiczny, kulturowy i społeczny był niewystarczający, aby wesprzeć potomkinię lub potomka, jednak ten sam układ kapitałów nie stanowił ciężaru dla przyszłych akademików. Rodzina obojętna, choć nie mogła pomóc, nie przeszkadzała w karierze naukowej. Przyjrzyjmy się bliżej historiom Zołzy oraz Janka, aby zrozumieć specyfikę takiego układu rodzinnego.

> Ee to e y moi rodzice też nie przykładali wagi do sportu, do kultury↑ ee tata był bardzo dominujący i yy nawet moja mama, która yy śpiewała kiedyś w ze/yy grała kiedyś yy na harmonii w zespole muzycznym i chciała należeć do chóru, i taką kulturą żyć, była stopowana, po co ci, a na co i takie (Zołza, nauki rolnicze).

Autorka tej wypowiedzi, Zołza, pokazuje, że wybór szkoły średniej wiązał się w jej przypadku z konfliktem. Ostatecznie badana ukończyła technikum mimo chęci podjęcia nauki w liceum muzycznym. Pozbawieni kapitału kulturowego rodzice nie zgodzili się jednak na to, tłumacząc swą decyzję kwestiami logistycznymi (konieczność codziennych dojazdów do innego miasta). Zołza w technikum, do którego początkowo nie chciała iść, odnajduje jednak ostatecznie swoją pasję naukową.

Janek, reprezentujący dziś nauki społeczne, również zwraca uwagę na niedostatek kapitału, który uniemożliwił rodzicom wsparcie jego dążeń na drodze do kariery naukowej.

> Jak sobie teraz o tym myślę, to .. y nawet dzisiaj o tym myślałem . yyy . kiedyś była taka piosenka Czerwonych Gitar, prawda, co . „Już za rok matura"↓ myślę sobie, że dla moich rodziców to nic nie mówiło . tak, że matura, wiedzieli, że coś takiego jest . ale ten świat . z/z tym związany, jakaś studniówka . dla nich było zupełnie coś obcego (Janek, nauki społeczne).

Janek być może z racji profilu naukowego bardziej niż Zołza urefleksyjnia niedostatek kapitału, pokazując pragmatyzm, którym kierowali się członkowie rodziny mający wpływ na jego losy.

> Taką rozmowę przypominam sobie z moim wujkiem, który był takim o--cmoknięcie--o w/nie/przy nieobecności ojca takim przewodnikiem↑ prawda . życiowym, i mówi mi no, no to do LO to ty na pewno nie pójdziesz, bo to jest dla dziewczyn, ale zawód trzeba zdobyć. A, bo to [w regionie] każdy musi mieć zawód, fach . fach w ręce, wszyscy po szkole zawodowej, każdy jakiś swój fach ma i to t/ten fach trzeba mieć. No a z racji tego, że a tak się dobrze uczysz, no to . może do takiej szkoły średniej. No i teraz takim yyyy ja byłem pierwszym dzieckiem w całej tej mojej rodzinie, która . tą szkołę średnią wybiera.

Niezrozumienie, które wskazuje Janek, nie utrudniło mu jednak kariery naukowej. Rodzice nie starali się odwieźć go od późniejszych decyzji. Jego rodzina nie rozumie, czym Janek zajmuje się dziś zawodowo. Wyjeżdżając na spotkanie naukowe, otrzymuje na przykład pytania: „A po co ty jeździsz do tego Londynu? Przecież tam terroryści". Janek wspomina również, że ciotka nie umiała mu pogratulować obrony doktoratu. Powiedziała: „wszystkiego najlepszego". Nie wiedziała, że zwyczajowo i konwencjonalnie się gratuluje, bo w jej środowisku nie ma awansów zawodowych i społecznych. W przeciwieństwie do rodziny Mikołaja, Cienkiego lub Trudi rodzina Janka nie była „rodziną z antykapitałem".

RODZINA Z „ANTYKAPITAŁEM"

Relatywnie najtrudniejszym z punktu widzenia przyszłych karier układem rodzinnym były rodziny z „antykapitałem", które pokrywają się częściowo z kategorią rodzin dysfunkcyjnych Grochalskiej[9] (2011) oraz „rodzin czarnych dziur" (*black-hole families*) opisywanych przez Alfreda Lubrano (2004). „Rodziny czarne dziury" to takie rodziny, które nie pozostawiają wyboru – należy poddać się ich systemowi wartości albo zaryzykować utratę rodziny (Lubrano, 2004, s. 34).

Pojęcie „rodziny z antykapitałem", podobnie jak użyte powyżej pojęcia, wskazuje, że rodzina może być źródłem napięć i cierpienia, nie dawać poczucia akceptacji i wsparcia, jednak pozwala uniknąć jednoznacznego, uniwersalizującego etykietkowania (Chomczyński, 2015). Uważamy jednocześnie, że jest ono potrzebne, ponieważ wskazując główną cechę dystynktywną tych rodzin, jednocześnie nie neguje faktu, że w różnych okresach ta sama rodzina mogła nie być dysfunkcyjna, jednak posiadała rodzaj antykapitału, czasami obok innych kapitałów. Antykapitał pozwala więc na bardziej dynamiczny opis zjawiska awansu społecznego, ponieważ można go nabywać lub tracić, choć w przeciwieństwie do „pozytywnych" kapitałów – niedobór jest tu akurat stanem pożądanym.

Rozpocznijmy od przypadku najbardziej klarownego, o którym była już zresztą mowa. Analizując biografię Cienkiego, można wskazać następujące wskaźniki antykapitału: przemoc fizyczną, alkoholizm oraz ubóstwo. Jest to jednak przypadek skrajny[10], co można zobaczyć, zestawiając historię tej rodziny z narracją Mikołaja i Trudi.

Mikołaj opowiada przede wszystkim o licznych konfliktach w rodzinie, które trwają do dziś:

> Z ojcem to myśmy się nigdy nie mogli dogadać, on to zawsze mnie od najróżniejszych wyzywał, więc myśmy do tej pory… On, teraz to może tak rzadko się spotykamy, to już nie ma czasu tak ani też sposobności, żeby coś tam powiedzieć, ale jakbyśmy dłużej ze sobą pomieszkali, to na pewno by było to samo (Mikołaj, nauki społeczne).

[9] Kategorię tę, w ujęciu Grochalskiej, zdefiniowaliśmy w przeglądzie literatury.

[10] Pomimo że skrajny, to jednak nie jest jednoznaczny. Trzeba odnotować, że podczas wywiadu badany o ojcu raz mówił „stary", raz „Andrzej", a raz „tata". Jest to dowód na ambiwalentny stosunek badanego do ojca.

Rodzice nigdy nie cenili też jego wykształcenia, co uwidoczniło się szczególnie w dwóch fragmentach „narracji na temat konkretnych zdarzeń" (*particular incident narratives*, PINs) (Wengraf, 2018), które następnie omówimy.

> Nie wiem, czy on jest szczęśliwy w ogóle z tego, że myśmy się wykształcili. Jakoś nigdy tego od niego nie usłyszałem, żeby on był jakoś szczęśliwy, dumny z tego. […] Miałem obronę, nawet nie przyjechał. No tak przykro trochę, no ale ojciec zawsze miał ważniejsze rzeczy aniżeli rodzina. No tak to już na początku mówiłem, więc… On nie przyjechał, moi bracia przyjechali, bratowe, matka, matki siostra, więc ta rodzina przyjechała, byli ze mną w tym dniu, a ojciec jakoś tak… mówiłem, żeby przyjechał, ale nie chciał (Mikołaj).

> Więc moja matka, tak kolokwialnie mówiąc, na to, to po co to było, zrobić ten doktorat? To o dupę rozbić, bo to na nic się nie przekłada, ona mówi tak (Mikołaj).

W tych fragmentach, a także w ogólnym opisie, który wyłania się z całości wywiadu, widzimy przemoc psychiczną oraz brak poszanowania dla pracy intelektualnej. W pierwszym przypadku ojciec decyduje się w sposób ostentacyjny nie przyjechać na obronę syna. W drugim – matka kwestionuje wysiłek intelektualny Mikołaja, który znalazł się w trudnej sytuacji materialnej, nie mogąc znaleźć pracy już po obronie doktoratu. Widzimy, że wybór kariery zawodowej syna (chęć wykształcenia się w „niemęskim" zawodzie) są też dla ojca źródłem cierpienia, ponieważ podważają tradycyjny model kultury postfiguratywnej, gdzie wzorce kulturowe powinny być przekazywane z pokoleń starszych na młodsze (Mead, 1978).

> On nie lubi, jak jemu coś się mówi, ma się więcej do powiedzenia niż on, to wtedy wyzywa, ma na to… stwierdził, że to wszyscy przemądrzali są na tym świecie (Mikołaj).

Jednocześnie, choć rodzice kwestionowali osiągnięcia syna, na pewnym etapie jego edukacji udawało im się wyasygnować środki konieczne do podjęcia studiów. W przypadku rodziny Mikołaja antykapitał miał więc formę symboliczną – rodzina okazała się toksycznym środowiskiem, jednak, przynajmniej w pewnych momentach, mógł on korzystać z rodzinnych zasobów finansowych i studiować najpierw na studiach niestacjonarnych, a potem na studiach stacjonarnych, nie martwiąc się swym utrzymaniem i mogąc rozwijać się w kołach naukowych oraz spędzać dużo czasu w bibliotece.

> Mama mi dała pieniądze, więc się zapisałem na te studia i w sobotę, w niedzielę jeździłem, a w tygodniu gotowałem w domu obiady, sprzątałem, różne takie rzeczy robiłem. I zawsze ojciec był niezadowolony, no zawsze miał jakieś tam do mnie ale, i po roku stwierdziłem, że ja tak dalej to żyć nie zamierzam i chcę się przenieść na studia dzienne. A dziekan powiedział, no dobrze, bo tam jest mało mężczyzn, dużo kobiet, więc my cię przepiszemy. No i przepisałem się na drugi rok studiów [śmiech] magisterskich, na dzienne. Wtedy to już… o, wtedy to miałem bardzo dużo czasu, więc całe popołudnia siedziałem w bibliotece (Mikołaj).

Na tym tle najlepiej wypada biografia Trudi. Obraz rodziców prezentowany przez badaną jest bowiem pełen sprzeczności. Narratorka pokazuje, że matka utrudniała jej karierę akademicką, ponieważ zniechęcała, demotywowała do rozwoju edukacyjnego, nie wierzyła

w to, że Trudi może dostać się na studia. Nie deklarowała również pomocy finansowej, aby Trudi mogła rozpocząć naukę w innym mieście na wymarzonym kierunku przyrodniczym. Matka miała inny plan na życie córki: chciała, aby miała ona praktyczny zawód. Naciskała na pójście do liceum ekonomicznego zamiast do renomowanego liceum ogólnokształcącego. Po latach narratorka w ten sposób rekonstruuje słowa matki:

> Jak nie dostaniesz się na studia, to co będziesz robić?; idź do ekonomika; sufit nie do przeskoczenia; medycyna jest dla dzieci lekarzy (Trudi, nauki społeczne).

Pomimo że matka nie pochwalała wyborów edukacyjnych Trudi, podobnie jak rodzice Mikołaja, wspierała ją finansowo. Trudi przez cały okres studiów i kilka lat po ich zakończeniu mieszkała razem z nimi. Mogła zatem rozpocząć swoją drogę akademicką, nie martwiąc się o swój byt.

> Bo ja mieszkałam u rodziców yyy cza/całe studia, więc nie obchodziło mnie . zupełnie nic o--śmiech--o tylko rozwój yyy studia, praca w radiu . i rozwój osobisty, tak? Zawodowy (Trudi).

Owo materialne wsparcie było tym bardziej nieoczywiste, że z relacji matki wiemy, że Trudi w dzieciństwie cierpiała również niedostatek materialny, o czym w wywiadzie narracyjnym badana nie wspomina.

> Myśmy mieszkali w takim starym, drewnianym domu, który nam teściowa kupiła przy […] nie było możliwości tam mieszkać, chociaż myśmy go tak wyremontowali, że były ludzkie warunki, że tak powiem. Wodę żeśmy podciągali, no grzejniki elektryczne, żeby nie pod kuchniami palić, chociaż na początku paliłam pod kuchniami wszystko (IDI z matką Trudi).

Kolejnym argumentem sprzyjającym tezie, że potencjał i warunki rozwoju Trudi były bardziej wspierające niż w przypadku Cienkiego i Mikołaja, jest fakt, że Trudi wzrastała w domu, w którym rodzicie w czasie wolnym dużo czytają i słuchają muzyki. Ojciec, z zawodu dekarz, który dorabia jako organista kościelny, przekazał Trudi podwyższony kapitał kulturowy w zakresie artystycznego gustu i muzycznych preferencji.

> Moi rodzice bardzo dużo czytają o--śmiech--o eee w tym wszystkim .. yyy .. i znaczy mama coraz mniej, im bar/im starsza, tym mniej .. tym bardziej miałkie książki czyta, ale zawsze dużo czytała od/od dziecka .. i ojciec też bardzo dużo czyta, po/ojciec pochłania książki, więc jakby na tym poziomie właśnie spędzania cza/podróżują także .. yyy na tyle, na ile im tam finanse pozwalają. Yyy … bywają w filharmonii, na koncertach, wspominałam, że mój ojciec jest muzykiem, więc yyy jakby w tym względzie to już w ogóle .. ja mu nie dorastam do pięt, jeśli chodzi o .. yyy gust muzyczny (Trudi).

RODZINA PUŁAPKA

Najtrudniejsza do analizy jest sytuacja rodzinna Andrzeja. Proponujemy nazwać ten układ „rodziną pułapką", ponieważ jest to model, w którym rodzice z jednej strony wspierają

swoje dzieci (kosztem wyrzeczeń), z drugiej zaś występują liczne, gwałtowne i długotrwałe konflikty, nieporozumienia, pojawia się przemoc fizyczna i emocjonalna. Ojciec Andrzeja, robotnik fabryczny, nie rozumie pasji syna do książek, stosuje przemoc fizyczną, co w pewnym momencie skłania syna do ucieczki z domu.

> Ja w pewnym momencie po prostu uciekłem z domu. I to był . to był . przełom↑ . em . dość . poważny↑ . to znaczy . o/od tego momentu on się zmienił. To znaczy . zaczął mnie delikatniej traktować↑ ii . em . nno i, i zaczął też . inaczej traktować książki↓ . nie. To znaczy, lepiej było, że ja zostaję w . domu i czytam książki↑ aniżeli . wychodzę i ewentualnie gdzieś uciekam↓ (Andrzej, nauki humanistyczne).

Andrzej jako młody nastolatek angażuje się w działalność koła plastycznego, trafia do środowiska lokalnej elity intelektualnej, czyta „zakazane lektury", wyrabia w sobie krytyczne nastawienie i opozycyjną postawę myślową względem systemu, podczas gdy jego ojciec jest aktywistą partyjnym w PRL-owskim zakładzie pracy, co jest źródłem kolejnych poważnych napięć między ojcem i synem, które sam badany określa słowami „ostry konflikt". Kiedy jednak syn decyduje się na studia humanistyczne i wyprowadzkę do dużego miasta, ojciec podejmuje dodatkowy wysiłek, by umożliwić synowi utrzymanie się.

> Znaczy tak, no ja, ja, ja jemu też zawdzięczam dużo, no bo on . kiedy ja poszedłem na studia, to jednak yy wziął t/yy . podwójne miał <u>roboty</u> po to, żebym ja mógł <u>studiować</u> . więc ja jestem mu bardzo wdzięczny za to, że w ogóle . łożył na moje . yy <u>wykształcenie</u>. Wtedy . wtedy nie było pracy . zarobkowej studentów↑. Ja . miałem prace . dorywcze↑ . jakieś tam ulotki rozdawaliśmy, pamiętam ee . ee czy też inne takie dorywcze roboty↑ . fizyczne↑ na studiach↑ ale zasadniczo rzecz biorąc, rodzice mnie utrzymywali, więc yy . potrzebny był dodatkowy wysiłek ee mojego ojca↑ . <u>przede wszystkim</u> mojego ojca↑ . więc on, on pracował naprawdę dużo, żebym ja mógł studiować↑ . eem no ale . mentalnie się nie zgadzaliśmy <u>bardzo</u> (Andrzej).

Rodzice zaakceptowali też wybór studiów humanistycznych przez syna, gdyż istotny był już sam fakt awansu edukacyjnego:

> dlaa . ludzi pokroju mojego ojca↑ . i mojej matki też po części↓ to właściwie . nie jest istotne, co się studiuje↑ tylko <u>studiuje</u>↓ . nie↑. Studiuje w Warszawie, studiuje w Krakowie. A <u>co</u>, to, to jest . mniej istotne↓ tak (Andrzej).

Z perspektywy czasu, kiedy Andrzej był już dojrzałym mężczyzną, jego relacje z ojcem się polepszyły, a konflikty wyciszyły, jednak okres studiów wspomina ambiwalentnie.

> myśmy się kłócili . <u>bardzo</u> . mocno . zwłaszcza jak ja przyjeżdżałem ze studiów yy . to to było takie no . mocne i to . . to do dzisiaj jest mi przykro↓ z tego powodu właściwie, że tak ostro to było↑. No ale mm . ale tak to właśnie wyglądało. To znaczy . te <u>lektury</u> em . e które ja miałem o--śmiech--o one . one wyraźnie . pogarszały moje relacje psychiczne z moim yy ojcem (Andrzej).

Nasilenie konfliktów, o których mówi Andrzej, odróżnia typ rodziny pułapki od rodziny z antykapitałem. Pułapka, podobnie jak ten ostatni model, nie oznacza jednak sytuacji bez wyjścia.

WNIOSKI

Materiał biograficzny wskazuje na silne zróżnicowanie w obrębie klas ludowych w zakresie motywowania dzieci do nauki. Klasy ludowe są wewnętrznie zróżnicowane, a układ kapitałów w środowisku socjalizacyjnym może powodować ukształtowanie się zupełnie różnych habitusów. W artykule wyróżniliśmy „tradycyjne rodziny wspierające", „rodziny zastępcze", „rodziny neutralne", „rodziny z antykapitałem oraz „rodziny pułapki". Nie omawiamy tu innych możliwych typów zróżnicowania rodzin, wynikających między innymi z miejsca zamieszkania rodziny czy przeżywanych przez rodzinę traum (np. śmierć członka rodziny), choć miały z pewnością znaczenie dla losów narratorów.

Rodziny wspierające robiły, co mogły, aby życie ich dzieci było lepsze niż ich własne życie. Jest to model zbliżony do modelu znanego z życia klas średnich. Duże wsparcie pojawiało się zwykle tam, gdzie istniały naddatki kapitału, a więc, posiłkując się typologią Laury Bentley, wśród przedstawicieli „wyższej klasy robotniczej". Deficyty kapitału powodowały zaś w najlepszym razie obojętność rodziny względem kariery, a w najgorszym generowały antykapitał stanowiący przeszkodę na ścieżce kariery. Nawiązując do klasycznej książki Pierre'a Bourdieu i Jean-Claude'a Passerona (1979), można więc powiedzieć, że w przeciwieństwie do „dziedziców" z klas średnich i wyższych, dzieci klas ludowych albo nie dziedziczą niczego, albo są antydziedzicami, którzy nie tylko nie mogą liczyć na niczyją pomoc, lecz w późniejszym życiu muszą radzić sobie z licznymi traumami.

Z perspektywy teoretycznej nasze badanie stanowi argument na rzecz upowszechnienia nowych pojęć: „antykapitału rodzinnego" oraz „podwyższonego kapitału kulturowego". Pierwsze z nich pozwala wskazać na trudności stwarzane w środowisku rodzinnym, bez konieczności negowania wszystkich stosowanych tam praktyk wychowawczych i wzorów socjalizacyjnych. Drugie z nich pozwala lepiej uchwycić zróżnicowanie, które następuje w obrębie poszczególnych klas społecznych (w rozumieniu Pierre'a Bourdieu) bez konieczności wykazywania – na poziomie makrospołecznym – że jakaś frakcja jest lepiej wyposażona w pewien rodzaj kapitału niż inna, co robił oczywiście Bourdieu w *Dystynkcji*, a podobny zabieg stoi za pojęciem „wyższej klasy robotniczej" Laury Bentley. Dzięki pojęciu „podwyższonego kapitału" możemy pokazać, że omawiana rodzina wyróżniała się *pod pewnym względem* lub *przez pewien czas* na tle rodzin o podobnych cechach społeczno-demograficznych, co w perspektywie mikro, a więc na poziomie codziennych doznań, ma olbrzymie znaczenie i co dobrze uwypukla zastosowana przez nas metoda biograficzna.

BIBLIOGRAFIA

Andrejuk, K. (2016). Awans społeczny kobiet w czasach PRL. Dynamika struktury i sprawczości. *Przegląd Socjologiczny*, 65, 3, 157–179.

Atkins, L. (2017). The odyssey: school to work transitions, serendipity and position in the field. *British Journal of Sociology of Education*, 38, 641–655.

Bentley, L. (2020). *Jackie Goes Home Young Working-Class Women*. University of the West of England [niepublikowana rozprawa doktorska].

Berry, J.W., Phinney, J.S., Sam, D.L., Vedder, P.H. (2006). *Immigrant youth in cultural transition: acculturation, identity and adaptation across national contexts*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Borowicz, R. (2020). *Nierówności społeczne w dostępie do wykształcenia. Casus Suwalszczyzny*. Olecko: Wszechnica Mazurska.

Bourdieu, P. (1997). The Forms of Capital. W: A.H. Halsey (ed.), *Education: Culture, Economy, and Society* (s. 46–58). New York: Oxford University Press.

Bourdieu, P., Passeron, J.C. (1979). *The inheritors: French students and their relation to culture*. Chicago: University of Chicago Press.

Bourdieu, P. (2006). *Dystynkcja*. Warszawa: Scholar.

Bukowski, P., Novokmet, F. (2021). Between communism and capitalism: long-term inequality in Poland, 1892–2015. *Journal of Economic Growth*, 26, 187–239.

Case, K. (2017). Insider Without: Journey across the Working-Class Academic Arc. *Journal of Working-Class Studies*, 2, 2, 16–35.

Chomczyński, P. (2015). Problem etykietowania i stygmatyzacji wśród wychowanków zakładów poprawczych i schronisk dla nieletnich. Socjologiczna analiza. *Studia Socjologiczne*, 4, 205–236.

Crew, T. (2020). *Higher Education and Working-Class Academics*. Cham: Palgrave Macmillan.

Dębska, K. (2020). Doświadczenie awansu klasowego jako kontekst kształtowania się relacji między braćmi i siostrami. *Studia BAS 2*, 62, 111–128.

Domański, H., Karpiński, Z., Przybysz, D., Straczuk, J. (2015). *Wzory jedzenia a struktura społeczna*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Eribon, D. (2019). *Powrót do Reims*. Kraków: Wydawnictwo Karakter.

Flyvbjerg, B. (2005). Pięć mitów o badaniach typu studium przypadku. *Studia Socjologiczne*, 2, 41–69.

Frączek, A. (2017). Rodzina i wartości chrześcijańskie jako elementy tożsamości kulturowej. *Cywilizacja i Polityka*, 15, 165–180.

Furnham, A., Bochner, S. (1982). Social difficulty in a foreign culture: an empirical analysis of culture shock. W: S. Bochner (ed.), *Cultures in contact: studies in cross-cultural interactions* (s. 161–198). Oxford: Pergamon.

Gdula, M., Lewicki, M., Sadura, P. (2014). *Praktyki kulturowe klasy ludowej*. Instytut Studiów Zaawansowanych, Warszawa.

Grochalska, M. (2011). *Transgresyjne trajektorie. Zmiany statusu społecznego w perspektywie biograficznej*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.

Gross, F. (1986). *Proletariat i kultura*. Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.

Hurst, A., Vitale, A. (2016). *Academia's Other Diversity Problem: Class in the Ivory Tower, The Hampton Institute, available*. Pobrano z: https://www.hamptonthink.org/read/academias-other-diversity-problem-class-in-the-ivory-tower [27.07.2021].

Hurst, R.R., Pattath, P. (2018). Organizational identity in acculturation in cross-border acquisitions: Implications for HRD practitioners in global M&A. *Human Resource Development International*, 1–24. https://doi.org/10.1080/13678868.2018.1488487.

Izdebska, J. (2015). *Dziecko – dzieciństwo – rodzina – wychowanie rodzinne. Kategorie pedagogiki rodziny w perspektywie personalistycznej*. Białystok: Niepaństwowa Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Białymstoku.

Jusiak, R. (2012). Wychowanie społeczne w katolickiej rodzinie. *Pedagogika Rodziny*, 2, 1, 62–77.

Kawula, S. (2007). Rodzina jako grupa i instytucja opiekuńczo-wychowawcza, W: S. Kawula, J. Brągiel, A.W. Janke (red.), *Pedagogika rodziny. Obszar i panorama problematyki* (s. 47–82). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Kawula, S., Brągiel, J., Janke, A.W. (2007). *Pedagogika rodziny. Obszary i panorama problematyki*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Kawula, S. (2005). Drogi dystansujące biografie ludzkie: marginalizacja, wykluczenie i normalizacja. Przykład bezrobocia i biedy w małym mieście. W: K. Marzec-Holka (red.), *Marginalizacja w problematyce pedagogiki społecznej i praktyce pracy socjalnej* (s. 53–68). Bydgoszcz: Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego.

Kocik, L. (2002). *Wzory małżeństwa i rodziny: od tradycyjnej jednorodności do współczesnych skrajności*. Kraków: Oficyna Wydawnicza AFM.

Król, K. (2017). Reprodukcja siły roboczej w kapitalizmie. *Praktyka Teoretyczna*, 3, 237–260.

Lareau, A. (1989). *Home advantage: Social class and parental intervention in elementary education*. Lanham: Rowan and Littlefield.

Lareau, A. (2003). *Unequal childhood: Class, race, and family life*. Berkeley: University of California Press.

Lawler, S. (2013). *Identity. Sociological Perspectives*. Cambridge: Polity.

Lenartowicz, M. (2012). Klasowe uwarunkowania sportu z perspektywy teoretycznej Pierre'a Bourdieu. *Kultura i Społeczeństwo*, 1, 56. https://doi.org/10.2478/v10276-012-0023-3.

Łuczaj, K. (2018). Ku biograficznemu badaniu doświadczenia klasy ludowej. Krytyka metodologicznego podejścia Pierre'a Bourdieu. *Studia Socjologiczne*, 2, 93–114.

Kwiek, M. (2015). Międzypokoleniowa ruchliwość społeczna. Szkolnictwo wyższe a drabina edukacyjna i zawodowa w Polsce. *Nauka i Szkolnictwo Wyższe*, 2, 46, 171–201.

Mckenzie, L. (2015). Narrative, ethnography and class inequality: Taking Bourdieu into a British council estate. W: J. Thatcher, N. Ingram, C. Burke, J. Abrahams (dir.), *P. Bourdieu: The next generation* (s. 25–36). Routledge.

Mead, M. (1978). *Culture and commitment: The new relationships between the generations in the 1970s* (Rev. ed.). Anchor Press/Doubleday.

Russo, J., Lee Linkon, S. (2005). What's New about New Working-Class Studies? W: J. Russo, S. Lee Linkon (ed.). *New Working-Class Studies* (s. 2–18). Ithaca: Cornell.

Sam, D.L., Berry, J.W. (2006). *The Cambridge handbook of acculturation psychology*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511489891.

Sikorska, M. (2012). Życie rodzinne. W: A. Giza, M. Sikorska (red.), *Współczesne społeczeństwo polskie* (s. 185–228). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Słupska, K. (2005). Młodzież na zakręcie historii – między karierą a marginalizacją społeczną. W: K. Marzec-Holka (red.), *Marginalizacja w problematyce pedagogiki społecznej i praktyce pracy socjalne* (s. 170–178). Bydgoszcz: Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego.

Steinmetz, G. (2004). Odious Comparisons: Incommensurability, the Case Study, and "Small N's" in Sociology. *Sociological Theory*, 22, 3, 371–400.

Streib, J. (2011). Class Reproduction by Four Year Olds. *Qualitative Sociology*, 34, 337–352.

Tyszka, Z. (2003). *Rodzina we współczesnym świecie*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Urbańska, S. (2014). Is Apostasy from a Family Possible? The Apostasy from an Alcoholic-Abusive Family as a Variant of (Un)Becoming a Daughter – the Case of Natalia. *Qualitative Sociology Review*, 10, 1, 80–103.

Vohlídalová, M. (2011). *Academic duets: On the professional and private life in science*. Prague: Institute of Sociology AS CR.

Ward, C., Rana-Deuba, A. (1999). Acculturation and adaptation revisited. *Journal of Cross--Cultural Psychology*, 30, 372–392.

Ward, C., Bochner, S. Furnham, A. (2001). *The psychology of culture shock*. Sussex: Routledge.

Wardęcka, J. (2005). Zmarginalizowane dzieciństwo w średnim mieście. Próba diagnozy. W: K. Marzec-Holka (red.), *Marginalizacja w problematyce pedagogiki społecznej i praktyce pracy socjalnej* (s. 155–162). Bydgoszcz: Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego.

Wengraf, T. (2018). Researching dated, situated, defended, and deciding/evolving subjectivities by biographic-narrative interview. Psychoanalysis, the psycho-societal unconscious, and biographic-narrative interview method and interpretation. W: K. Stamenova i R. Hinshelwood (ed.), *Methods of Research into the Unconscious: applying Psychoanalytic Ideas to Social Science* (s. 211–234). London – New York: Routledge.

Wengraf, T., Chamberlayne, P. (2006). *Interviewing for life-histories, lived situations and personal experience: The Biographic-Narrative Interpretive Method (BNIM) Shortest Short Guide to BNIM interviewing and interpretation (version 6.8)*. Pobrano z: https://www.scribd.com/document/79633475/BNIM-Shortest-Guide [8.05.2022].

Xu, C. (2020). Tackling rural-urban inequalities through educational mobilities: rural-origin Chinese academics from impoverished backgrounds navigating higher education. *Policy Reviews in Higher Education*, 4, 2, 179–202.

Yosso, T.J. (2005). Whose culture has capital? A critical race theory discussion of community cultural wealth. *Race Ethnicity and Education*, 8, 1, 69–91.

UPWARD MOBILITY AND FAMILY RELATIONS IN THE BIOGRAPHIES OF ACADEMICS FROM WORKING CLASSES

This article refers to problems that have not been explored in the Polish research space so far, namely educational opportunities and career paths for academics from working classes. The basic source of data in this article are narrative biographical interviews with academics employees of Polish universities who, coming from a family with modest intellectual traditions, and scarce social, cultural and economic capital, have managed to achieve success in the scientific world. The main research question is: how is the configuration of various types of capital accumulated in the family related to the development of an academic career in Poland? The authors of the article propose the dissemination of new theoretical concepts: "anti-capital of a family" and "upward cultural capital".

Keywords: education, family system, academics, upward mobility, working class

Zgłoszenie artykułu: 12.01.2023

Recenzje: 6.03.2023

Akceptacja: 28.03.2023

Publikacja online: 30.12.2023

© 2023 Autorzy. Jest to publikacja ogólnodostępna, którą można wykorzystywać, rozpowszechniać i kopiować w dowolnej formie zgodnie z licencją Creative Commons CC-BY 4.0.

STUDIA HUMANISTYCZNE AGH Tom 22/2 • 2023

https://doi.org/10.7494/human.2023.22.2.29

Agata Maksymowicz*

ORCID: 0000-0002-4542-1760
AGH Akademia Górniczo-Hutnicza

Łucja Kapralska

ORCID: 0000-0003-3125-0603
AGH Akademia Górniczo-Hutnicza

AKTYWNOŚĆ JAKO STRATEGIA POMYŚLNEGO STARZENIA SIĘ W ŚWIETLE INTERNETOWYCH RAD I WSKAZÓWEK DLA SENIORÓW

Niniejsza praca dotyczy zagadnienia organizacji czasu wolnego osób przebywających na emeryturze. Kolejny etap życia po zakończeniu pracy niesie za sobą brak obowiązków zawodowych i powolne wycofywanie się z pełnionych dotąd ról społecznych. Stan ten z jednej strony może być błogosławieństwem, z drugiej powodować uczucie pustki i stres z powodu tak nadmiaru czasu wolnego, jak i konieczności przystosowania się do nowej sytuacji. Stąd pytanie: co robić na emeryturze, by przeciwdziałać wspomnianym powyżej stanom i zjawiskom i odnaleźć się w nowej społecznej roli? Analiza zasobów internetu oraz rynku wydawniczego pozwala znaleźć różne źródła porad, z których seniorzy przechodzący na emeryturę mogą skorzystać. W pracy poddano analizie kilka z nich. Są to rady starszych seniorów, poradniki książkowe, portale przeznaczone dla seniorów, strony www i publikacje instytucji aktywizujących osoby starsze, w końcu – portale firm komercyjnych zainteresowanych seniorami jako konsumentami. Większość rad wpisuje się w model starości aktywnej, emerytury zaplanowanej i zorganizowanej pod względem zagospodarowania czasu wolnego, przygotowania mentalnego, zdrowotnego oraz administracyjnego. Jest to model pożądany, gdyż pozwala zwiększyć szanse na fizyczny i psychiczny dobrostan seniorów, stąd rady takie wydają się wspierać samodzielne uczestnictwo osób starszych w życiu społecznym.

Słowa kluczowe: seniorzy, porady, gerontologia, aktywności, strategie życiowe, czas wolny seniorów i sposób jego zagospodarowania

* Autorka do korespondencji: Wydział Humanistyczny, AGH Akademia Górniczo-Hutnicza, al. Mickiewicza 30, 30-059 Kraków, e-mail: amaksym@agh.edu.pl.

WSTĘP

W 2021 roku w Polsce żyło nieco ponad 9 mln 300 tys. osób w wieku 60 lat i więcej, co stanowi 25,7% ogółu ludności, podczas gdy w 2005 roku udział osób starszych wynosił 17,2% (Wyszkowska et al., 2022, s. 13). Te dane świadczą o wzroście liczby osób w wieku emerytalnym i starzeniu się społeczeństwa polskiego. Liczba emerytów w Polsce wynosi ponad 6 mln osób. Z danych ZUS-u wynika, że emerytury otrzymuje 6042,6 tys. osób[1]. Jako że duża część osób z grupy 60 plus podejmuje w różnych okolicznościach decyzję o zaprzestaniu pracy zawodowej, jest to wielkość stale rosnąca.

Niniejszy artykuł dotyczy aktywności seniorów na emeryturze. Wiąże się zatem z zagadnieniem czasu wolnego tej grupy i sposobami jego zagospodarowania. Zakończenie pracy i przejście na emeryturę oznacza radykalną zmianę dotychczasowego trybu życia, wyznaczanego w dużej mierze przez codzienne wypełnianie obowiązków zawodowych. Emerytura to nowa/inna jakość życia i początek nowego etapu, który może być wykorzystany na różne sposoby, ponieważ starość nie oznacza zakończenia aktywności człowieka. Czas wolny seniorów i ich aktywność na emeryturze to temat dobrze rozpoznany w literaturze poświęconej starości. Aktywnością seniorów zajmują się socjologia starości, demografia, andragogika, planowanie społeczne, psychologia czy nauki ekonomiczne i medyczne. Prowadzone w ramach tych dziedzin badania przynoszą dane o różnorodnej aktywności emerytów: edukacyjnej (por. Kałużny, 2014), wolontariackiej (Lubrańska i Zawira, 2021), fizycznej (Grzywacz i Zawada, 2016), o ich pracy zawodowej (Krzyżowski et al., 2014), aktywności nakierowanej na zdrowie i wielu innych (por. np. Kapralska, 2015; Różański, 2016; Woszczyk, 2009; Zwoliński, 2017). Psychologowie wskazują między innymi, że czas wolny seniorów może być przestrzenią działań ryzykownych, takich jak pogrążanie się w żałobie po ukończeniu pracy, bierne poddanie się starzeniu, nadaktywność społeczno-kulturalna i konsumpcyjna, sięganie po alkohol, a czasem nawet podejmowanie zachowań zaprzeczających starości (Zbonikowski i Zadworna-Cieślak, 2016). Socjologowie podkreślają wagę relacji społecznych w wieku senioralnym (Szukalski, 2006) oraz znaczenie otrzymywanego od społecznego otoczenia seniorów wsparcia (emocjonalnego, informacyjnego, oceniającego, instrumentalnego) na różnych etapach emerytury (Mirczak, 2014, s. 190).

Pozostając w kręgu zagadnień socjologicznych, w niniejszej pracy proponujemy nieco inne spojrzenie na problem zagospodarowania czasu wolnego seniorów. Zakładamy, że opuszczający rynek pracy seniorzy nie oddają się lekturze tekstów naukowych opisujących strategie zagospodarowania czasu na emeryturze, lecz raczej czytają poradniki i szukając materiałów o zdrowiu, napotykają także treści dotyczące sposobów zarządzania czasem wolnym, w końcu – korzystają z rad seniorów w podobnej życiowej sytuacji. Celem artykułu jest zatem zbadanie wsparcia informacyjnego otrzymywanego od innych. Zamierzamy odpowiedzieć na pytanie, jakie rady odnośnie czasu wolnego na emeryturze uzyskują seniorzy, kto jest ich autorem oraz co jest ich źródłem.

Przedstawiony artykuł opiera się na analizie treści zamieszczonych w sieci oraz wykorzystuje dane zastane dotyczące problematyki senioralnej. Pod uwagę wzięto zarówno literaturę

[1] https://www.prawo.pl/kadry/emerytury-zus-wyplaca-6-mln-osob,516270.html [15.07.2023].

przedmiotu (studia literaturowe), jak i dane statystyczne z badań. Kwerenda zasobów internetu pozwoliła nam na znalezienie zawartości tak podmiotowej (wytworzonej przez grupę stanowiącą przedmiot naszych badań), jak i przedmiotowej (kierowanej do badanej przez nas grupy, a utworzonej przez różne zainteresowane seniorami podmioty życia społecznego). Wykorzystanie i ponowne zbadanie danych wtórnych pozwala na uchwycenie szerszego kontekstu rozpatrywanych zjawisk. Zaproponowana metodologia mieści się w kategorii badań jakościowych. Poddane analizie środowiska internetu zostały dobrane za pomocą kwerendy celowej. Ponieważ przedmiotem badań są rady dotyczące tego, jak spędzać czas na emeryturze, szukałyśmy interesujących nas stron, wpisując w wyszukiwarkę Google frazy takie jak: „seniorzy", „czas wolny", „co robić na emeryturze", „poradniki dla seniora". Zaletą tej metodologii jest łatwa dostępność, niski koszt badań i szybkość pozyskiwania danych. Do wad można jednak zaliczyć nadmiar danych, które należy starannie zebrać, lub uzyskanie niskiej jakości, mniej obiektywnych i mniej wiarygodnych danych, które w przypadku niedostatecznej uwagi badacza mogą prowadzić do zniekształceń wyników analitycznych.

TEORIE DOTYCZĄCE PROBLEMATYKI SENIORALNEJ

Problematyka senioralna znajduje się w kręgu zainteresowań wielu różnych dyscyplin naukowych: gerontologii, psychologii, socjologii, ekonomii, demografii, polityki społecznej. Stworzyły one liczne ujęcia teoretyczne opisujące i analizujące temat starości, które niekiedy uzupełniają się, a niekiedy wykluczają się nawzajem. Teoria wycofania, teoria modernizacji, koncepcja biegu życia, teoria aktywnego starzenia się, teoria subkultury (Halicki, 2006, s. 262) oddają zróżnicowany kompleks zjawisk odnoszących się do starości, który trudno przenalizować w ramach jednego tylko ujęcia teoretycznego. Ze względu na społeczną, zawodową i zdrowotną sytuację seniorów niewątpliwie aktualna jest teoria wycofania (wyłączania). Zakłada ona uniwersalny proces nieuniknionego wycofania się seniorów z pełnionych wcześniej ról społecznych. Bada zjawisko starzenia w kontekście usuwania się osób starszych z przestrzeni społecznej w celu zrobienia miejsca następnym pokoleniom (Halicki, 2006, s. 258). Zwraca przy tym uwagę, że rezygnacja z pełnienia ról społecznych może mieć charakter dobrowolny i czasem odzwierciedla potrzebę odciążenia, zwolnienia z pełnionych wcześniej obowiązków. To wycofanie nie musi oznaczać konieczności świadczenia pomocy seniorom, ich marginalizacji ani pojawienia się poczucia osamotnienia, lecz może powodować świadomość oswobodzenia, uzyskania wolności i nowych możliwości. Warunkiem, który musi zostać spełniony, aby tak było, jest dobrowolne ograniczenie swoich aktywności (Schonbrödt i Veil, 2012, s. 66).

Przeciwna do teorii wycofania jest teoria aktywności/ aktywnego starzenia się seniorów. U jej podstaw leży założenie, że seniorzy potrzebują i dążą do utrzymania wysokiego poziomu aktywności społecznej, ponieważ dzięki takiemu nastawieniu zapewniają sobie poczucie satysfakcji i dobrą jakość życia. Osoby w podeszłym wieku powinny znajdować nowe role społeczne w miejsce tych, które utraciły, ewentualnie jak najdłużej pełnić te wcześniejsze, jak choćby praca zawodowa, na przykład w niepełnym wymiarze godzin (Halicki, 2006, s. 262). Seniorzy mają być użyteczni – to konieczne i korzystne zarówno dla społeczeństwa,

jak i dobrostanu osób starszych. Ta koncepcja kładzie nacisk na umożliwienie seniorom jak najdłuższego produktywnego uczestnictwa w życiu społecznym oraz zaangażowanie obywatelskie i partycypację społeczną. Jest ona ściśle powiązana z teraźniejszością i demografią rozwiniętych, zamożnych społeczeństw: przedłużeniem życia ludzkiego, wzrostem liczby osób w podeszłym wieku, rozwojem medycyny, malejącą liczbą urodzeń (Schonbrödt i Veil, 2012, s. 63–65). Przełamywanie bierności oraz różnorodna aktywność, w zależności od indywidualnej sytuacji seniorów, pozwala na podtrzymanie wcześniejszego statusu społecznego i psychicznego dobrostanu w czasie coraz dłuższego trwania emerytury. Ta teoria wydaje się odpowiednia w odniesieniu do badanej przez nas tematyki.

AKTYWNOŚĆ NA EMERYTURZE W ŚWIETLE BADAŃ I STATYSTYK

Przechodzenie do kolejnych etapów życia wiąże się często z pokonywaniem pojawiających się kryzysów, w przypadku starości są to między innymi pogodzenie się z procesem starzenia i spadkiem sprawności, sporządzanie i ocena bilansu życiowego, zbliżanie się do kresu życia. Aby się uporać z sytuacjami kryzysowymi, człowiek wykorzystuje swoje „zasoby biograficzne" oraz „zasoby społeczne", czyli zgromadzone doświadczenia życiowe oraz wzory zachowań i interpretacji sytuacyjnych zdarzeń (Szatur-Jaworska et al., 2006, s. 54–55). Na tym etapie konieczne jest wypracowanie określonych strategii życiowych pozwalających na rozpracowanie i rozwiązanie sprzeczności związanych z wiekiem senioralnym, dotyczących dylematu: jak zaspokajać swoje potrzeby życiowe w sytuacji zmniejszenia możliwości ich zaspokojenia oraz jak zorganizować swoje „nowe" życie w warunkach większej wolności (zakończenie pracy zawodowej) (Łysiuk, 2010, s. 36–39)?

Zgodnie z wynikami badań emeryci uważają, że należy wcześniej przygotować się do życia po zakończeniu pracy. Wskazują najważniejsze kwestie: utrzymywanie bliskich relacji z rodziną, prowadzenie zdrowego stylu życia dla zachowania sprawności, oszczędzanie pieniędzy, podejmowanie regularnych badań profilaktycznych, utrzymywanie kontaktów nie tylko z ludźmi z pracy, systematyczna aktywność, pielęgnowanie własnych zainteresowań, rozwijanie nowych umiejętności (Adamczyk, 2018a).

Odejście z rynku pracy nie musi oznaczać smutku, apatii, pustki, bierności i osamotnienia oraz poczucia braku przydatności. Wiele zależy od wcześniejszych aktywności człowieka, jego statusu społecznego i ekonomicznego, jaki osiągnął w całym swoim życiu. Liczne badania reprezentatywnych grup seniorów wskazują, że o dobrym życiu na emeryturze decydują przede wszystkim takie czynniki jak zdrowie, sprawność funkcjonalna, sytuacja rodzinna, warunki ekonomiczne, aktywność oraz utrzymywanie kontaktów i więzi społecznych (Bonk i Retowski, 2013). Jakość życia dorosłego człowieka w każdym wieku, czyli również w okresie starości, zależy od stopnia, w jakim może on realizować swoje potrzeby życiowe, sprawować kontrolę nad przebiegiem własnego życia, a także poczucia autonomii (prawa wolnego wyboru i wolności od nacisków ze strony otoczenia), samoakceptacji i psychicznego dobrostanu oraz możliwości samorealizacji (Tobiasz-Adamczyk, 2009). Szczególnie istotne wydaje się zaspokojenie potrzeby bezpieczeństwa, zarówno fizycznego, jak i psychicznego, które w wieku późnej dorosłości u wielu osób może być utrudnione z powodu pogarszającej się kondycji zdrowotnej i sytuacji ekonomicznej (Łysiuk, 2010).

Seniorzy postrzegają swoje przebywanie na emeryturze przez pryzmat dobrych i złych stron takiego stanu rzeczy. W badaniach socjologicznych i gerontologicznych wśród wymienianych zalet znajdują się czas wolny, aktywność, pomaganie rodzinie, spełnianie marzeń, uczenie się, autonomia, możliwości. Negatywne cechy związane z podeszłym wiekiem to zły stan zdrowia, samotność, bieda, uzależnienie od innych. Bardzo interesujący wydaje się fakt, że bardziej pesymistyczne spojrzenie na życie emerytów prezentują osoby, które są jeszcze czynne zawodowo i dopiero przybliżają się do tego etapu życia, a nie ci, którzy już zakończyli pracę (Adamczyk, 2018b). Seniorzy w największym stopniu czerpią zadowolenie z utrzymywania relacji z kolegami i przyjaciółmi, z dotychczasowych osiągnięć, ze sposobów spędzania czasu wolnego oraz dobrych relacji rodzinnych. Przejście na emeryturę bardzo często postrzegane jest jako uwolnienie się od ciężkich obowiązków zawodowych, wczesnego porannego wstawania i zdobycie czasu potrzebnego do realizacji swoich zainteresowań oraz pielęgnowania kontaktów międzyludzkich (Bonk i Retowski, 2013). Badania w ramach projektu PolSenior[2] wskazują, że większość osób w starszym wieku dobrze i bardzo dobrze ocenia jakość swojego życia (59,6%), a jedynie 5,5% badanych stanowią respondenci niezadowoleni ze swojej sytuacji (Mosakowska et al., 2012, s. 20–21).

Badania pokazują, że osoby starsze mieszkające samotnie prowadzą przeważnie dosyć monotonny tryb życia, wyznaczany głównie przez wykonywanie obowiązków związanych z prowadzeniem domu, takich jak zakupy, przygotowywanie posiłków, sprzątanie. Czas wolny spędzają, oglądając telewizję, słuchając radia i czytając prasę oraz książki. Utrzymują relacje społeczne przede wszystkim z rodziną i sąsiadami (Kubicki, 2011). Oczywiście nie wszyscy seniorzy w taki właśnie sposób przeżywają swoje emerytalne lata. Młodsi wiekiem, z dobrym zdrowiem przejawiają znacznie więcej aktywności, udzielając się w licznych lokalnych klubach seniora i uniwersytetach trzeciego wieku, podróżując czy realizując swoje pasje i hobby oraz pełniąc inne niestereotypowe role społeczne.

Według przeprowadzonych na reprezentatywnej próbie Polaków w wieku 60 plus badań CBOS z 2016 roku dotyczących zagospodarowania czasu wolnego seniorów co ósmy senior po ukończeniu 60 roku życia pracuje zarobkowo, przy czym aktywność zawodowa jest częstsza wśród mężczyzn niż kobiet. 92% badanych ogląda telewizję, 88% oddaje się praktykom religijnym. Inne częste aktywności to życie towarzyskie (rodzina, przyjaciele) – 84%, czytelnictwo – 84%, słuchanie radia, muzyki – 82%, spacery, piesze wycieczki – 75%, uprawianie działki, ogrodu – 70%. 59% badanych działa na rzecz rodziny, podejmując opiekę na wnukami czy pomagając dzieciom w prowadzeniu domu. Około 19% działa na rzecz innych, pomagając sąsiadom i znajomym czy osobom z grona rodziny. Duży odsetek badanych wskazywał podróżowanie po Polsce (45%) oraz aktywność fizyczną (43%), a 30% deklarowało, że korzysta z komputera i internetu (obecnie w grupie 65 plus odsetek ten wynosi 41%, niemal dwukrotnie mniej niż odsetek dla całej populacji – 77%) (por. CBOS, 2022).

Kolejna aktywność to kontakt z kulturą. Do tej kategorii należą seanse kinowe (27%), odwiedzanie muzeów, galerii, wystaw (25%), teatr, opera, koncerty (23%), podróże po Europie i świecie (23%). Najrzadziej podejmowana aktywność to uczestnictwo w różnych formach edukacji: 14% się dokształca, 9% uczy się języka obcego, 7% bierze udział w kursach

[2] PolSenior to ogólnopolskie kompleksowe badanie dotyczące osób starszych realizowane w latach 2007–2010 ramach Narodowego Programu Zdrowia ze środków Ministerstwa Zdrowia.

(por. CBOS, 2016). Przytaczane badania pochodzą z 2016 roku i są ostatnimi oficjalnymi badaniami przeprowadzonymi na reprezentatywnej próbie Polaków. Autorki mają świadomość, że czas pandemii mógł znacząco wpłynąć na aktywność seniorów (por. *Jakość życia osób starszych w Polsce…*, 2021).

PORADY

Czas wolny seniora może być błogosławieństwem i przekleństwem. Zmiana sposobu życia, zaprzestanie aktywności zawodowej rodzi pytanie, jak zagospodarować czas, w którym w zasadzie nie ma żadnych obowiązków. Stąd popularność poradników i porad dotyczących tego, co robić na emeryturze – tak cyfrowych, obecnych na wielu poświęconych seniorom stronach internetowych, jak i w wersji tradycyjnej. Autorzy, zdając sobie sprawę z faktu, że współczesny model starości to starość aktywna, radzą, by poszukiwać nowych wyzwań, których realizacja na tym etapie życia pozwoli utrzymać dobrostan fizyczny, emocjonalny i zaspokoić potrzeby społeczne.

W badaniach pod uwagę wzięłyśmy cztery typy publikacji (cyfrowych i analogowych) oferujących interesujące nas treści. Pierwsze to rady samych seniorów – emerytów o dłuższym stażu, udzielających wskazówek młodszym stażem koleżankom i kolegom na internetowych forach dyskusyjnych skupiających osoby starsze. Temu typowi porad poświęcono najwięcej uwagi, ponieważ ich autorami są sami seniorzy i to właśnie im przede wszystkim w naszym przekonaniu należy oddać głos (podrozdział *Porady od serca: seniorzy seniorom*).

Drugi typ to rady specjalistów skierowane tak do seniorów internautów (forma cyfrowa), jak i (w postaci książkowej) do seniorów przyzwyczajonych do analogowych treści, co może stanowić formę bardziej przyjazną i znajdującą większe grono odbiorców, zważywszy na odsetek seniorów korzystających z internetu (poradniki książkowe, portal Psychologdlaseniora.pl, portal Poradnikzdrowie.pl).

Trzeci typ porad to przykłady dobrych praktyk. Analizie poddałyśmy posty na portalu Centrum Aktywności Seniora – Cyfrowe Centrum reprezentujące instytucjonalne podejście do aktywności seniora (CAS to centrum prowadzone przez Urząd Miasta Krakowa).

Czwarty typ to treści, za którymi stoją firmy komercyjne, dla których seniorzy to grupa docelowa działań marketingowych. Wzięłyśmy pod uwagę międzynarodową korporację odzieżową C&A oraz firmę Paul Hartmann Polska – producenta opatrunków i sanitariatów zaangażowanego w badania nad czasem wolnym seniorów.

PORADY OD SERCA: SENIORZY SENIOROM

Analiza forów internetowych, których użytkownikami są seniorzy, przynosi podobne wnioski, jak te ukazane w licznych badaniach. Uczestnicy takich forów znacznie częściej przejawiają pozytywne nastawienie do swojej aktualnej sytuacji życiowej niż narzekanie i podkreślanie negatywów związanych z zakończeniem kariery zawodowej. Jeśli pojawiają się jakieś złe odczucia, to przeważnie związane są z samotnością i brakiem zajęcia lub kontaktów towarzyskich. Stosunkowo rzadko wspominają o pogarszającym się stanie zdrowia, pomimo że starość bardzo często powiązana jest z pogorszeniem kondycji fizycznej i psychicznej

seniorów, pojawianiem się licznych dolegliwości i schorzeń, z których najczęstsze to bóle stawów i kręgosłupa, uczucie zmęczenia, duszności przy wysiłku, bóle głowy, problemy z sercem, trudności z zasypianiem, zawroty głowy, nadciśnienie (Bień, 2002).

W internecie istnieje wiele forów dyskusyjnych użytkowanych przez seniorów. Bardzo często mają one nadany tytuł określający temat prowadzonych tam rozmów. Istnieją liczne fora dotyczące zdrowia i chorób czy też życia towarzyskiego, a także portale randkowe skierowane do osób w starszym wieku (Kapralska et al., 2018). Wybór analizowanych forów podyktowany został tematem badań. Wybrane zostały wątki na forach przedstawiające różne postawy wobec emerytury: *Cudownie być na emeryturze*, *Nie tak wyobrażałam sobie życie na emeryturze* i *Życie samotnych seniorów*.

Lektura wpisów zamieszczonych na forach internetowych seniorów pozwala stwierdzić, że zdecydowana większość publikowanych tam wypowiedzi zabarwiona jest optymizmem i zadowoleniem ze swojego życia, wynikającym z przejścia na emeryturę. Wielokrotnie podkreślane jest uczucie spełnienia i pozytywne nastawienie do tego, co przynosi los. Werwy i energii forumowiczom mogliby pozazdrościć znacznie młodsi od nich ludzie. Należy zwrócić uwagę, że mamy tu do czynienia z emerytami, którzy stosunkowo niedawno zakończyli pracę zawodową, czyli nie znajdują się w bardzo podeszłym wieku, nie narzekają na stan swojego zdrowia[3]. Jeśli już takie nieliczne spostrzeżenia dotyczące kondycji fizycznej i psychicznej się pojawiają, to raczej w postaci żartobliwych stwierdzeń, że obecnie wykonywanie pewnych czynności zajmuje więcej czasu niż wcześniej w wieku mniej zaawansowanym. Są to zatem osoby, które można określić mianem „młodych emerytów" (Krzyżowski et al., 2014). Bardzo często podkreślane jest przez nich dysponowanie dużą ilością wolnego czasu, który można wykorzystywać na realizację swoich pasji i zainteresowań. Brak pośpiechu, odpoczynek, ale również podróże, podziwianie piękna przyrody, czytanie książek, spotkania ze znajomymi, spacery, wyprawy rowerowe to tylko niektóre z zalet bycia na emeryturze i aktywności wymienianych i realizowanych (przynajmniej w deklaracjach) przez seniorów. Oto przykłady takich pozytywnych wypowiedzi z forum Gazeta.pl w wątku *Cudownie być na emeryturze* i *Nie tak wyobrażałam sobie życie na emeryturze* (zachowano oryginalną pisownię):

> Od 2 lat codziennie rano ,po przebudzeniu przeciągam się leniwie i powoli, nie spiesząc sie wstaję z łóżka i uśmiecham się do siebie. Tak, jestem szczęśliwa bo nareszcie mam czas. Czuję się cudownie bo nic nie muszę. Mam czas na krótka gimnastykę, zrobienie prawdziwego soku(a nie z kartonu),relaksującą kapiel potem małe sniadanko itd. Gdy pracowałam (30 lat w szkolnictwie) to wszystko robiłam w biegu z zegarkiem w ręku. Byłam zagoniona, zestresowana, niewyspana, wiecznie poddenerwowana itp. Wyluzowałam sie dopiero na emeryturze (chociaż przyznam ,że na początku czegoś mi brakowało).Teraz mam czas na czytanie książek, słuchanie muzyki klasycznej, surfowanie w internecie itp. […]

> Przyznaje – troche bałem sie emerytury jako odstawienia na boczny tor. Teraz jestem zachwycony faktem, ze mam wreszcie na wszystko czas. Lubie czytać i dyskutowac na powazne tematy. Taki ze mnie troche filozof. Najbardziej bolesnie odczułem wyjście dzieci z domu, bo założyły własne

[3] Ten wniosek wynika z treści analizowanych wypowiedzi, w których seniorzy nadmieniają, że od kilku lat, lub od niedawna przebywają na emeryturze.

rodziny. Kupiłem wiec sobie kolejne „dziecko" – po prostu ze schroniska dla zwierząt wziąłem wspaniałego psa i razem jest nam po prostu cudownie. Mieszkam na wsi więc oboje codziennie przemierzamy kilometry polnych dróg. […] Jest super. Ja uratowałem mu życie (biorac go ze schroniska) a on poprzez spacery dopinguje mnie do dbania o kondycje fizyczna. Jesien życia jest najlepszą porą życia a to z tej przyczyny, że (zacytuje Zbigniewa Lengrena) „Chyba juz wkraczam w latka sędziwe, włos nicia przeplata sie siwa, bo juz niczemu sie nie dziwię – jedynie tym, co się dziwia"

Witajcie, jestem od roku na wcześniejszej emeryturze. Teraz wiem wiem, ze byl to dobry wybor. Mieszkam w gorach i bardzo je lubie, czesto chodze na spacery do lasu i na dluzsze trasy.Lubie tez morze, w czerwcu bylam nad Baltykiem bylo wspaniale /trasa od Dzwirzyna do Ustronia Morskiego/.

Cudownie to mało powiedziane:) Jest naprawde uroczo:
– nie wstawać o 5.00 (robiłam to przez 35 lat)
– nie jeździć w tłoku do pracy
– nie spieszyć się a dzięki temu oglądać świat, popatrzeć jak każdego dnia zmienia sie życie koło nas
– obejrzeć na spokojnie widok z 34 piętra pałacu
– poczytać ciekawe książki
– popatrzeć z większą uwagą jak rosną dzieci(wnuczki)i jak wiele mają do powiedzenia
– pojechać w miejsca ciekawe
Wolny czas to skarb i cieszę się, ze już należy do mnie.

Podpisuję się pod twoim stwierdzeniem, że na emeryturze jest cudownie. A najbardziej sobie cenię brak stresów, które mi przez całe moje życie zawodowe dokuczały. Pewnie co nieco bym zmieniła, np. chciałabym by mój mąż dawał się wyciągać na rower, na basen, na dłuższe spacery, lubił chodzić po górach, słowem by był bardziej mobilny. Byc panem swego czasu i cieszyć się dobrym zdrowiem, to jest to. I jeszcze nie być ograniczonym finansowo. I jeszcze to wszystko umieć docenić[4].
Przestałam /gnuśniec/ ciągle chce mi się żyć. I nie zmarnuję życia /do reszty/Jak mam okazję, to tańczę tak jakby to był mój ostatni dzień w życiu. Nie nudzę sobą towarzystwa, tam gdzie JA jest super. Ciągle żyję a nie tylko istnieję…[5].

Oczywiście pojawiają się też mniej optymistyczne opinie: problemy ze zdrowiem, samotność, ale są w mniejszości. Inni forumowicze spieszą wtedy z poradami, jak zmienić to, co martwi takie osoby:

Ja w przeciwieństwie do ciebie mam potwornego „doła". To mój trzeci rok na emeryturze. Na początku wpadłam w amok robótek ręcznych, cieszyłam sie ze wreszcie robię to co lubię, jednak z upływem czasu zaczęłam tęsknic „do ludzi" a własciwie do pracy, jakiejkolwiek pracy , która wymusiłaby wyjscie z domu. Juz mnie trochę męczy stale to samo otoczenie, TVN24 od rana do nocy. Mam wrazenie ze zycie ucieka przez palce…. 20 lat wdowieństwa minie w lutym. 20 lat!

Ireno, no to wyjdź do ludzi, poszukaj te szydełkujące i drutujace w Twojej okoplicy i zróbcie sobie wystawę. Na pewno jakiś dom kultury, świetlica lub nawet szkoła udostepni pomieszczenie na

[4] https://forum.gazeta.pl/forum/w,22243,16022639,16022639,Cudownie_byc_na_emeryturze.html [12.02.2023].
[5] http://www.klub.senior.pl/milosc-przyjazn-zwiazki-samotnosc/t-Zycie-samotnych-seniorow-10701.html [12.02.2023].

taki cel. Ja tak zrobiłam i już mam cztery wystawy za sobą. Przychodzą szkoły i ludzie z okolicy obejrzeć, podyskutować a ja jestem miedzy ludźmi.

Właśnie to samo do Irenki chciałam napisać, choć z tym wyjściem do ludzi to nie wszędzie i zawsze jest takie proste. Jeżeli chodzi o mnie to też miałabym z tym problemy. Natomiast życie na emeryturze też inaczej wyobrażałam. Myslałam ,że będę miała dużo czasu a nie mam, myślałam że dom będzie błyszczał a nie błyszczy, myślałam ,że będę kłócic się z mężem nie kłócimy się, myślałam ,że po odwiedzam wszystkich bliskich znajomych i rodzinę ,a nie , wiedzam. Czekałam na emeryture a potem szok i brak kontaktu. Korzystam z dobrodziejstwa komputera i godzę sie z losem. Irenko! zmień stację tam lecą prawie same reklamy co mnie bardzo denerwuje. Pozdrawiam[6]

Powyższa wymiana wypowiedzi pokazuje, że niektórzy seniorzy zdają sobie sprawę z tego, że nie ma prostych recept na osamotnienie i brak kontaktów z ludźmi. Jeden z forumowiczów słusznie zauważył, że o tym, jaka będzie emerytura, decydują wcześniejsze poczynania ludzi:

Gdzies czytalam, ze „na starosc trzeba sobie zapracowac" . Chodzilo tu o zdrowe zycie i na wyrobienia sobie na czas zainteresowan ktore sie bedzie rozwijalo po magicznej dacie kiedy bedziemy miec nareszcie czas na wszystko![7]

To ostatnie spostrzeżenie pokrywa się z tezami badaczy problematyki senioralnej, którzy podkreślają, że jakość życia w podeszłym wieku zależy od tego, w jaki sposób przeżywamy jego poprzednie etapy (Adamczyk, 2018a, s. 77; Mielczarek, 2010, s. 185). Inni uczestnicy forów dyskusyjnych zachęcają, aby osoba odczuwająca osamotnienie zapisała się do miejscowego klubu seniora lub spróbowała znaleźć bardziej nieformalną grupę znajomych czy sąsiadów lub skorzystała z ogłoszeń osób poszukujących współtowarzyszy podróży i innych wspólnych przedsięwzięć.

Samotności trzeba się pozbyć a nie lubić, trzeba znaleźć towarzystwo.

Sposób na „tęsknicę" do drugiego człowieka? Jak tylko trochę ociepli się, w parku nad rzeką ożywa ŁAWECZKA. Jedna pani, druga pani, jakiś pan przysiądzie, ktoś inny po prostu zatrzyma się, aby zagadnąć. Czasami tłumek robi się wokół. Osoby wciąż te same, ale i inne dosiadają się. I tak dzień w dzień… I widzę, że kupę radości im to daje[8].

Dodać należy, że niektórzy dostrzegają pewne zalety samotności:

Z samotnoscia jest tak ze jezeli jest wyborem jest zarazem dobrodziejstwem, natomiast samotnosc z koniecznosci, domyslam sie, bywa utrapieniem. Cale zycie bylam aktywna , odpowiedzialna za innych. Syn za granica, zatem jestem babcia na odleglosc i dobrze! Szczerze mowiac, bardzo sie teraz ciesze ze nic nie musze…robie to co lubie i na co mam ochote..dla mnie to ogromny

[6] https://forum.gazeta.pl/forum/w,74382,100899879,100899879,nie_tak_sobie_wyobrazalam_zycie_na_emeryturze.html [12.02.2023].

[7] https://forum.gazeta.pl/forum/w,22243,16022639,16022639,Cudownie_byc_na_emeryturze.html [12.02.2023].

[8] http://www.klub.senior.pl/milosc-przyjazn-zwiazki-samotnosc/t-Zycie-samotnych-seniorow-10701.html [12.02.2023].

komfort! Cale zycie bylam dla kogos teraz jestem dla siebie i moich zwierzakow oczywiscie. Egoizm? Byc moze…
Bycie samemu to nic złego, samotność bywa potrzebna, a nawet przyjemna. Kiedy zostajemy sami ze sobą, mamy czas, żeby odpocząć, przemyśleć spokojnie swoje problemy, a czasami poczytać, posłuchać muzyki, czy po prostu posiedzieć w ciszy. Na dobrą samotność decydujemy się sami, pożądamy jej i cieszymy się nią, zła przychodzi niepożądana i nie potrafimy sobie z nią poradzić[9].

Na omawianych forach dyskusyjnych pojawia się również wątek skromnych warunków finansowych polskiego emeryta i porównywanie z sytuacją materialną seniorów z Niemiec, głównie w kontekście braku możliwości podróżowania do odległych, atrakcyjnych miejsc turystycznych. Ale nie wszyscy uważają to za poważny problem, uniemożliwiający prowadzenie ciekawego i aktywnego życia.

Generalnie z wypowiedzi internetowych seniorów przebija duży optymizm i pozytywne nastawienie do życia. Podkreślana jest wolność i swoboda w gospodarowaniu własnym czasem wolnym, którego jest znacznie więcej po zakończeniu aktywności zawodowej. Oczywiście ten czas należy dobrze, aktywnie i umiejętnie zagospodarować. Spacery, lektura książek i czasopism, spotkania towarzyskie, wycieczki, przejażdżki rowerowe, robótki ręczne to tylko niektóre możliwości wymieniane przez forumowiczów, jednak liczą się nie tylko te aktywne działania. Istotna jest też świadomość, że „nic nie muszę": mogę dłużej pospać, poleżeć, nigdzie się nie spieszyć, nic nie robić. Ta świadomość wolności wyboru, swobody, uwolnienia się od wcześniejszych nacisków i obowiązków wydaje się równie istotna co umiejętne organizowanie swojego czasu i liczne atrakcje, z których można korzystać.

W narracjach forumowiczów często pojawiał się wątek opisu swojej wcześniejszej pracy zarobkowej jako poważnego obciążenia nadmiarem obowiązków i powodu braku wolnego czasu. W tym kontekście emerytura jawi się jako odskocznia od trudów i ciężkiej pracy. Wyłączenie się z aktywności zawodowej postrzegane jest w kategorii ulgi, wytchnienia oraz możliwości realizacji swoich pasji i zainteresowań. Te refleksje są zbieżne ze spostrzeżeniami badaczy, którzy podkreślają, że dobrowolne wycofanie się z jakiejś aktywności niekoniecznie musi wywoływać wrażenie braku i złe samopoczucie. Może być podstawą do poprawy jakości życia i dobrostanu człowieka. Inaczej jest, jeśli odłączenie od aktywności nie jest wyborem człowieka, tylko narzuconą koniecznością (Schonbrödt i Veil, 2012, s. 65–67).

Ukazani uczestnicy forów internetowych należą z pewnością do osób aktywnych, poszukujących kontaktów z innymi, zainteresowanych światem i mających kompetencje cyfrowe. Z całą pewnością nie stanowią próby reprezentatywnej dla całej populacji polskich emerytów. Ich wypowiedzi dostarczyły informacji, że świat po zakończeniu pracy może być interesujący i barwny.

PORADNIKI SPECJALISTÓW

Seniorzy są obiecującą grupą docelową także dla rynku wydawniczego – nie sposób wyliczyć wszystkich poradników przeznaczonych właśnie dla tej grupy. Radzą one, jak

[9] http://www.klub.senior.pl/milosc-przyjazn-zwiazki-samotnosc/t-Zycie-samotnych-seniorow-10701.html [12.02.2023].

wejść w świat cyfrowy, zadbać o zdrowie, pamięć, ruch itp. Tytuły takie jak *Nowoczesny senior. Przewodnik po cyfrowym świecie* (2022), *Senior w domu* (Piekarska i Piekarski, 2021), *Aktywny senior* (Derda, 2014), *Witaj emeryturo! Czyli jak cieszyć się życiem w dojrzałym wieku* (Sawicka, 2011) oddają treść tych – jednych z wielu – publikacji. Ze względu na cel niniejszego artykułu najciekawsza wydała się publikacja *Jak się nie nudzić na emeryturze. Poradnik emeryta i rencisty* Stanisława Mędaka (2020). Każdy z jedenastu rozdziałów tej książki to inny rodzaj polecanej aktywności. Są to kolejno: wolontariat, uniwersytety trzeciego wieku, tai-chi, relaksacja i medytacja, kluby seniora, korzystanie z internetu, pomoc dla ptaków i zwierząt, sprzątanie świata. Autor przedstawia także nowe w polskich warunkach możliwości, takie jak odwrócona hipoteka, dzięki której można spełnić ekstrawaganckie marzenia o dalekich podróżach (podróż luksusowym statkiem do tajemniczego Machu Picchu), czy w końcu – powrót do aktywności zawodowej. Ostatni, jedenasty rozdział mówi o grzechach emerytów, a więc o tym, czego robić nie powinni. Na uwagę zasługuje pełen humoru język autora oraz niestereotypowe podejście do emerytalnej aktywności, oparte – jak pisze – na doświadczeniach kilkudziesięciu osób mających już za sobą stres przejścia na emeryturę. Dodatkowym atutem są powiązane z kolejnymi radami/rozdziałami adresy miejsc, gdzie można polecaną przez autora aktywność prowadzić.

Podobne rady spotykamy na specjalistycznym portalu PoradnikZdrowie.pl. Nie jest on przeznaczony tylko dla interesującej nas grupy wiekowej, ale ze względu na medyczny charakter wypowiadają się na nim specjaliści, w tym geriatrzy. Wśród wielu treści znajdują się także porady dla emerytów dotyczące tego, jak zagospodarować czas wolny na emeryturze, czego przykładem może być artykuł *Hobby na emeryturze: 9 pomysłów na kreatywne zajęcia*[10]. Podobnie jak w poradniku autorstwa Stanisława Mędaka znajdujemy tam tekst z podpowiedziami, czego nie robić, gdy jest się emerytem, zatytułowany *10 rzeczy, których nie warto robić na emeryturze*. Według specjalistów od gerontologii nie warto:

- rezygnować z dyscypliny;
- pozbywać się dotychczasowego mieszkania, by zyskać nieco gotówki;
- pozbywać się oszczędności;
- zaniedbywać spraw majątkowych (testament, spadek);
- oczekiwać, że relacje z rodziną pozostaną takie same jak w czasie aktywności zawodowej;
- rezygnować z próbowania nowych rzeczy,
- pogrążać się w samotności,
- zaniedbywać wyglądu,
- zapominać o miłości i romansach;
- zapominać o dbaniu o cierpliwość i dystans do swoich słabości, nowych potrzeb i zmienionej sytuacji życiowej[11].

[10] https://www.poradnikzdrowie.pl/zdrowie/geriatria/hobby-na-emeryturze-9-pomyslow-na-kreatywne-zajecia--aa-ufC7-Af2z-bxyZ.html [5.05.2023].

[11] https://www.poradnikzdrowie.pl/zdrowie/geriatria/10-rzeczy-ktorych-nie-warto-robic-na-emeryturze-aa-XLLj--CaHP-jqyB.html#5-nie-oczekuj-ze-relacje-z-rodzina-sie-nie-zmienia [5.05.2023].

Porady te wydają się bardzo cenne, zwłaszcza że wychodzą poza kanon tradycyjnych i utartych sposobów spędzania czasu wolnego przez seniorów.

Jako trzecie specjalistyczne źródło porad wybrałyśmy portal Psychologdlaseniora.pl. Jest to autorska strona Piotra Łąckiego, psychologa zajmującego się dobrostanem psychicznym seniorów. W ramach swojej działalności autor portalu przeprowadził w 2020 roku ankietę wśród swoich użytkowników. Próba liczyła 70 osób, w tym 78% to seniorzy po 60 roku życia[12]. W ankiecie zadano pytanie: „Jakie trzy rady przekazałby Pan(-i) osobom przechodzącym na emeryturę?". Poniżej zestawienie siedmiu najczęstszych porad:

- Pracuj jak najdłużej i powoli wygaszaj swoją aktywność zawodową.
- Miej plan na emeryturę.
- Nie zamykaj się w domu, a jeśli już, to sporządź plan dnia uwzględniający zróżnicowane czynności.
- Bądź aktywny (zawsze zajęty).
- Realizuj odkładane pasje i hobby.
- Ćwicz regularnie.
- Ciesz się życiem.

Cytowane treści pokazują, że porady udzielane na specjalistycznych portalach i w profesjonalnych poradnikach mają charakter niekonwencjonalny, wykraczający poza opisywane uprzednio najczęściej podejmowane aktywności na emeryturze, co może być inspirujące dla emerytów. Dotyczą nie tylko wskazówek, co robić w wolnym czasie, ale także wskazują na konieczność samodyscypliny, działań długofalowych, organizacji aktywności o charakterze formalnym i administracyjnym czy – w końcu – potrzebę zdrowego egoizmu, by zadbać o siebie.

DOBRE PRAKTYKI – CENTRA AKTYWNOŚCI SENIORA JAKO PRZYKŁAD INSTYTUCJONALNEGO PODEJŚCIA DO AKTYWNOŚCI NA EMERYTURZE

Idea Centrów Aktywności Seniora została opracowana przez Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej i sfinansowana ze środków Rządowego Programu na rzecz Aktywności Społecznej Osób Starszych (ASOS) na lata 2014–2020. Jego celem było opracowanie koncepcji działania instytucji, która służyłaby aktywizacji i integracji osób 60 plus w społeczności lokalnej w różnych sferach i dziedzinach życia (Schimanek, 2023). Koncepcja ta stała się popularna ze względu na ulokowanie centrów blisko ludzi, w poszczególnych dzielnicach miast. Istotne jest też zachęcanie seniorów do tego, by wnosili własny wkład do działania centrów, dzieląc się inicjatywami i pomagając organizatorom w działalności ośrodków, które dzięki temu stają się miejscem integracji i aktywizacji seniorów. W Krakowie w roku 2023 istniało 56 takich centrów[13].

[12] https://psychologdlaseniora.pl/przed-emerytura/7-rad-seniorow-dla-przyszlych-emerytow/ [5.05.2023].
[13] https://www.bip.krakow.pl/?dok_id=85000 [5.05.2023].

O tym, co można robić na emeryturze według CAS, dowiadujemy się między innymi z facebookowego profilu Centrum Aktywności Seniora – Cyfrowe Centrum[14]. Liczba inicjatyw i ofert tam przedstawionych jest imponująca, a przede wszystkim są one zróżnicowane: od laseroterapii, wycieczek, sportu i gimnastyki, przez oferty zniżek na imprezy artystyczne, po naukę języków. Pojawiają się też inicjatywy o charakterze politycznym, na przykład zbiórka puszek na świece okopowe dla żołnierzy w Ukrainie, ogłoszenia o konkursach czy nowych działaniach, takich jak oglądanie online unikatowej wystawy prac Vermeera w Rijksmuseum w Amsterdamie, a także zachęty do wolontariatu senioralnego. Dzięki hipertekstowości z tego profilu można odwiedzić inne miejsca w sieci, na przykład profil Senior w Krakowie czy stronę Fundacji Bajka o Babci i Dziadku. Facebookowy profil Centrum Aktywności Seniora – Centrum Cyfrowe jest opatrzony licznymi radosnymi fotografiami – widocznymi dowodami aktywności skupionej wokół niego grupy. Podobny charakter – prezentowania dobrych praktyk jako inspiracji – mają przykłady zamieszczone w wielu innych miejscach sieci. Są nimi cytowane wcześniej posty z podrozdziału o forach dyskusyjnych seniorów. Także na cytowanym już portalu Psychologdlaseniora.pl zamieszczone są opowieści trójki seniorów w różnym wieku (67, 68 i 78 lat), żyjących bardzo aktywnie i realizujących się przez sport, naukę obsługi komputera, wolontariat, turystykę[15]. Zamieszczone tam posty nie są radami wprost, ale przez swój afirmatywny i optymistyczny charakter zachęcają do włączania się do działań i w ten sposób odpowiadają na pytanie „co robić na emeryturze?".

KORPORACJE RADZĄ SENIOROWI

Kolejny typ porad to treści tworzone przez firmy komercyjne, dla których seniorzy to grupa docelowa działań marketingowych. Jak wspomniano uprzednio, wzięłyśmy pod uwagę międzynarodową korporację odzieżową C&A oraz firmę Paul Hartmann Polska współpracującą z portalem Cafesenior.pl.

Na stronie firmy C&A w artykule *Aktywny senior. Co robić na emeryturze*[16] dojrzały czytelnik otrzymuje szereg porad dotyczących różnych aspektów nowego etapu życia, jakim jest emerytura. By się do niej przygotować, autorzy proponują:

- oswajanie się z myślą o emeryturze przez stopniowe skracanie czasu pracy,
- poszukiwanie kolejnych życiowych wyzwań,
- wdrażanie nowego rytmu dnia,
- wyznaczanie nowych priorytetów (zdrowie!),
- świadome kształtowanie relacji społecznych,
- wspomnienia młodzieńczych celów i pragnień.

[14] https://www.facebook.com/groups/2038689686271089/user/100064354164849 [5.05.2023]. Załączony link w grudniu 2023 okazał się nieaktywny. CAS – Cyfrowe Centrum obecnie ma profil na FB pod adresem https://www.facebook.com/cas.cyfrowecentrum. Niestety na nowym profilu nie zamieszczono treści z maja 2023 roku, gdy niniejszy artykuł był tworzony.

[15] https://psychologdlaseniora.pl/przed-emerytura/aktywnie-na-emeryturze/ [5.05.2023].

[16] https://www.c-and-a.com/pl/pl/shop/aktywny-senior-poradnik [5.05.2023].

Ponadto artykuł kieruje uwagę seniorów na aktywność fizyczną, wskazując dyscypliny sportowe odpowiednie dla dojrzałego wieku, poleca gimnastykę umysłu i trening pamięci (podając przykłady zadań), aktywność towarzyską, wolontariat senioralny.

Druga z firm – Paul Hartmann Polska – specjalizująca się w materiałach opatrunkowych i higienicznych wraz z portalem Cafesenior.pl przeprowadziła badanie dotyczące sposobów spędzania czasu wolnego przez seniorów. Na pierwszym miejscu wśród odpowiedzi znalazły się podróże (30% badanych), spacery (23%), ponadto taniec, pływanie, aktywności sezonowe (takie jak wędkowanie, prace w ogrodzie czy grzybobranie) oraz joga, fitness i jogging, czyli bieganie (każda po 4%)[17]. Jak się wydaje, zainteresowanie czasem wolnym seniorów ma tu charakter instrumentalny i służy przyciągnięciu uwagi osób starszych, zatrzymaniu ich dłużej na stronie WWW z ofertą produktów firmy, zwłaszcza że informacjom tym towarzyszą porady o charakterze zdrowotnym. Nie można wykluczyć powiązania takich działań ze społeczną odpowiedzialnością biznesu i orientacją na tzw. zrównoważony rozwój, w ramach którego firmy wspierają różne defaworyzowane grupy. Niemniej informacja o sposobach spędzania czasu wolnego umieszczona na portalu Cafesenior.pl, podobnie jak dokumentowanie aktywności seniorów w ramach Centrum Aktywności Seniora, bez względu na rzeczywisty powód publikowania takich treści może stanowić ciekawą inspirację dla emerytów.

PODSUMOWANIE

Badania aktywności seniorów pokazują kilka modeli spędzania czasu na emeryturze. Może to być model użyteczności i unikania bezczynności (praca na rzecz rodziny i bliskich, realizacja tradycyjnych ról babci i dziadka), model starości czasu wolnego (uczestnictwo w organizacjach senioralnych), model aktywnej starości (zaangażowanie w wolontariat, edukacja) czy w końcu – model starości w instytucji opiekuńczej (Sobiesiak i Zalewska, 2011). Inny model to senior – wieczny pracownik, senior – konsument dóbr oferowanych przez rynek, senior – aktywny internauta, emeryt – odbiorca ofert samorządowych i innych skierowanych do seniorów, senior – „młody na starość", realizujący odkładane plany z młodości, podejmujący niezwykłe hobby, ekstremalne sporty (Kapralska et al., 2018). Są to modele niewykluczające się nawzajem, jedne z wielu, jakie można znaleźć w badaniach poświęconych seniorom.

Omówione w niniejszej pracy porady dotyczące zajęć na emeryturze wpisują się poniekąd w te modele, wydaje się jednak, że oferują znacznie więcej, tak w warstwie informacyjnej, jak i ekspresyjnej. Należy tu zwrócić uwagę na dwie cechy. Pierwszą jest optymistyczne nastawienie do obecnego etapu życia, wskazywanie jego pozytywnych cech, często w opozycji do poprzedniego etapu – czasu pracy zawodowej. Kolejna istotna cecha to porady, które można określić mianem „bądź przezorny zawczasu". Wiąże się to ze wskazówkami dotyczącymi tego, jak odpowiednio przygotować się do tego kolejnego etapu w cyklu życia, jak opracować plan na emeryturę, by nie doznać stresu z powodu zmiany z dnia na dzień. Do tej grupy porad

[17] https://cafesenior.pl/artykuly/jak-seniorzy-spedzaja-czas-wolny-raport-cafesenior-pl,71462.html; w cytowanym artykule nie udostępniono danych dotyczących liczebności grupy badanej ani metodologii badań [5.05.2023].

zaliczyć można ostrzeżenia, czego nie robić na emeryturze, a więc swoiste przestrogi. Inne jeszcze rady odnoszą się do relacji rodzinnych i towarzyskich, bardzo newralgicznych, gdyż starość może powodować, że krąg znajomych się kurczy, a stosunki rodzinne ulegają daleko idącej zmianie. Następne, które warto podkreślić, to rady dotyczące aktywności – codziennej, jaką jest zbudowanie i utrwalanie nowego rytmu dnia, oraz aktywności poza domem, związanej z ruchem, kontaktami, podróżami, zajęciami dającymi satysfakcję. Taka wizja życia na emeryturze wpisuje się w przytaczaną na początku niniejszej pracy koncepcję aktywnego starzenia się. Autorami porad są aktywni seniorzy, instytucje zainteresowane samodzielnymi emerytami (tak samorządowe, jak i komercyjne, choć co oczywiste – z różnych względów) oraz autorzy poradników wspierających dobrostan życia osób starszych na emeryturze. Powyższe rady i przestrogi wpisują się w wizję starości samodzielnej, nacechowanej troską o jakość własnego życia. Jak pisze jedna z badaczek problematyki senioralnej, troska ta oznacza „[…] potrzebę upowszechniania idei samoodpowiedzialności, »przezorności ubezpieczeniowej«, kreatywności, inwestowania w przyszłość (edukacja, kondycja zdrowotna, kontakty rodzinne i społeczne) oraz świadomego przygotowywania się do swojej starości i związanych z nią ograniczeń" (Trafiałek, 2013, s. 199).

Podsumowując, należy dodać, że strategie emerytalne zależą od wielu czynników – biologicznych, społecznych, demograficznych, kulturowych czy ekonomicznych. Powodują one zróżnicowanie populacji seniorów, a tym samym aktywności na emeryturze. Inaczej przeżywana jest starość na wsi, inaczej w mieście; inne są wzorce podejmowane przez kobiety, a inne przez mężczyzn; aktywność „młodych" stażem emerytów różni się od stylu życia grupy zaawansowanej wiekowo. Przytaczane rady, zarówno te o charakterze samopomocowym od innych seniorów, jak i pozostałe wskazane w niniejszej pracy, są skierowane do wszystkich emerytów. Można zaryzykować stwierdzenie, że w opinii ich autorów rady i wskazówki mają charakter uniwersalny, gdyż problemy, do których się odnoszą, są powszechne wśród całej populacji seniorów.

Kończąc, warto zacytować François de La Rochefoucauld, który powiedział: „Mało kto umie być starym". Wierzymy, że skorzystanie choćby z części przedstawionych rad może umiejętność bycia starym znacząco polepszyć.

BIBLIOGRAFIA

Adamczyk, M.D. (2018a). Postrzeganie i stopień przygotowania do emerytury w opinii uczestników badania Ball – Be Active Through Lifelong Learning. *Roczniki Ekonomii i Zarządzania*, 10, 2, 178–193. https://doi.org/10.18290/reiz.2018.10.2-11.

Adamczyk, M.D. (2018b). Emerytura – czas oczekiwań czy obaw?. *Pedagogika Społeczna*, 17, 3, 139–148.

Bień, B. (2002). Stan zdrowia i sprawność ludzi starszych. W: B. Synak (red.), *Polska starość. Praca zbiorowa* (s. 35–77). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

Bonk, E., Retowski, S. (2013). Emerytura – ulga czy udręka? Postrzeganie emerytury na przykładzie słuchaczy Uniwersytetów Trzeciego Wieku. *Gerontologia Polska*, 21, 1, 25–31.

CBOS (2016). *Sposoby spędzania czasu przez seniorów. Komunikat z badań nr 163/2016*. Warszawa. Pobrano z: https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2016/K_163_16.PDF [5.05.2023].

CBOS (2022). *Korzystanie z internetu w Polsce. Komunikat z badań nr 77/2022*. https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2022/K_077_22.PDF [5.05.2023].

Derda, A. (2014). *Aktywny senior*. Warszawa: Edgard.

Grzywacz, R., Zawada, J. (2016). Aktywność fizyczna seniorów w czasie wolnym jako kluczowy element zdrowia psychofizycznego. W: V. Tanaś, W. Welskop (red.), *Kultura czasu wolnego we współczesnym świecie* (s. 249–265). Łódź: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu.

Halicki, J. (2006). Społeczne teorie starzenia się. W: M. Halicka, J. Halicki (red.). *Zostawić ślad na ziemi. Księga pamiątkowa dedykowana Profesorowi Wojciechowi Pędichowi w 80 rocznicę urodzin i 55 rocznicę pracy naukowej* (s. 255–277). Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.

Jakość życia osób starszych w Polsce w pierwszym roku pandemii COVID-19. Raport z badania (2021). https://seniorhub.pl/wp-content/uploads/2021/04/Raport-Jakosc-zycia-osob-starszych-w-trakcie-pandemii-covid-19.pdf [5.05.2023].

Kałużny, R. (2014). Aktywność edukacyjno-zawodowa seniorów formą zagospodarowania czasu na emeryturze. *Edukacja Dorosłych*, 2, 79–90.

Kapralska, Ł. (2015). Aktywizacja seniorów jako problem społeczny. W: M. Synowiec-Piłat, B. Kwiatkowska, K. Borysławski (red.), *Inkluzja czy ekskluzja? Człowiek stary w społeczeństwie* (s. 241–255). Wrocław: Wydawnictwo Wrocławskiego Towarzystwa Naukowego.

Kapralska, Ł., Maksymowicz, A., Mamak-Zdanecka, M. (2018). *Starość niepokorna. O niektórych niestereotypowych rolach seniorów*. Kraków: Wydawnictwa AGH.

Krzyżowski, Ł., Kowalik, W., Suwada, K., Pawlina, A. (2014). *Młodzi emeryci w Polsce. Między biernością a aktywnością*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Kubicki, P. (2011). Starość i życie codzienne osamotnionych seniorów. W: J. Mucha, Ł. Krzyżowski (red.), *Ku socjologii starości. Starzenie się w biegu życia jednostki.* Kraków: Wydawnictwa AGH.

Lubrańska, A., Zawira, E. (2021). Wolontariat – jako przykład bycia i stawania się w starości. *Exlibris. Biblioteka Gerontologii Społecznej*, 20, 1, 52–69.

Łysiuk, L. (2010). Identyfikacja osób starszych jako podstawa poczucia bezpieczeństwa. W: M. Halicka, J. Halicki, K. Czykier (red.), *Zagrożenia w starości i na jej przedpolu*. Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.

Mędak, S. (2020). *Jak się nie nudzić na emeryturze. Poradnik emeryta i rencisty*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.

Mielczarek, A. (2010). Opinie osób starszych na temat ich stanu zdrowia i system lecznictwa w Polsce. W: M. Halicka, J. Halicki, K. Czykier (red.), *Zagrożenia w starości i na jej przedpolu*. Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.

Mirczak, A. (2014). Determinanty wsparcia społecznego wśród starszych mieszkańców wsi. *Labor et Educatio*, 2, 189–203.

Mosakowska, M., Więcek, A., Błędowski, P. (2012). *Aspekty medyczne, psychologiczne, socjologiczne i ekonomiczne starzenia się ludzi w Polsce*. Poznań: Termedia Wydawnictwa Medyczne.

Nowoczesny senior. Przewodnik po cyfrowym świecie (2022). Warszawa: Fundacja Digital Poland.

Piekarska J., Piekarski W. (2021). *Senior w domu. Gry i ćwiczenia dla seniorów. Międzypokoleniowe quizy wiedzy*. Warszawa: Difin.

Różański, T. (2016). Wybrane problemy czasu wolnego ludzi starszych w Polsce. W: M. Halicka, J. Halicki, E. Kramkowska (red.), *Starość. Poznać, przeżyć, zrozumieć* (s. 389–400). Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.

Sawicka, E. (2011). *Witaj emeryturo! Czyli jak cieszyć się życiem w dojrzałym wieku*. Bielsko-Biała: Feniks.

Schimanek, T. (2023, 22 maja). *Koncepcja Centrum Aktywności Seniorów.* WRZOS, Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej. Pobrano z: https://wrzos.org.pl/download/Koncepcja%20CAS_ekspertyza%202.pdf [22.11.2023].

Schönbrodt, B., Veil, K. (2012). Zjawisko wycofania społecznego w kontekście „aktywnego starzenia się". Potrzeba działania i przykłady dobrych praktyk w Niemczech. *Problemy Polityki Społecznej*, 18, 63–76.

Sobiesiak, P., Zalewska, J. (2011). Między wstydem a towarzyskością. Modele uczestnictwa społecznego osób starszych. W: M. Racław (red.). *Publiczna troska, prywatna opieka. Społeczności lokalne wobec osób starszych* (s. 257–260). Warszawa: Fundacja Instytut Spraw Publicznych.

Szatur-Jaworska, B., Błędowski, P., Dzięgielewska, M. (2006). *Podstawy gerontologii społecznej*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Aspra-Jr.

Szukalski, P. (2006). Wdowieństwo w starszym wieku w Polsce. *Gerontologia Polska*, 14, 2, 63–70.

Tobiasz-Adamczyk, B. (2009). Teoretyczne wyznaczniki przemocy wobec osób starszych. W: B. Tobiasz-Adamczyk (red.). *Przemoc wobec osób starszych* (s. 9–80). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Trafiałek, E. (2013). Starość w Polsce. W: T. Pilch, T. Sosnowski (red.), *Zagrożenia człowieka i idei sprawiedliwości społecznej*. *V Zjazd Pedagogów Społecznych. T. 1* (s. 187–201). Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.

Woszczyk, P. (2009). Style życia ludzi starych, czyli co robić z czasem wolnym emeryturze. W: W. Muszyński (red.). *„Małe tęsknoty? ". Style życia w czasie wolnym we współczesnym społeczeństwie* (s. 1256–139). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Wyszkowska, D., Grabińska, M., Romańska, S. (2022). *Sytuacja osób starszych w Polsce w 2021 roku.* Warszawa, Białystok: Główny Urząd Statystyczny, Urząd Statystyczny w Białymstoku. Pobrano z: https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/6002/2/4/1/sytuacja_osob_starszych_w_polsce_w_2021_r.pdf [22.11.2023].

Zbonikowski, A., Zadworna-Cieślak, M. (2016). Czas wolny jako przestrzeń ryzykownego doświadczania starości przez seniorów. W: V. Tanaś, W. Welskop (red.). *Kultura czasu wolnego we współczesnym świecie* (s. 412–422). Łódź: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu.

Zwoliński, A. (2017). Czas wolny ludzi starszych. W: A.A. Zych (red.), *Encyklopedia starości, starzenia się i niepełnosprawności* (s. 287–290, T. 1: A–G). Katowice: Stowarzyszenie Thesaurus Silesiae – Skarb Śląski.

AGATA MAKSYMOWICZ, ŁUCJA KAPRALSKA

ACTIVITY AS A STRATEGY FOR SUCCESSFUL AGING IN LIGHT OF ONLINE PIECES OF ADVICES AND GUIDANCE FOR SENIORS

This work deals with the issue of organizing leisure time for people who are retired. The next stage of life after the completion of work brings with it the lack of professional duties and the slow withdrawal of social roles performed so far. On the one hand, this state of affairs can be a blessing, on the other hand it can cause emptiness and stress due to both the excess of free time and the need to cope with the new situation. Hence the question: "what to do in retirement?" to counteract the above-mentioned states and phenomena and find itself in a satisfying new social role. The analysis of Internet resources and the publishing market allows to find various sources of pieces of advice that beginner seniors can utilise. Several of them have been analyzed in this paper. These include tips from more senior citizens, book guides, portals dedicated to seniors, institutions that activate older people and, finally, commercial companies interested in seniors as consumers. Most guidance fits the model of an active old age, a retirement planned and organised in terms of leisure time management, mental, health and administrative preparation.

Keywords: activity, seniors, gerontology, advice, life strategies, seniors' leisure time and how to menage it

Zgłoszenie artykułu: 31.05.2023

Recenzje: 30.06.2023

Akceptacja: 27.07.2023

Publikacja online: 30.12.2023

© 2023 Autorki. Jest to publikacja ogólnodostępna, którą można wykorzystywać, rozpowszechniać i kopiować w dowolnej formie zgodnie z licencją Creative Commons CC-BY 4.0.

STUDIA HUMANISTYCZNE AGH Tom 22/2 • 2023

https://doi.org/10.7494/human.2023.22.2.47

Magdalena Maria Zdun*

ORCID: 0000-0002-3784-2098
Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie

WŁĄCZENIE W ROZWÓJ. ROZWÓJ JAKO PROCES WSPÓŁTWORZENIA I WSPÓŁUCZESTNICTWA[1]

Celem mniejszego artykułu jest przedstawienie nowego modelu partycypacji w rozwoju, odpowiadającego współczesnym uwarunkowaniom społecznym, gospodarczym i kulturowym. Do finalnej konstrukcji modelu wiodą klasyczne ustalenia teoretyczne i właściwe im kategorie pojęciowe. Ewolucjonizm dostarcza terminu roli społecznej i umieszcza włączenie w rozwój w polu napięć między jednostką a systemem. Modernizacja pozwala wiązać udział w rozwoju z typem woli, czyli intencją uczestnictwa. Wreszcie dialektyka umożliwia wychwycenie podstawowej dynamiki procesu, jak również uprawdopodobnia identyfikację zbiorowej kategorii uczestnictwa. Wydaje się, że współcześnie jest nią ruch społeczny. To on pełni rolę aksjologicznego zaplecza zmiany społecznej i daje się poznać jako wartościo-normatywna warstwa rozwoju, dzięki której rozwój może zostać scharakteryzowany jako proces współtworzenia i współuczestnictwa – proces, w którym partycypuje się biograficznie, refleksyjnie i międzypodmiotowo.

Słowa kluczowe: rozwój, włączenie, współtworzenie, współuczestnictwo, refleksyjność, ruch społeczny

WPROWADZENIE

Teoria socjologiczna umieszcza kategorię rozwoju pomiędzy zmianą a postępem, rezerwując dlań eksponowane miejsce we wszelkich glosariuszach dyscypliny. Definiuje też zjawisko rozwoju najprościej jako „sekwencję wzajemnie powiązanych zmian" (Sztompka, 2012, s. 23). Tym samym socjologia czyni z rozwoju przedmiot wieloparadygmatycznego i wielowątkowego wyjaśniania. Interesujące wydaje się jednak nie tylko ustalenie logiki następstwa w tymże procesie, lecz także określenie zasady uformowania się samej sekwencji. To z kolei oznacza zogniskowanie uwagi na zagadnieniu uczestnictwa i włączenia w proces rozwojowy. Głównym celem artykułu jest określenie sposobów formowania się procesu rozwojowego poprzez włączenie się weń aktorów społecznych. Identyfikowane formy włączenia nie będą

* Katedra Geografii Społeczno-Ekonomicznej, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, ul. Rakowicka 27, 31-510 Kraków; e-mail: zdunm@uek.krakow.pl.

[1] Publikacja została sfinansowana ze środków subwencji przyznanej Uniwersytetowi Ekonomicznemu w Krakowie. Projekt nr 038/GGG/POT.

stanowić przy tym rezultatu przeglądu empirycznie weryfikowalnych praktyk, a dadzą się poznać jako teoretyczny model „włączenia", uformowany na bazie konceptualnych założeń i klasycznych paradygmatów rozwoju.

Punktem wyjścia w niniejszej analizie jest umocowane tradycją badawczą twierdzenie, że rozwój jest podstawową dynamiką, jaką bada socjologia; motywacją zaś – aktualny sceptycyzm co do potencjału ekplanacyjnego samej kategorii. Współcześnie wszak pojęcie rozwoju zdaje się ustępować miejsca innym terminom, skracającym znacznie dystans poznawczy między badaczem i polem analizy. Zaliczyć do nich można transformację czy samą zmianę społeczną (por. Sztompka, 1994). Immanuel Wallerstein (1991), dyskredytując pojęcie rozwoju, zwraca uwagę na fakt, że rozwój operuje fałszywą obietnicą postępu. W swych klasycznych ujęciach dodatkowo rozwój daje się poznać jako nośnik wielkich narracji o świecie, których aktualnie brak. Z tej też przyczyny kategorię rozwoju ująć dziś trzeba inaczej – w taki sposób, by pozostał „żywą" i dopasowaną do diagnozy współczesnych dynamik i orientacji ideologicznych. Temu zaś służyć może zagadnienie włączenia.

Podjęta analiza finalnie ukierunkowuje się nie tylko na określenie form włączenia, lecz jest próbą obrony rozwoju jako kategorii analitycznej. Stanowi przy tym odpowiedź na jego niezasłużoną degradację, która ma swoje konsekwencje: rozwój w całości powierzony zostaje ekonomistom lub ekonomicznie zorientowanym geografom (Churski, 2008; Parysek, 2018; Rykiel, 1991). Taki stan rzeczy zdaje się ograniczający. Powoduje, że rozwój poddawany jest zabiegowi ekonomizacji, w czasie gdy zaistniałe przeobrażenia i konteksty (gospodarki sieciowej, globalizacji, społeczeństwa wiedzy) nie pozwalają na eliminację tego pojęcia. Wręcz przeciwnie: mobilizują do reaktywacji socjologicznej diagnostyki i wypracowania nowego sposobu ujmowania rozwoju. „Sposób ten" jednak nie może lekceważyć wielkiej tradycji badawczej zjawiska. Równocześnie pozbawić powinien się wskazywaniach przez Wallersteina obciążeń.

Temat włączenia się w rozwój stwarza szansę dotarcia do nowego i adekwatnego do obserwowanych zjawisk ujęcia rozwoju. Z jednej strony umożliwia odwołanie się do ważnego w dziejach dyscypliny terminu. Z drugiej – pozwala spojrzeć na rozwój przez pryzmat perspektywy przełamującej ograniczenia atomizmu i holizmu metodologicznego. Dlatego też zamierzeniem analizy jest nie tylko zidentyfikowanie form włączenia w rozwój, ale raczej – jak nie przede wszystkim – ponowne zdefiniowanie procesu w odniesieniu do zasad włączenia aktorów społecznych w kumulatywną zmianę. Włączenie to sprawia, że rozwój staje się „wektorem" o skomplikowanej strukturze. Jest przemieszczeniem fundującym się na splocie wzajemnych oddziaływań. Przez to też jego kierunkowość ilustruje tendencję w przekształcaniu się instytucji. W rezultacie zagadnienie „włączenia" pełni więc rolę służebną mimo tytułowej ekspozycji terminu. Jest nią uformowanie modelu, na którego podstawie rozwój da się poznać jako proces współtworzenia i współuczestnictwa, a nie jedynie kierunkowa, mechaniczna zmiana.

Naturalnym obszarem referencyjnym do uformowania tego modelu są klasyczne odniesienia teoretyczne. Rozwój wszak jest pojęciem podstawowym w socjologii, obecnym w teorii i badaniach od początku dyscypliny. Jednocześnie jego współczesna rewitalizacja wymaga osadzenia w nowym kontekście. Wydaje się, że są to koncepcje „środka" pozwalające na

ekspozycję wątku współtworzenia. Fenomen włączenia w rozwój zostanie zatem wyprowadzony z trzech głównych paradygmatów rozwoju: ewolucjonistycznego, modernizacyjnego i konfliktowego, a uwspółcześnionemu modelowi włączenia służyć będzie koncepcja podwójnej morfogenezy autorstwa Margaret Archer. Każdy z przywołanych paradygmatów wyznaczy inną perspektywę poznania i doprowadzi do identyfikacji konkretnego komponentu modelu współczesnego włączenia. Pozwoli również na powiązanie tradycji ze współczesnością. Wespół ujęcia te wyznaczają zasadę włączenia w rozwój i przyczyniają się do konceptualnej rekonstrukcji wyjściowego pojęcia.

EWOLUCJONIZM I BIOGRAFIA

Za chronologicznie najstarsze uznaje się ujęcie ewolucjonistyczne. Czerpiąc z założeń pozytywizmu, kojarzy ono rozwój ze wzrostem organizmu. Całość – organizm – działa zgodnie z właściwym dlań wzorcem. Z jednej strony rozwój polega na zmianie strukturalno-funkcjonalnej, z drugiej – realizuje się w regułach zadanych przez wewnętrzny ład (por. Spencer, 1972). Znaczenie ładu wyeksponuje dodatkowo neoewolucjonizm. Czołowy przedstawiciel tego nurtu Talcott Parsons (2009) dopowie, że ład systemu określany jest przez tkwiące u jego źródeł całości społecznej zasady. One też przesądzają o realizacji kolejnych etapów rozwoju, wyznaczając dlań ramy aksjonormatywne. W myśl tych założeń rozwój urzeczywistnia się nie tylko w kolejnych etapach „wzrostu", ale również – jak nie przede wszystkim – staje się procesem, którego logiką rządzi rdzeń systemu. Parsons (1969) przekonuje, że całość oparta na ładzie może wyznaczyć jednostce konkretne zadania do wykonania. Na tym założeniu uczony ten opiera woluntarystyczną teorię działania. Koncepcja ta wyraża twierdzenie, że aktorzy społeczni ukierunkowują się na realizację celów wyznaczonych im przez system (Parsons et al., 2006, s. 376). Warunkiem kluczowej dla trwania homeostazy jest zaś integracja osobowości z systemem społecznym i kulturowym. Jednostka realizuje cele przez przypisane jej role w strukturze systemu. Ich wykonanie nie tylko przesądza o funkcjonalnej sprawności systemu, lecz także umożliwia indywidualne włączenie w rozwój. Tak też Parsons konstruuje pierwszy model włączenia, nie wyrażając tego *expressis verbis*.

Kluczowe w zaproponowanym wyjaśnieniu wydaje się to, że działania ludzkie potrzebują odniesienia, zewnętrznej referencji. Inaczej ujmując: są sterowane przez wartości, które stanowią rdzeń systemu społecznego. System społeczny wywiera presje na jednostce i wymusza na niej konkretne przystosowania. Całość trwa i rozwija się dzięki temu, że aktorzy społeczni zajmują właściwe miejsca w systemie i wykonują rozdane im role. Wraz z rozwojem system dzieli się na mniejsze części, które powinny pracować lepiej, a mechanizm adaptacji i różnicowania prowadzi do sytuacji, w której struktura jest funkcjonalnie zabezpieczona. Całość społeczna finalnie działa dzięki sprostaniu dwóm powiązanym ze sobą wymogom: alokacji i integracji. Pierwszy sprawia, że pozycje (węzły w strukturze) są prawidłowo obsadzone; drugi – odpowiada za ich współpracę i skonsolidowanie całości (Parsons, 2006, s. 384). I na tym też polega pierwszy z możliwych sposobów włączenia się w proces rozwojowy: system dostarcza spajającego wzorca, dysponując ładem, który

wywiera presje na „punktach węzłowych". Jednostka – jako punkt węzłowy – uczestniczy w rozwoju w sposób zastępczy – przez przypisane do jej pozycji role społeczne. Rola w ten też sposób staje się kategorią szczególnie interesującą. Stanowi ona pierwsze kluczowe pojęcie w niniejszej analizie. Przesila ono napięcie między jednostką a systemem społecznym i staje się naturalnym punktem równowagi w tej linii analizy. Parsons za pomocą „roli społecznej" z jednej strony identyfikuje wszak jednostkowy wkład w rozwój; z drugiej – nie przeczy ewolucjonistycznym założeniem na temat socjalizacyjnej siły systemu. W rezultacie zaproponowany przez neoewolucjonistę woluntaryzm nie przyczynia się do porzucenia pozytywistycznych ambicji badania organiczności – rola wciąż jest schematem zdefiniowanym przez ład systemu.

Współczesne konteksty dopingują do tego, by na rolę spojrzeć w inny sposób. Ponowoczesność nie dysponuje wszak stabilną i trwałą strukturą społeczną. Implikuje ona konfiguracje z natury rzeczy efemeryczne i dynamiczne. Zygmunt Bauman (2007) opisuje je za pomocą metafory roju. Uczony ten zauważa, że świat ponowoczesności opiera się na przechodnich relacjach, przez to też bycie w nim sprowadza się do krążenia w „roju", a nie obsadzania miejsc. W konsekwencji rola przestaje być tylko narzędziem systemu. Staje się częścią „poszarpanej biografii". I tak też się zmienia. Przyczyną właściwych jej zmian są dwa zjawiska: brak wyrazistych i stałych oczekiwań oraz symptomatyczny dla ponowoczesności proces indywidualizacji. Obniżenie transparentności oczekiwań wiązać trzeba z zaburzeniami na poziomie ładu systemu, który funduje swoją aksjologię na bazie pluralistycznych założeń. Tym samym problem pierwszy ma charakter „rdzeniowy" i łączy się z trudnością wypracowaniu minimum aksjologicznego w całości społecznej. Zjawisko drugie – indywidualizacji – należy kojarzyć z redefinicją jednostkowych zobowiązań. Obecnie rola służyć zaczyna bardziej realizacji własnych celów i ambicji niż budowie większego ogólnospołecznego projektu (por. Marody, 2015). Przestaje komponować się z wielką narracją o państwie czy świecie; nie jest częścią ambitnych programów „pracy organicznej" czy „pracy u podstaw". Nie stanowi podstawowego narzędzia systemu. Staje się zaś częścią biografii.

Podlega przy tym również innym przemianom, które kojarzyć trzeba z szansą spersonalizowania jej, a tym samym zastąpieniem „jednostki" – „osobą". Poprzez personalizację roli rozumieć trzeba proces oderwania jej od systemowej dyktatury z jednoczesnym zachowaniem odniesienia do tkwiących u źródeł całości społecznej zasad, norm, funkcjonalności. Rola spersonalizowana to przyszłość gospodarek i społeczeństw opartych na zasadzie rozwoju zrównoważonego (Albińska, 2010, s. 192) – modelu, który wiąże realizacje bieżących potrzeb z odpowiedzialnością za przyszłość.

Konstrukcja roli spersonalizowanej wyprowadzić daje się z założeń przyjętych przez brytyjską teoretyk społeczeństwa Margaret Archer. Uczona ta przekonuje, że rozwiązanie „konfliktu" między jednostką a społeczeństwem polegać musi na poszanowaniu rozłączności i niezależności obu kategorii (Archer, 2013). Tym samym Archer rewiduje twierdzenie, jakoby to, co indywidualne i społeczne, stanowić miało dwie strony tego samego medalu. Nade wszystko jednak uczona ta koncertuje się na kwestii dwóch podstawowych redukcjonizmów metodologicznych, określonych odpowiednio mianem konflacji oddolnej i odgórnej (Archer, 2013, s. 8–9). Pierwszy z wymienionych (w perspektywie nakreślonej przez Archer) zakłada przyjęcie perspektywy atomistycznej, a tym samym wiąże się z przyznaniem prymatu

modelowi *homo oeconomicus* – człowieka realizującego swoje interesy i cele (Archer, 2013, s. 54–88)[2]. W myśl tych założeń społeczeństwo funduje się na działaniach społecznych i jest prostym wytworem jednostkowych aktywności. Jeśli działania ludzkie mają moc formowania dobra wspólnego, to dzieje się to w tym przypadku za sprawą „niewidzialnej ręki". Splot racjonalnych działań jednostek może wieść bowiem do dobra wspólnego, między innymi na zasadzie opisywanego przez Marka Granovettera zjawiska „siły słabych więzi". Jak się okazuje, racjonalność jednostek przynosi korzyści niezmierzone w wyniku wykorzystania powstających w sieciach kontaktów zasobów społecznych (Granovetter, 1973). Archer (2013, s. 56) jednak przyjmuje, że *homo oeconomicus* funkcjonuje w świecie, który jest globalnym rynkiem, a w nim właśnie „wszystko – prócz – samych pragnień jest przedmiotem negocjacji i wymiany". Dlatego też człowiek ekonomiczny – w perspektywie zarysowanej przez Archer – jako wytwór konflacji oddolnej stanowi „obraz samotnego nieznajomego nowoczesności, który wybiera swoje relacje w taki sam sposób, w jaki podejmuje decyzje o innych nabytkach, i który nie może być lojalny wobec innych, ponieważ potrafi być jedynie lojalny wobec swoich wewnętrznych pragnień". Z kolei konflacja odgórna czyni z człowieka zakładnika systemu społecznego. Społeczeństwo w tej perspektywie to całość, która wpływa na ludzi w sposób deterministyczny i jednostronny (Mrozowicki, 2013, s. XV). Rozwój w rezultacie staje się procesem, w którym jednostka uczestniczy jako nieme narzędzie w zastanym układzie stosunków. Aktywność gospodarcza realizuje się w sposób zdepersonalizowany, a dobrobyt podlega zjawisku centralizacji. Oba redukcjonizmy, zdaniem Archer, nie wyjaśniają prawdy o świecie. Stanowią poznawcze uproszczenia. Najbliższe prawdzie jest rozwiązanie godzące „sprawstwo" ze „strukturą". Archer wychodzi więc z propozycją, by wskazane skrajności związać intuicyjną kategorią troski. Z pojęciem tym brytyjska badaczka

[2] Rzecz jasna, zaprezentowana w tekście interpretacja konflacji odgórnej i oddolnej autorstwa M. Archer jest jedną z wielu możliwych. Konflacja oddolna jest ważnym elementem binarnej analizy w teorii socjologicznej, która jest częścią zarówno ujęć historycznych, jak i współczesnych. Współczesna teoria socjologiczna kojarzy zagadnienie konflacji oddolnej z zagadnieniem podmiotowości i bycia w społeczeństwie (Iwińska, 2015). Jednocześnie wątek ten wprowadza pojęcie sprawstwa, które mimo wielu podobieństw nie powinno być utożsamiane z podmiotowym działaniem. Tak też literatura przedmiotu pozwala identyfikować dwa odrębne pojęcia służące analizie działania jednostki w społeczeństwie. Jest to podmiotowość (*subietivity*) i podmiotowe działanie (*agency*). Ostatnie z wymienionych oznacza w większym stopniu odnoszenie się do wywierania wpływu na otoczenie przez jednostkę niż działanie ze świadomością bycia podmiotem. Zasadniczym uproszczeniem koncepcji wpisujących się w szeroki nurt konflacji ogólnej jest jednak „redukowanie rzeczywistości społecznej do relacji między nimi", jak ma to miejsce w przypadku koncepcji z zakresu fenomenologii, interakcjonizmu społecznego czy etymologii (Wielicki, 2015, s. 50). Peter L. Berger i Thomas Luckmann (2010) jako czołowi przedstawiciele socjologii fenomenologii przekonują między innymi, że rzeczywistość społeczna jest konstruowana przez społeczne działania, co oznacza, że struktury społeczne wytwarzane są w działaniu przez wielu aktorów. Takie postawienie sprawy oznacza zaś, że aktorzy społeczni funkcjonują w sieci interakcji, a w interakcjach tych tworzą się wzory działania (Zduniak, 2017, s. 289–291). Ustanawiane są też w nich znaczenia, tworząc intersubiektywną matrycę porozumienia. Człowiek więc jako podmiot działania jest uczestnikiem interakcji, w których powstają instytucje społeczne, które są podtrzymywane lub przekształcane. W tym też sensie mówić można o wielości interpretacji zjawiska konflacji oddolnej i prób przełamania tego ograniczenia. Ujęcie zaprezentowane przez Bergera i Luckmanna wydaje się ważnym uzupełnieniem dyskusji na temat konflacji oddolnej, niemniej ze względu na fakt, że kładzie ono większy akcent na konstytuowanie systemów wiedzy niż samo uczestnictwo w procesie zmiany, należy je traktować jako uzupełnienie wiodące do ustalenia, że częścią „włączenia" w rozwoj jest proces wytwarzania instytucji społecznych.

wiąże wielkie nadzieje wyrażone w koncepcji podwójnej morfogenezy. W zaproponowanym przez Archer modelu jednostka pozostaje autonomiczna, choć podlega wpływom różnych porządków (społecznego, naturalnego, praktycznego) (Domecka, 2013, s. XLII). Pobudką do jej działań jest troska.

Pierwszeństwo troski nie oznacza impregnowania podmiotu na oddziaływanie systemu. Implikuje jednak przyjęcie aksjomatu na temat naturalnej refleksyjności jednostki, która poprzez troski odnosi się do wszystkich porządków, i na tej podstawie formuje tożsamość (Domecka, 2013, s. XLII). Tożsamość osobista jest pierwotna wobec tożsamości społecznej. Dzięki niej też jednostka staje się refleksyjnym podmiotem działania. Archer nie pomija jednocześnie faktu, że troski mogą mieć charakter materialny lub niematerialny. Zawsze są jednak pierwotne wobec roli, która w tym kontekście staje się syntezą tożsamości osobistej i społecznej. Jednostka „uosabia rolę" dzięki tożsamości osobistej (Archer, 2013, s. 289). „Pełniąc narzucone […] społeczne role – argumentuje Archer (2013, s. 291) – dzieci działają refleksyjnie i to one decydują, w której z dostępnych dla siebie dziedzin ulokują poczucie własnej wartości".

Wybór, a potem realizacja roli, jest kwestią własnych doświadczeń, preferencji, umotywowania. Rola jednocześnie pozostaje częścią zastanej formuły. Dlatego też leżąca u podstawy jej wyboru troska osobista nie doprowadza do „rozzuchwalenia się" podmiotu w indywidualistycznych zapatrywaniach. Związane ze sobą w „roli" troski osobiste i społeczne istnieją w dialektycznej relacji, przez co też wzajemnie się warunkują, gwarantując „swą emergencję i odrębność" (Archer, 2013, s. 290). W konsekwencji skonstruowana na podstawie troski osobistej rola zostaje społecznie przepracowana. Pozostawia po sobie nie tylko ślad materialny w rozwoju, lecz także wmusza wejście w relacje społeczne i korzystanie z instytucji, w tym odwołanie się do ich ideowego zaplecza. Społecznie przepracowana rola wraca zawsze na pole tożsamości osobistej. Formuje się w dialogu i jest realizowana przez osobę – jednostkę refleksyjną, poddającą dyspozycje i własne preferencje wewnętrznej dyskusji. Jako właśnie takie osoby – zauważa finalnie Archer – „Jesteśmy tym, kim jesteśmy, ze względu na to, na czym nam zależy" (Domecka, 2013, s. LXVII).

W kontekście tych antyredukcjonistycznych ustaleń rozwój przestaje być nurtem przymusowego włączenia. Staje się procesem uczestnictwa, w którym spersonalizowana rola ma niebagatelne znaczenie. Wyznacza ona pierwszy punkt konstrukcyjny społecznego włączenia. To równocześnie geometryczne centrum linii analizy rozpiętej między jednostką a systemem. Optyka podwójnej morfogenezy pozwala dodatkowo stwierdzić, że włączenie w rozwój jest efektem dialektyki trosk; pogodzenia struktury ze sprawstwem, a nie jedynie rezultatem systemowej dyktatury czy egoistycznej ambicji prowadzenia interesów. Sprawstwo umożliwia podjęcie się ról, a struktura dookreśla ich wykonanie. Tak też struktura i sprawstwo, spięte w roli, współtworzą relacyjny model uczestnictwa. Relacyjność ta urzeczywistnia się w trzech zidentyfikowanych porządkach: naturalnym, praktycznym i dyskursywnym. W pierwszym rola stanowi emploi *homo faber*. Jest schematem działań człowieka, który jako fizyczność wchodzi w relacje z otoczeniem przyrodniczym. Motywowana jest ona troską o dobrostan fizyczny. W drugim porządku rola zaczyna się realizować w relacjach podmiotowo-przedmiotowych, przez co też jej podstawą jest troska performatywna, związana z oceną kompetencji podmiotu działania (Archer, 2013, s. 199, 210). W ostatnim przypadku rola formuje się w kontekście międzypodmiotowym. Wtedy konstytutywna dlań staje się ocena w oczach innych i związane

z nią poczucie własnej wartości. W porządku tym podstawnymi sankcjami są „zakorzenione w społecznych normach – sądy wyrażające aprobatę lub dezaprobatę, które wywierają wpływ na podmiot społeczny (Archer, 2013, s. 215)". Kontekst ponowoczesności dodatkowo pozwala dostrzec jeszcze inną znaczeniową nadwyżkę terminu rola. To dialektyka „sprawczości" i „struktury", w której komponuje się segment jednostkowej biografii, czas bycia kimś dla społeczeństwa, siebie i innych. Segment, który korzysta z elastycznych konfiguracji, pozwalających roli przekształcać się jeszcze w trakcie jej wykonywania.

Zasadne wydaje się skonstruowanie modelu współczesnego włączenia w rozwój na podstawie tych ustaleń. Nobilitują one znaczenie roli, pozbawiając ją jednocześnie jej naturalnych obciążeń. W zaproponowanym układzie rola *sensu stricto* staje się częścią jednostkowej biografii. Dlatego też w dalszej części wywodu posługiwać trzeba się właśnie tym pojęciem. „Biografia jednostki" pozbywa się typowych dla roli obciążeń ewolucjonizmu i jeszcze lepiej eksponuje fakt relacyjnego i spersonalizowanego włączenia. Kategoria ta w rzeczywistości wyznacza geometryczne centrum i punkt symetrii między tym, co indywidualne i uspołecznione. To ona wyraża postulowane przez Archer poszanowanie prymatu osobistych trosk. Dodatkowo biografia odsłania nową ścieżkę analizy rozwoju. Traktowanie jej jako kategorii włączenia się w proces rozwojowy pozwala stwierdzić, że o partycypacji w rozwoju przesądza tzw. moment biograficzny. Na ten też fakt zwraca uwagę antropolog Homer Barnett (1956). Według badacza ze Stanford o włączeniu się rozwój przesądza specyficzna sytuacja życiowa tzw. moment biograficzny, który dopinguje między innymi do akceptacji technologicznego nowatorstwa (Barnett, 1956, s. 379). Biografia w konsekwencji staje się filarem inkluzji; jest kategorią opisującą fenomen włączenia. Unaocznia ona fakt, że trud inicjatywy jest rezultatem trosk, wyborów i refleksyjności; że uczestnictwo w procesie rozwoju angażuje nie tylko jednostkowe kompetencje, ale również stanowi część życia i jest ludzkim doświadczeniem, przez co też jego forma się zmienia, jednocześnie urzeczywistniając się w społecznie akceptowanym schemacie.

MODERNIZACJA I REFLEKSYJNOŚĆ

Drugą linię analizy wyprowadzić należy z ujęcia modernizacyjnego. Wykazuje ono pewne pokrewieństwo z ewolucyjną koncepcją rozwoju (Sztompka, 2010, s. 130). Pojęcie modernizacji eksponuje jednak mocniej kwestię etapowości procesu, sugerując jednocześnie, że rozwój realizuje się w sposób linearny jako chronologiczne następstwo stadiów. Poszczególne stadia wyróżniane są na podstawie identyfikacji specyficznych dlań cech. Kolejność zaś znamionuje intensyfikację zaobserwowanego zjawiska. Modernizacja zakłada *grosso modo* doskonalenie technologiczne i w tym też sensie kojarzyć można ją z postępem (Szczepański i Krzysztofek, 2002, s. 31–33). Wyznacza również kierunek na nowoczesność, a każdy jej etap jest obietnicą lepszej przyszłości. Modernizacja zakłada przy tym nie tylko chronologię procesu rozwojowego, lecz także jego regionalne zróżnicowanie.

W dużej mierze nurt modernizacji kojarzony jest z koncepcjami zależnościowymi, zakładającymi rozwój silniejszych kosztem słabszych oraz podział globu na centra i peryferie (Frank, 1996; Wallerstein, 1974, 1980). Kwintesencją tego ujęcia wydaje się jednak

stwierdzenie, że każde stadium rozwoju wiąże się ze zmianą jakościową społeczeństwa, która towarzyszy nowym technologiom. Bez względu na sposób ujęcia modernizacja pozostanie też procesem rozciągniętym w czasie; procesem, któremu towarzyszy pojawienie się nowych form organizowania społeczeństw. Tak zdiagnozowana staje się linią rozpiętą między kolejnymi etapami lub dychotomią łączącą przeciwstawne sobie stadia początku i końca. Émile Durkheim (1999), posiłkując się kategorią „gęstości moralnej", wskazuje na istnienie takowej. Wyjściowy punkt rozwoju francuski uczony skojarzy ze społeczeństwem opartym na solidarności mechanicznej, a finalny zarezerwuje dla całości opartych na solidarności organicznej. Ferdynand Toennies (1988) posłuży się jeszcze inną dychotomią. Jej kryterium różnicującym jest typ „woli". Zdaniem tego badacza transformacja od wspólnoty (*Gemeinschaft*) do społeczeństwa (*Gesellschaft*) oznacza stopniową dominację woli arbitralnej (*Kürwille*) nad wolą organiczną (*Wesenwille*). Pierwszą ze wskazanych funduje się na racjonalności, drugą wiązać trzeba z instynktem, emocjami, tym, co w człowieku tkwi najgłębiej. W myśl ustaleń przyjętych przez Toenniesa wektor modernizacji wyznacza kurs na racjonalizację. Sama zaś modernizacja oznacza wyhamowanie tendencji afiliacyjnych (przynależnościowych) na rzecz wzmocnienia znaczenia kompetencji i kalkulacji w formowaniu całości społecznych. W rezultacie proces modernizacji daje się opisać wektorem wyznaczającym kierunek przejścia między skrajnościami; dwiema odrębnymi, a nawet przeciwstawnymi rzeczywistościami społeczno-kulturowymi. Skrajności te implikują różne modele uczestnictwa w rozwoju, które urzeczywistniać mogą się, podobnie jak same jego stadia, zarówno w chronologicznym następstwie, jak i w terytorialnym zróżnicowaniu.

Zidentyfikowane przez Toenniesa przeciwstawieństwa stanowią punkt wyjścia do odnalezienia trzeciego, najbardziej dopasowanego do współczesnych uwarunkowań, modelu uczestnictwa w rozwoju. Model ten trzeba wiązać z punktem równowagi na linii analizy rozpiętej między tradycją a nowoczesnością, wspólnotą i stowarzyszeniem oraz kluczową dla tych rozróżnień kategorią woli. Wola jako kategoria analityczna wyartykułowana zostaje tutaj nie przez przypadek. Według Jerzego Szackiego (2012, s. 439) ma ona proweniencję w filozofii Arthura Schopenhauera (1994). To narzędzie, dzięki któremu jednostka zdolna jest podejmować się wszelkich aktywności, czy prościej: chce żyć. Wola, według niemieckiego dekadenta, jest podstawą wszystkiego: poglądów, działań. To ona stwarza myśli, a nie myśli formują ją. Myśli mogą być jedynie jej akcydensem (Höffe, 2004, s. 189). Schopenhauer przekonuje, że wola „chce istnienia" i na tej podstawie konstruuje rzeczywistość. Świat jest zatem przejawem woli, która ma charakter nieracjonalny i egoistyczny. Toennies skojarzy właśnie tę kategorię z typem społeczeństw. Ujmie jednak rzecz nieco inaczej: dla niego wola stanie się podstawą społeczeństwa, dzięki niej całość społeczna w ogóle istnieje. Dzięki „woli" społeczeństwo przestaje być też organiczną całością. Aby istniało, jednostki muszą wszak po prostu go „chcieć" (Szacki, 2012, s. 443). Każdy etap rozwoju (czy typ społeczności) traktować więc trzeba jako wytwór jednostkowych intencji; twór uformowany na innego typu woli. Wola stanowi dlań rodzaj umotywowania.

Skonstruowane na woli społeczeństwo istnieje o tyle, o ile jest wyobrażane sobie przez jednostki. Początkowo podstawą tego „imaginarium" było postrzegane podobieństwo między członkami (implikujące więź autoteliczną). Później fundamentem dla woli stało się

identyfikowane zróżnicowanie (które wiązać trzeba z więzią o charakterze instrumentalnym). Modernizacja w tym też znaczeniu oznacza transformację woli. W ujęciu dwubiegunowym jest to przejście od woli organicznej do woli arbitralnej.

Dwa rodzaje pierwotnych „chęci" wespół określają naturę ludzką, sprzęgając w niej tendencje instynktowne i racjonalne. Gdy wola ograniczana osiąga znaczenie dominujące, kontakty międzyludzkie tworzą się na bazie emocjonalności, spontaniczności i odczuć naturalnych. Wtedy też formuje się wspólnota (*Gemenischaft*). Z kolei gdy na pierwszy plan wysuwa się racjonalność i realizacja interesów – więzi zapośredniczoną się i powstaje stowarzyszenie (*Gesellschaft*). Wskazane przez Toenniesa formy społeczne traktować można nie tylko jako współistniejące, ale również jako powiązane z różnymi etapami rozwoju: tradycji i nowoczesności. Idąc dalej: *Gemeinschaft* i *Gesellschaft* implikują konkretne modele włączenia w procesie rozwojowym. Wola naturalna skutkuje udziałem na zasadzie krewniaczej solidarności. To wspólne wykonywanie mało zróżnicowanych zadań. Wola arbitralna z kolei stwarza możliwości realizacji własnych interesów. Oznacza więc funkcjonalne zróżnicowanie ról.

Wspólnotę i stowarzyszenie kojarzyć można z dwoma przeciwstawnymi typami kultur z typologii wskazanymi przez Miguela E. Basáñeza (2016). Meksykański badacz przekonuje, że świat rozwija się, przechodząc przez koleje etapy. Dwa pierwsze są ze sobą skontrastowane i dają się opisać jako wzajemne przeciwieństwa. Etap pierwszy to kultura honoru, typowa dla społeczeństw tradycyjnych. Cechuje się ona wyrazistym, autorytarnym przywództwem, dużą współzależnością i podporzadkowaniem jednostek oraz przekonaniem, że świat zewnętrzny jest wrogi, niebezpieczny i odporny na ludzkie oddziaływania. Tymczasem drugi etap to kultura osiągnięć łącząca w sobie egalitaryzm z dużą autonomią jednostki. W kulturze tej wzrasta znaczenie motywacji i indywidualizmu. Ważna jest w niej racjonalność i ukierunkowanie na cel. Według Basáñeza rozwój wiąże się z przejściem od kultury honoru w stronę kultury osiągnięć, ale na tej transpozycji się nie kończy. Wskazana dychotomia, według meksykańskiego badacza, wymaga dalszego rozwinięcia. Zdaniem Meksykanina kolejny etap nie powstaje wcale na zasadzie negacji swojego poprzednika. Powstaje raczej poprzez zwrócenie się ku sobie dwóch skontrastowanych ze sobą wcześniejszych modeli.

Kolejny punkt rozwoju zostaje zapisany przez Basáñeza pod hasłem kultury radości. Centralną jej wartością jest przynależność do lokalnych grup społecznych. Dlatego w kulturze radości znaczenia nabierają interakcje międzyludzkie. Na dalszy plan przesunięte zostają zaś w niej „priorytety nowoczesności": wydajność i bogactwo. W ten sposób etap ten godzi w sobie ograniczenia dwóch poprzednich stadiów. Daje się poznać jako obszar aksjologicznego zrównoważenia, który wiąże w sobie rygor odniesienia do całości społecznej z potrzebą samorealizacji. Kultura radości tym samym dowodzi, że udział w rozwoju może realizować się nie tylko na poziomie państwa (kultura honor) lub rynku (kultura osiągnięć), lecz ma swoje miejsce w codzienności, w habermasowskim „świecie życia", tym, co „tu i teraz", w sieci międzyludzkich odniesień.

W kulturze radości włączenie w rozwój polega na przyjmowaniu ról i realizowaniu interesów, ale nie sprowadza się jedynie do ślepego wykonywania zadań i obowiązków. Naczelną wartością w kulturze radości jest wszak jakość życia i przyjaźń. Stąd też gospodarka podlega personalizacji. Staje się ona dziełem ludzi, a nie wytworem wykonawców. W pewnym stopniu

daje się poznać jako urzeczywistnienie prawa „niewidzialnej ręki". Adam Smith, autor pojęcia, przekonuje bowiem, że człowiek jako rachmistrz zysków i strat kieruje się racjonalnością, ale zdolny jest do osobowego odniesienia się do innych i uformowania dobra wspólnego. Smith (1989, s. 146) stwierdza nawet, że dobro publiczne, czy inaczej „bogactwo narodów", powstaje na bazie egoistycznych interesów. Tajemnicę wskazanej tu transpozycji szkocki utylitarysta wiąże ze zjawiskiem wzajemnej sympatii (Smith, 1954). Człowiek to istota nie tylko interesowna, lecz także wrażliwa, która powinna więcej niż dwoma skonfrontowanymi ze sobą gatunkami woli. „Człowiek – przekonuje dalej Smith – może istnieć jedynie w społeczeństwie" (Smith, 1989, s. 146), a przynależność tę zawdzięcza „uczuciom moralnym" (Giza-Poleszczuk, 2010, s. 252).

Eksponowana przez kulturę radości „przyjaźń", a przez Smitha „sympatia" unieważnia predefiniowaną sprzeczność pomiędzy tym, co racjonalne i emocjonalne; systemowe i indywidualne; naturalne i arbitralne. Implikuje też określenie kolejnego punktu konstrukcyjnego modelu współczesnego włączenia w rozwój. Właściwy kulturze radości etap rozwoju – zgodnie z antycypacją Basáñeza – winien wiązać w sobie, a nie przeciwstawiać wolę naturalną i arbitralną; być wypadkową emocjonalności i racjonalności. Etap ten to punkt „aksjologicznego zrównoważenia", któremu najpewniej właściwy jest kolejny typ woli. Wydaje się, że najlepiej mu odpowiada identyfikowana przez Mirosławę Marody i Annę Gizę-Poleszczuk (2004, s. 107) wola refleksyjna. Ten rodzaj woli stanowi w dużej mierze kontynuację rozróżnienia wprowadzonego przez Toennisa. Znamionuje równocześnie transpozycję do świata, w którym porządek społeczny jest uzgadniany. Wola refleksyjna najlepiej odpowiada rzeczywistości społecznej, w której ład tworzony jest w procesie dialogu i interakcji symbolicznych, a rozwój osadzony zostaje w codzienności i doświadczeniu.

Kluczowym komponentem woli refleksyjnej jest pojęcie autentyczności. Z nim łączyć też trzeba potencjał do komponowania się rozwoju w całości dialogicznej, gdzie jednostki niejako zobowiązane zostają do nieustannego monitorowania własnej tożsamości. Podczas gdy przejście od woli naturalnej do arbitralnej oznacza przekształcenie typowych dla *Gemeinchaft* wsporników, tj. upodobań, pamięci i przyzwyczajeń w cele, namysł i postanowienia, transpozycja w stronę autentyczności wiąże się z „przejściem od namysłu do refleksji, od postanowienia do strategii działania i od celu do projektu" (Marody i Giza-Poleszczuk, 2004, s. 107). W konsekwencji wola refleksyjna służy wyrażaniu autentyczności. To ona jest wyróżnikiem współczesnych form organizacyjnych życia społecznego. Ona też najlepiej komponuje się z kulturą radości – etapem rozwoju, w którym dominuje tendencja do prezentowania siebie jako istoty autonomicznej (Marody i Giza-Poleszczuk, 2004, s. 110–111).

Dzięki autentyczności możliwe jest rzeczywiste włączenie w rozwój. Zakłada ona nie tylko wykonywanie zadań (często w zanonimizowanym cyfrowo środowisku pracy czwartej rewolucji przemysłowej), lecz także – jak nie przede wszystkim – wiąże się z odpowiedzialnością i gotowością do wyrażania własnych poglądów. Autentyczność i związana z nią wola refleksyjna wiąże „zadanie" ze „świadomości". Uczestnictwo, za jej sprawą, oznacza nie tylko wykonywanie ról, ale również świadomość zagrożeń, problemów, rzeczy wartych zachodu i interwencji. Z jednej strony wola refleksyjna i właściwa jej autentyczność stanowi więc naturalną odpowiedź na wyzwania świata postindustrialnego, który zaczyna spłacać rachunki za niekontrolowany wyzysk natury. Z drugiej – widzieć w niej trzeba szansę „uczłowieczenia"

czwartej rewolucji przemysłowej – środowiska technicznokulturowego, wychodzącego z propozycją przeniesienia w całości pracy i aktywności gospodarczej do cyberprzestrzeni.

DIALEKTYKA I RUCH SPOŁECZNY

Ostatnie ze wskazanych ujęć kojarzyć trzeba z koncepcją dialektyki. To trzecia, podręcznikowa wręcz ścieżka wyjaśnienia rozwoju. Wydaje się, że i ona powinna dostarczyć komponentu do uformowania modelu włączenia. Perspektywa dialektyczna powoduje, że rozwój staje się procesem, którego dynamikę określa mechanizm pokonywania wewnętrznej sprzeczności. Piotr Sztompka (2010, s. 156) zauważa, że zgodnie z koncepcją Marksa i Engelsa konflikt realizuje się na trzech poziomach: jednostkowym (pomiędzy człowiekiem a siłami natury), strukturalnym (pomiędzy klasami pracujących i posiadających) i światowym (między obszarem świadomości i bytu). Każdy z tych poziomów wyznacza inny kontekst uczestnictwa w rozwoju. Pierwszy pozwala zaangażować w dyskusję nad włączeniem w rozwój kategorię alienacji (Marks, 2005). Drugi kontekst wiąże uczestnictwo *a priori* z pojęciem klasy, sugerując, że warunkiem *sine qua non* „włączenia się" w proces jest kwestia materialnego posiadania (Marks, 1984). Wreszcie trzeci poziom angażuje kategorię świadomości – z założeniem, że obszar ideowy jest jedynie epifenomenem świata materii i pełni rolę wtórnego uzasadnienia dla zastanych stosunków produkcji (Marks, 1948). Kluczowa dla określenia mechaniki pozostaje przy tym konfrontacja materialnej bazy z ideową nadbudową. W myśl tych założeń każdy kolejny etap rozwoju ulega zniszczeniu poprzez konfrontację bazy z nadbudową. Formułuje też sobie właściwy model uczestnictwa w rozwoju.

Pierwszy poziom uczestnictwa w rozwoju wiązać należy z gatunkową właściwością człowieka, jaką jest jego kreatywność. Dzięki niej człowiek może brać udział w rozwoju jako *homo creator*, istota realizująca się w akcie tworzenia. Obserwowana przez Marksa manufaktura zuboża i alienuje człowieka. Dzieje się to na czterech poziomach: 1) przez oddzielenie twórcy od wytworów z jednoczesnym brakiem możliwości rzeczywistego ich użytkowania; 2) przez oddzielenie od samego siebie za sprawą automatyzacji pracy; 3) przez brak możliwości rozpoznania się w swoim dziele za sprawą dostrzeżenia swojej twórczości i realizacji własnych pomysłów; 4) przez wyobcowanie się od innych ludzi w reżimie pracy przemysłowej (Höffe, 2004, s. 199). Alienacja sprzeciwia się podstawowej własności człowieka jako istoty gatunkowej: nie pozwala mu być kimś wolnym i świadomym (Sztompka, 2010, s. 163). Dodatkowo unieważnia moc *homo creator* i neguje rzeczywiste uobecnienie się jednostki w rozwoju.

Alienacja to nade wszystko proces wielopoziomowego wyobcowania, który blokuje zaangażowanie i refleksyjność jednostki oraz deprecjonuje znaczenie talentu, umiejętności i wszelkich kwalifikacji, dających się przypisać do ludzkiej osoby. Deprecjonuje ona człowieczeństwo przez odebranie mu refleksyjności: „świadoma działalność życiowa – pisze Marks – odróżnia człowieka bezpośrednio od działalności życiowej zwierząt. Właśnie tylko dzięki temu jest on istotą gatunkową" (Marks, 1960, s. 553). Wyobcowanie degraduje człowieka w hierarchii jestestw, zrównując go z istotami niższymi. Uniemożliwia spełnienie podstawowej dla gatunku potrzeby samorealizacji, czyniąc z człowieka niemego wykonawcę zadań. To z kolei powołuje

do istnienia pozorne czy „fałszywe" – by nawiązać do terminologii Marksa – uczestnictwo w rozwoju. Przeczy ono nie tylko ujawnieniu „miłości własnej", ale także delegitymizuje ludzkie ambicje do przekształcania natury. W konsekwencji alienacja unieważnia uczestnictwo w rozwoju. Jednocześnie zwraca się przeciw naturze ludzkiej, godząc w kreację i naturalną zdolność do świadomej kooperacji – współuczestnictwa w wykonywanym przedsięwzięciu. Marks będzie dalej przekonywał, że współpracujący ludzie, cechujący się tą samą sytuacją własnościową, tworzą klasy. One też wyznaczają drugi poziom włączenia w rozwój.

W ujęciu zaproponowanym przez Marksa klasa zostaje powiązana *stricte* z własnością. Przez to też dychotomizuje ona strukturę społeczną, a tym samym rozdziela udział w rozwoju między dwie skonfliktowane ze sobą kategorie: właścicieli i robotników. W tak uformowanym modelu indywidualny udział zanika. Dodatkowo uczestnictwo w rozwoju zostaje zapośredniczone przez sztuczny twór, którego podstawowym spoiwem jest więź ufundowana na bazie sytuacji materialnej czy też „monopolizowania narzędzi produkcji i środków utrzymania" (Gumuła, 2000, s. 240).

Przypisanie do klasy (jako zewnętrznego wobec jednostki tworu i kategorii partycypacyjnej) nie ma charakteru intencjonalnego (nie jest aktem wyboru, wolnej woli). To raczej z góry narzucony podział będący częścią również międzygeneracyjnego dziedzictwa. Klasy (jako kategoria przypisania) mają dodatkowo tę własność, że fundują się na czynniku materialnym, choć same materią nie są. Wykazują się one jedynie pozamaterialistyczną aspiracją, dążąc do kształtowania świadomości przynależnościowej. Refleksyjność klas (czy dokładniej „klasy dla siebie"), wyrażająca się w świadomości wspólnego interesu, ma materialistyczną podstawę i jako taka stanowić ma antidotum na alienację. Jest więc ona specyficzna. To świadomość ukształtowana na podstawie podobieństwa posiadanych dóbr, a nie podzielanych wartości. Dlatego też główną jej treścią jest wyzysk, co z kolei pozwala wyprowadzić wniosek na temat materializacji uczestnictwa w rozwoju.

Trzeci poziom włączenia w rozwój wyprowadzić można z konfliktu materialnej bazy z ideową nadbudową. Zdaniem Marksa materia ma prymat nad obszarem wartościowania, który daje się poznać jako epifenomen świata rzeczy i tymczasowe uzasadnienie stosunków produkcji. Nie oznacza to jednak całkowitego wyeliminowania wartości z modelu „włączenia".

Wręcz przeciwnie: aksjologia odgrywa tu rolę stabilizującego uzasadnienia, które podąża za materialistyczną determinacją. Materializm historyczny nie eliminuje więc wartościowania. Osadza je jedynie na pozycjach służebnych, nie przyznając prymatu w schemacie formacji społeczno-ekonomicznej.

Ustalenia takie finalnie dopingują do odnalezienia trzeciego filaru włączenia w rozwój. Powinien on zastąpić nieaktualną już klasę oraz wyrazić antyalienacyjne tendencje[3]. Jednocześnie stać się on powinien formą ideowego uzasadnienia uczestnictwa w procesie rozwojowym. Filarem tym najpewniej jest ruch społeczny, który zdaje się naturalnym rozwinięciem (przetransformowaniem) klasy jako podstawowego segmentu włączenia w rozwój, wyłaniającego się z dialektycznej linii analizy. Ruch społeczny z jednej strony wyraża kwestię

[3] Określenie „nieaktualna kasa" dotyczy wniosków wynikających z marksowskiego założenia, że klasa przede wszystkim znamionuje podział populacji podług własności środków produkcji, a świadomość jej – pochodną tego ustosunkowania.

podmiotowości jednostek, z drugiej – jest zbiorową formą ekspresji niezadowolenia, dość typowego dla perspektywy dialektycznej. Dodatkowo ruch zawiera w sobie komponent aksjologiczny i odpowiada współczesnym uwarunkowaniom uczestnictwa lepiej aniżeli klasa. Jest bowiem zbiorowym wcieleniem podmiotowości. Wyraża istotną dla współczesnych form włączenia autentyczność i daje się poznać jako sposób na biograficzne zaangażowanie w rozwój. Podstawą przynależności do ruchu nie musi być status posiadania ani nawet sytuacja ekonomiczna. To raczej wspólnota celów, interesów i wartości przesądza o uformowaniu się takiej całości. W kontekście podjętej analizy najważniejsze jednak wydaje się to, że ruch realizuje mechanizm współtworzenia. Jest przedsięwzięciem zbiorowym, ale jednocześnie niewymuszającym rezygnacji z autentyczności. Raczej stanowi on zbiorowy sposób jej ekspresji. Jest równocześnie rodzajem wysiłku, metodą oddziaływania na rzeczywistość. Nade wszystko stanowi formę zjednoczenia w imię realizacji celów lub idei.

O włączeniu w ruch społeczny przesądza bardziej modus bycia niż posiadania. Dla „ruchu" nie jest więc istotne to, co się ma, lecz to, kim się jest. Tym samym ruch społeczny daje się poznać jako splot interakcji ukierunkowanych na cel. To także „żywioł", który funduje się na „byciu" oznaczającym życie, aktywność, otwartość, przemianę i spontaniczność (Fromm, 199, s. 120). W rezultacie ruch jako kategoria pojęciowa wypowiada postulaty kultury radości i staje się oddolną formą organizowania zmiany; metodą osadzenia rozwoju w matrycy działań komunikacyjnych (por. Habermas, 2015). Zadaniem ruchu jest wszak wyrażanie odczuć, w tym niezadowolenia, a celem wprowadzenie interwencji (Eyerman i Jamison, 1991). Ruch społeczny jest również rodzajem publicznej inscenizacji i demonstracji. To „środowisko", w którym realizuje się autentyczność i naturalnie podtrzymywane są interakcje jednostek podobnie myślących (Sztompka, 2010, s. 257). Z tej też przyczyny traktować można go jako odpowiedź na alienację.

Ruch społeczny to dodatkowo zbiorowa forma podmiotowego uczestnictwa, wyrażająca nie tylko postulaty grup zawodowych, lecz ważne idee. To narzędzie protestu przeciwko na przykład niepohamowanej industrializacji czy skażeniu środowiska działalnością przemysłową. Finalnie to on stanowi zaplecze świadomościowe współczesnego rozwoju i jego aksjologiczną warstwę. Zgodnie z terminologią Neila Smelera (1962) ruch społeczny jest nośnikiem norm lub wartości. Równocześnie daje się poznać jako nurt zmiany, za sprawą którego rozwój przestaje być bezimienną siłą i przymusem ślepego uczestnictwa. Dodatkowo dotykając „kwestii życiowo ważnych", ruch odwołuje się do jednostkowych biografii. I dlatego dla nowego modelu rozwoju jest tak istotny. Wykorzystuje on bowiem potencjał autentyczności, która finalnie urzeczywistnia się w postaci publicznych ekspresji i umożliwia przetransponowanie emocjonalności w obszar wartościowania.

BIOGRAFIA, REFLEKSYJNOŚĆ I RUCH SPOŁECZNY JAKO FILARY WSPÓŁTWORZENIA ROZWOJU

Finalnie trzy główne ścieżki wyjaśniania rozwoju: ewolucjonistyczna, modernizacyjna i dialektyczna, dostarczają kluczowych dla uformowania modelu włączenia kategorii pojęciowych (tab. 1).

Tabela 1. Włączenie w rozwój

Ujęcie	Linia analizy	Pierwotna kategoria włączenia	Aktualna kategoria włączenia	
Ewolucyjne	jednostka – system	rola społeczna	biografia	**Współtworzenie rozwoju**
Modernizacyjne	wspólnota (tradycja) – stowarzyszenie (nowoczesność)	wola (naturalna lub arbitralna)	autentyczność wola refleksyjna	
Dialektyczne	byt (materia) – świadomość	klasa	ruch społeczny	

Ewolucjonizm przez pojęcie roli (spinające jednostkę z systemem) wprowadza kategorię biografii. Biografia to z kolei „ponowoczesna pochodna" roli społecznej. Personalizuje ona „włączenie się" w rozwoju. Sprawia też, że udział w rozwoju staje się autentyczny i refleksyjny. To z kolei wydobywa na światło dzienne drugą – modernizacyjną perspektywę analizy. Modernizacja wyraża fakt, że rozwój realizuje się w etapach i różnicuje świat terytorialnie. Każdy etap modernizacji wiązać trzeba z innym typem woli. Stadium spersonalizowanej roli (biograficznego uczestnictwa) wspiera się na woli refleksyjnej. To on eksponuje personalistyczny charakter włączenia w rozwój – procesu, który aktualnie realizuje się w uwarunkowaniach gospodarki opartej na sieciach relacji i wiedzy. Dzięki temu typowi woli w „powtarzalność zostaje głęboko uwikłana swoista refleksyjność podmiotów" (Giddens, 2008, s. 664). Wola refleksyjna jest wyrazem autentyczności, rzeczywistego, a nie zapośredniczonego zaangażowania. Autentyczność zaś pozwala być sobą w odniesieniu do innych. Wyraża autonomię i zdolność do przeciwstawienia się bezmyślności, a finalnie funduje całości społeczne o charakterze dialogicznym. Jednym z takich dialogów jest rozwój – proces, który cechuje się społecznym i instytucjonalnym zakorzenianiem.

W rezultacie rozwój daje się poznać jako nurt, w którym dochodzi do wybudzenia jednostki. Jest podstawową dynamiką, wspartą na woli refleksyjnej i właściwej jej roli społecznej, która stanowiąc nie tylko schemat do odegrania, ale i część biografii, uprawdopodabnia podmiotowe zaangażowanie. Przez to rola w ujęciu biograficznym wiąże w sobie podmiotowość (*subiectivity*) i podmiotowe działanie (*agency*) – kategorie kluczowe dla „włączenia w rozwój". Jednocześnie biograficzny aspekt roli w zaprezentowanym ujęciu nie wyklucza, a wręcz umożliwia – zbiorowe uczestnictwo w rozwoju. Rozwój jako podstawowa dynamika staje się nurtem działania i refleksyjności; nurtem, którego bieg podtrzymują i wyznaczają ustalane znaczenia i wyrażane aksjologie.

Fundamentalna dla współczesnego modelu włączenia w rozwój wola refleksyjna nie tylko wyraża biograficzną autentyczność, lecz także formułuje wymagania wobec świata. Warunkuje ona udział w rozwoju nie tylko efektywnościowo, lecz także domagając się podniesienia jakości życia i realizacji innych, istotnych z punktu widzenia aksjologii kultury radości prerogatyw. Wolę refleksyjną na poziomie zbiorowym wyraża ruch społeczny, który zdaje się narzędziem rozwiązania tkwiących u źródeł rozwoju konfliktów. Ruch społeczny to rodzaj zbiorowej praktyki, której celem jest zarazem zmiana konkretnego (bytowego) aspektu rzeczywistości, jak również wyrażenie leżących u źródeł projektowanej reformy idei.

I dlatego też daje się poznać jako aksjologiczna warstwa partycypacji w rozwoju; procesu, który ostatecznie opisać trzeba jako „współtworzenie" oparte na trzech komponentach: biografii, autentyczności i ruchu społecznego.

BIBLIOGRAFIA

Albińska, E. (2010).Wyznaczniki rozwoju zrównoważonego. W: S. Fel, M. Hułas, S. Georg Raabe (red.), *Społeczeństwo – gospodarka – ekologia. Perspektywa encykliki społecznej „Caritas in veritate"*. Lublin: Wydawnictwo KUL.

Archer M. (2013). *Człowieczeństwo. Problem sprawstwa*, przeł. A. Dziuban. Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.

Barnett, H. (1956). *Innovation: The Basis of Cultural Change*. New York: McGraw-Hill.

Basáñez, M.E. (2016). *A World of Three Cultures: Honor, Achievement and Joy.* Oxford: Oxford University Press.

Bauman, Z. (2007). *Szanse etyki w zglobalizowanym świecie*, przeł. J. Konieczny. Kraków: Znak.

Berger, P.L., Luckmann, T. (2010). *Społeczne tworzenie rzeczywistości. Traktat z socjologii wiedzy*, przeł. J. Niżnik. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Churski, P. (2008). *Czynniki rozwoju regionalnego i polityka regionalna w Polsce w okresie integracji z Unią Europejską*. Poznań: Wydawnictwo Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Domecka, M. (2013). Wprowadzenie do polskiego tłumaczenia książki Margaret S. Archer *Człowieczeństwo. Problem sprawstwa*. W: M. Archer, *Człowieczeństwo. Problem sprawstwa*, przeł. A. Dziuban (s. XLI–LXX). Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.

Durkheim, É. (1999). *O podziale pracy społecznej*, przeł. K. Wakar. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Eyerman, R., Jamison, A. (1991). *Social Moveents: A Cognitive Aproach.* Cambridge: Polity Press.

Feeny, D., Berkes, F., McCay, B.J., Acheson, J.M. (1990). The tragedy of the commons: Twenty two years later. *Human Ecology*, 18, 1–19.

Frank, A.G. (1966). The Development of Undevelopment. *Montly Review*, 18(4), 17–31.

Fromm, E. (1999). *Mieć czy być*, przeł. J. Karłowski. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.

Giza-Poleszczuk, A. (2010). *Gospodarka i uczucia moralne*. W: J. Kochanowicz, M. Marody (red.), *Kultura i gospodarka* (s. 247–274). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Gumuła, W. (2000). *Własność. Meandry prywatyzacji i uspołecznienia w teorii społecznej Karola Marksa*. Tyczyn: Wyższa Szkoła Społeczno-Gospodarcza w Tyczynie.

Granovetter, M. (1973). The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360–1380.

Habermas, J. (2015). Od obrazów świata do świata życia, przeł. A. Romaniuk. *Filozofia i Nauka. Studia Filozoficzne i Interdyscyplinarne*, 3, 11–37.

Höffe, O. (2004). *Mała historia filozofii*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Iwińska, K. (2015). *Być i działać w społeczeństwie. Dyskusje wokół teorii podmiotowego sprawstwa.* Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.

Krzysztofek, K., Szczepański, M.S. (2002). *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych.* Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

Levinas, E. (2002). *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrzności*, przeł. A. Kowalska. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Marks, K. (1948). *Nędza filozofii: odpowiedź na „Filozofię nędzy" p. Proudhona*, przeł. K. Błeszyński, P. Hoffman. Warszawa: Spółdzielnia Wydawnicza Książka.

Marks, K. (1960). *Rękopisy filozoficzno-ekonomiczne z 184*, przeł. K. Jażdżewski, T. Zabłudowski. W: K. Marks, F. Engels. *Dzieła*, t. 1. Warszawa: Książka i Wiedza.

Marks, K. (1984). *Kapitał*, t. 3. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Marks, K. (2005). *Rękopisy filozoficzno-ekonomiczne z 1844 r*. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.

Marody, M. (2015). *Jednostka po nowoczesności. Perspektywa socjologiczna*. Warszawa: Wydawnictwo Scholar.

Marody, M., Giza-Poleszczuk, A. (2004). *Przemiany więzi społecznych. Zarys teorii zamiany społecznej*. Warszawa: Wydawnictwo Scholar.

Mrozowicki, A. (2013). *Człowieczeństwo: struktura i sprawstwo w teorii socjologicznej Margaret S. Archer.* W: M. Archer, *Człowieczeństwo. Problem sprawstwa* (s. VII–XL), przeł. A. Dziuban. Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.

Parsons, T. (1969). *Struktura społeczna a osobowość*, przeł. M. Tabin. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Ekonomiczne.

Parsons, T. (2009). *System społeczny*, przeł. M. Kaczmarczyk. Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.

Parsons, T., Shils, E., Olds, J. (2006). *Kategorie orientacji i organizacji działania*, przeł. A. Manterys. W: A. Jasińska-Kania, L.M. Nijakowski, J. Szacki, M. Ziółkowski. *Współczesne teorie socjologiczne* (s. 376–389). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Parsons, T. (2006). *Społeczeństwo: spojrzenie ewolucyjne i porównawcze*, przeł. A. Manterys. W: A. Jasińska-Kania, L.M. Nijakowski, J. Szacki, M. Ziółkowski, *Współczesne teorie socjologiczne* (s. 383–389). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Parysek, J. (2018). Rozwój społeczno-gospodarczy oraz czynniki i uwarunkowania rozwoju. *Studia Komitetu Przestrzennego Zagospodarowania Kraju PAN*, 183, 37–56.

Rykiel, Z. (1991). *Rozwój regionów stykowych w teorii i w badaniach empirycznych*. Wrocław–Warszawa–Kraków: Ossolineum.

Schopenhauer, A. (1994). *Świat jako wola i przedstawienie*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Smeler, N. (1962). *Theory of Collecitve Behavior*. New York: Free Press.

Smith, A. (1954). *Badania nad naturą i przyczynami bogactwa narodów*, przeł. O. Einfeld, S. Wolff. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Smith, A. (1989). *Teoria uczuć moralnych*, przeł. S. Jedynak. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Spencer, H. (1972). *On Social Evolution*. Chicago: University of Chicago Press.

Szacki, J. (2012). *Historia myśli socjologicznej. Wydanie nowe*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Szczepański, M. (1989). *Modernizacja, rozwój zależny, rozwój endogenny. Socjologiczne studium teorii rozwoju społecznego.* Katowice: Uniwersytet Śląski.
Sztompka, P. (1994). Teorie zmian społecznych a doświadczenia polskiej transformacji. *Studia Socjologiczne*, 1, 132, 9–17.
Sztompka, P. (2010). *Socjologia zmian społecznych*, przeł. J. Konieczny. Kraków: Wydawnictwo Znak.
Toennies, F. (1988). *Wspólnota i stowarzyszenie*, przeł. M. Łukasiewicz. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
Wallerstein, I. (1974). *The Modern World System I*. New York: Academic Press.
Wallerstein, I. (1980). *The Modern World System II*. New York: Academic Press.
Wallerstein, I. (1991). *Unthinking Social Science: The Limits of Nineteenth-Century Paradigms*. Cambridge: Polity Press.
Wielicki, K. (2015). Socjologia na rozstaju dróg. Znaczenie teorii Margaret s. Archer. *Uniwersyteckie Czasopismo Socjologiczne*, 10, 1, 47–59.
Zduniak, A. (2017). Założenia fenomenologiczne i konstruktywistyczne jako podstawy teorii komunikacji w socjologii religii. *Zeszyty Naukowe KUL*, 60, 2, 238, 283–302.

INCLUSION IN DEVELOPMENT. DEVELOPMENT AS A PROCESS OF CO-CREATION AND JOINT PARTICIPATION

The purpose of the article is to present a new model of participation in development, corresponding to contemporary social, economic and cultural conditions. Classical theoretical findings and their respective conceptual categories lead to the final construction of the model. Evolutionism provides the term of social role and places participation in the field of tensions between the individual and the system. Modernization facilitates linking inclusion in development to the type of will, i.e. intention to participate. Finally, the dialectic makes it possible to capture the underlying dynamics of the process, and also to identify the collective category of participation, which seems to be represented by a contemporary social movement. It is that movement which acts as the axiological basis of social change and becomes the value-normative layer of development, through which that development can be characterized as a process of co-creation and joint participation, in which one participates biographically, reflectively and inter-subjectively.

Keywords: development, inclusion, co-creation, joint participation, reflexivity, social movement

Zgłoszenie artykułu: 1.04.2023

Recenzje: 27.04.2023

Akceptacja: 26.05.2023

Publikacja online: 30.12.2023

© 2023 Autorka. Jest to publikacja ogólnodostępna, którą można wykorzystywać, rozpowszechniać i kopiować w dowolnej formie zgodnie z licencją Creative Commons CC-BY 4.0.

STUDIA HUMANISTYCZNE AGH Tom 22/2 • 2023

https://doi.org/10.7494/human.2023.22.2.65

Beata Łubianka*

ORCID: 0000-0003-3255-7260
Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

Piotr Długosz

ORCID: 0009-0000-3530-9188
Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

JA, MÓJ AWATAR CZY MOJE CIAŁO? O ZWIĄZKACH OCENY CIAŁA GRACZY RPG Z KREOWANĄ POSTACIĄ W GRZE

Celem niniejszego artykułu jest analiza związku oceny własnego ciała dokonanej przez osobę grającą w grę RPG z wyglądem tworzonej przez nią postaci w kreatorze tej gry. Przeprowadzono badanie eksploracyjne z zastosowaniem dwóch kwestionariuszy: *Skali Oceny Ciała* autorstwa Franzoi i Shields (1984) w polskiej adaptacji Lipowskiej i Lipowskiego (2013) oraz autorskiego narzędzia do *Oceny Ciała Postaci*. Przebadane zostały 122 osoby w wieku od 18 do 39 lat, w tym 52 kobiety i 70 mężczyzn. Wyniki badań wykazały istotne statystycznie korelacje w grupie mężczyzn w zakresie podobieństwa oceny własnego ciała do tworzonej postaci w grze RPG. Oznacza to, że im wyżej mężczyźni oceniali swoje ciało w zakresie atrakcyjności fizycznej, masy ciała i kondycji fizycznej, tym bardziej postacie tworzone przez nich w grze RPG cechowały się podobieństwem do nich. Artykuł stanowi zachętę do eksploracji zagadnienia kreatorów postaci gier RPG.

Słowa kluczowe: awatar, ocena ciała, kreator postaci, gry RPG, badania eksploracyjne

WPROWADZENIE

Andrzej Pitrus (2012) porównał gry komputerowe do olbrzyma, który nadal pozostaje w cieniu. Jest to stwierdzenie, które adekwatnie przedstawia sytuację wirtualnej rozrywki we współczesnym świecie. Gry komputerowe zajęły już bardzo mocną pozycję w świecie rozrywki. Jeśli porównamy uzyskane dochody, okaże się, że gry przewyższyły obecnie zyski

* Autorka do korespondencji: Katedra Psychologii, Wydział Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach, ul. Krakowska 11, 25-029 Kielce; e-mail: blubianka@ujk.edu.pl.

generowane przez przemysł filmowy Hollywood, a zgodnie z danymi prezentowanymi w publikacji *Polish Gamers 2022* (Bobrowski et al., 2022) 67% ankietowanych osób zadeklarowało, że gra w gry. W świecie nauki gry komputerowe pozostają jednak obszarem niedostatecznie zbadanym, dzięki czemu wciąż istnieje pole do poszukiwań.

Jedną z wyjątkowo ciekawych mechanik, jakie oferują współczesne gry komputerowe, w szczególności te z gatunku RPG (*Role Playing Game*), jest utworzenie kontrolowanej przez gracza postaci za pomocą zaimplementowanego kreatora. Gracze mogą tworzyć wirtualnych bohaterów, którzy wyglądają bardzo podobnie do nich samych, jak również takich, którzy wyglądem zupełnie odbiegają od ich autora, dlatego warto przeanalizować, od czego zależy wygląd tworzonej postaci.

Ponieważ dostępnych jest niewiele badań z zakresu problematyki tworzenia postaci w grach komputerowych, niniejsze badanie ma charakter eksploracyjny. Jego celem jest sprawdzenie, czy postacie tworzone przez osoby grające w gry komputerowe z gatunku RPG będą przypominać wyglądem swoich twórców. Tym samym dokonana zostanie analiza związku oceny ciała graczy z wyglądem postaci, które tworzą w wirtualnym świecie.

OCENA WŁASNEGO CIAŁA – PRZEGLĄD ZAGADNIEŃ

Twórcą terminu „obraz ciała" jest Paul Schilder (1950). Interpretował on go jako reprezentację umysłową ciała, a także tego, w jaki sposób jest ono przez nas postrzegane. Schilder zauważył również, że na obraz naszego ciała nie wpływa wyłącznie jego postrzeganie przez nas, ale również społeczne otoczenie, czyli inni ludzie. Według Schildera obraz ciała jest trójwymiarową, rozwijającą się autopercepcją, którą kształtują rozmaite czynniki. Co więcej, obraz ciała jest jednym z elementów składających się na ogólną samoocenę. Warto zwrócić uwagę na to, że nie jest to konstrukt jednowymiarowy, a wielowymiarowy, gdyż na obraz ciała składać się będą wielorakie czynniki, które dodatkowo będą różnić się zależnie od płci (Franzoi i Shields, 1984).

Obraz ciała może być jednym z elementów, które składają się na szerzej rozumiane wyobrażenie o sobie samym. Tym samym obraz ciała można porównywać do zdjęcia, jakie nosimy ze sobą w portfelu, z tym zastrzeżeniem, że jest to zdjęcie wyobrażone, które powstaje wewnątrz umysłu osoby. I tak, jak jest ze zdjęciami, tak jest i z obrazem swojego ciała – niektórzy lubią to, jak wygląda, inni zaś mają co do tego zastrzeżenia (Jakubiec i Sękowski, 2007).

Kolejną definicję obrazu ciała proponuje Anna Kobierecka (2012). Zakłada ona, że obraz ciała to zbiór wewnętrznych obrazów podporządkowany reprezentacji ciała, które to może być traktowane w dwojaki sposób. Pierwszy sposób związany jest z interpretowaniem swojego ciała jako obiektu, czyli zbioru elementów, które razem tworzą spójną całość. Zgodnie z tym rozumieniem człowiek, oceniając swoje ciało, analizuje i ocenia poszczególne jego elementy osobno. Drugi sposób to rozumienie ciała jako procesu, w którym ważna jest analiza ciała jako spójnej, funkcjonującej całości, a nie jego poszczególnych elementów. W tym rozumieniu ocenie podlega sprawność ciała (Brytek-Matera, 2008).

Kształtowanie się oceny ciała jest procesem, który z upływem czasu przechodzi liczne przemiany. Może ona ewoluować i podlega stałym zmianom, wywołanym przez różne czynniki,

do których można zaliczyć między innymi aktualny nastrój osoby czy opinie innych ludzi na nasz temat (Dawood Al Sudani, et al., 2015). Dodatkowo w ten proces w sposób istotny wpisane są zachodzące zmiany rozwojowe przypadające na około 2. rok życia – zdobycie zdolności odróżniania siebie od innych, 4. i 5. rok życia – nabywanie informacji o elementach ciała i umiejętność realistycznego odtwarzania ludzkiego ciała, na przykład za pomocą rysunku, oraz około 9. roku życia – wiarygodne ocenianie rozmiarów ciała. Na kolejne lata przypadać będzie rozwój postawy względem własnego ciała i łączenia emocji, myśli czy spostrzeżeń z poszczególnymi elementami ciała (Brytek-Matera, 2008). Tym samym wygląd zewnętrzny ciała staje się ważnym składnikiem tożsamości (Kobierecka, 2012). Patrząc na obraz ciała z perspektywy podejścia poznawczo-behawioralnego, można również stwierdzić, że jest to konstrukt wielowymiarowy, na który składać się będą myśli, emocje i zachowania przejawiające się w postawach i przekonaniach (Schiep i Szymańska, 2012). Obraz ciała w istotny sposób stanowi o samoocenie człowieka (Franzoi i Shields, 1984).

Ważnym zagadnieniem jest również to, że zarówno kobiety, jak i mężczyźni zwracają uwagę na różne elementy swojego ciała, skupiając się na innych wymiarach własnej cielesności. Kobiety najwięcej uwagi poświęcają swojej masie ciała, natomiast mężczyźni budowie ciała czy też muskulaturze. Ważne jest tu również podkreślenie, że kobiety określają swoją relację do ciała, traktując je jako obiekt. Oznacza to, że każdy poszczególny element ich ciała jest traktowany osobno, a co za tym idzie, poddawany jest oddzielnej ocenie, na przykład brzuch, piersi, dłonie itd. Mężczyźni natomiast ciało traktują jako proces, jego obraz jest bardziej jednolity, całościowy, przede wszystkim skoncentrowany wokół jego sprawności, siły, możliwości czy muskulatury. Co więcej, na swoje ciało patrzeć można w kategorii jego zdrowia lub urody – w tym przypadku wartościowanie tych kategorii także jest zróżnicowane (Lipowski i Lipowska, 2015).

KREOWANIE POSTACI W GRACH RPG

Jednym z czynników, który w znacznej mierze przyczynia się do atrakcyjności gier fabularnych, jest możliwość wcielenia się w nich w dowolnie spersonalizowanego protagonistę (Pisarski i Sikora, 2008). Współczesne komputerowe gry RPG pochodzą od stołowych narracyjnych gier fabularnych, tzw. *Table-Top Role Playing Game*, gdzie narrację zdefiniować można najprościej jako dwa występujące po sobie zdarzenia. W przypadku gier narracja – a także interesujące postacie – odgrywa istotną rolę w motywowaniu gracza do dalszej rozgrywki (Alon et al., 2021). Fizyczna narracyjna gra fabularna wymaga tzw. mistrza gry, w którego wciela się jeden z graczy, oraz przynajmniej jednego bohatera, którego reprezentuje inny gracz. Zadaniem mistrza jest wprowadzenie gracza w świat przedstawiony w grze oraz opis wydarzeń w trakcie danej rozgrywki. Ogólne zasady dotyczące tworzenia i rozwoju postaci w grze udostępniane są graczom jako wskazówki do swobodnej interpretacji, czego przykładem mogą być kolejne wydania podręcznika do jednej z gier RPG – *Dungeons & Dragons* (Mearls i Crawford, 2014).

Ciekawą definicję narracyjnych gier fabularnych proponuje Elżbieta Chmielecka-Kuter (2004), która zakłada, że gry RPG są interakcją grupową, w której trakcie gracze wcielają

się w fikcyjne postacie mogące być zarówno człowiekiem, jak i istotą fantastyczną. Celem rozgrywki jest uczestnictwo w wymyślonej przygodzie, a postacie, w które wcielają się gracze, mają własną historię, charakterystykę, cechy, upodobania itd. Sam gracz w trakcie rozgrywki podejmuje rozmaite decyzje i wchodzi w interakcje z innymi uczestnikami gry oraz ze światem przedstawionym. Ważną rolę odgrywa tu również rama narracyjna, która określa to, kim jest dana postać, jakie są jej dążenia, a także jaki jest cel gry. Ma to zbudować motywację gracza, która może pojawiać się na dwóch poziomach narracyjnych: pierwszy związany jest z ostatecznym celem gry, drugi dotyczy pojedynczych wątków czy misji (Prajzner, 2012).

Komputerowe gry RPG są odpowiednikiem fizycznych gier RPG, z tą jednak różnicą, że rolę mistrza gry przejmuje program komputerowy, który jednak narzuca pewne ograniczenia. Jerzy Szeja (2012) twierdzi, że w grze fabularnej jesteśmy w stanie w zasadzie zrobić dokładnie to, co w rzeczywistym świecie, ale ponieważ czasami gramy bohaterem, który może dysponować ponadprzeciętnymi zdolnościami, często można osiągnąć jeszcze więcej niż w realnym świecie. W przypadku komputerowych gier RPG to, co gracz może zrobić, jest uzależnione od tego, czy twórcy przewidzieli możliwość wykonania danej czynności. Inną różnicą może być wchodzenie w interakcje z innymi postaciami. W przypadku gier fizycznych gracze mogą rozmawiać ze sobą swobodnie, natomiast w grach komputerowych jest to ograniczone, gdyż zazwyczaj przeznaczone są one dla jednego gracza (*Single Player*). W innych uczestników gry wcielają się tutaj tak zwani NPC (*Non-Player Characters*) sterowani przez sztuczną inteligencję (AI – *Artificial Intelligence*). Gry umożliwiają ich uczestnikom interakcję z wirtualnym środowiskiem za pomocą awatarów. Awatary to kontrolowane przez gracza postacie funkcjonujące w wirtualnym świecie gry (Loewen et al., 2021). Dodatkowym czynnikiem wpływającym na sposób, w jaki gracz zaangażuje się w rozgrywkę, jest interfejs gry. Gracze jako aktorzy umieszczani są w konkretnej przestrzeni, są częścią dziejących się tam wydarzeń i mogą aktywnie oddziaływać na swoje otoczenie. Możliwości te wiążą się z koniecznością poznania interfejsu gry i umiejętnością posługiwania się nim.

Główne założenie gry RPG polega na tym, że gracz musi wcielić się w swoją rolę. Dzięki zawartym w grze elementom i mechanikom może on budować poczucie obecności w świecie gry (Prajzner, 2012). Ważne jest również zjawisko immersji, czyli zanurzenia w świat gry, zagłębienia się w niego i działania na fikcyjnym poziomie reprezentacji. Bartle (2003) opisuje zjawisko immersji jako specyficzny rodzaj relacji pomiędzy graczem a jego postacią, polegający na procesie przejścia od gracza mającego własną tożsamość odrębną od postaci wirtualnej do stanu, w którym tożsamości te nakładają się na siebie. Istotnym elementem wcielenia się w rolę i wejścia w świat gry jest kreacja własnego awatara.

Kreatory postaci zaimplementowane do gier komputerowych pozwalają w różnym stopniu spersonalizować swojego awatara. Modyfikowalne elementy to najczęściej imię postaci, jej wygląd zewnętrzny, rasa, płeć oraz specyficzne cechy. W przypadku wyglądu zewnętrznego współczesne gry oferują bardzo szerokie możliwości kreacji. W większości z nich możemy wybrać płeć bohatera, fryzurę, zarost, kolor włosów, budowę ciała, kolor skóry, a także bardzo szczegółowe elementy twarzy jak nos, usta, oczy, policzki itd. Dodatkowo gry mogą pozwalać na modyfikację wyglądu poszczególnych części ciała, a nie jedynie wybór z przygotowanych

wcześniej elementów. Wiele kreatorów oferuje również możliwość dodawania różnych znaków szczególnych, takich jak tatuaże, blizny, znamiona, ale też chociażby zmarszczki czy piegi. Twórcy gier, w szczególności tych z gatunku RPG (np. *Dragon Age*, *Mass Effect*, *Fallout*, *The Elder Scrolls*, *Divinity Original Sin*), systematycznie wprowadzają coraz to nowe możliwości edycji kolejnych, bardziej szczegółowych elementów ciała postaci, co pozwala na coraz wierniejsze odwzorowanie konkretnej osoby w wirtualnej rozgrywce.

W przypadku gier komputerowych identyfikacja z postaciami wirtualnymi, w tym bezpośrednio z postacią stworzoną i kierowaną przez gracza, może pełnić różne funkcje. Zaliczyć do nich można między innymi eksplorację i ekspresję siebie czy też własnej tożsamości (Loewen et al., 2021). Dotychczasowe badania nie wykazały jednoznacznie, jakie czynniki mogą mieć wpływ na to, czy postać stworzona przez gracza jest do niego podobna, czy nie – niektórzy gracze przyjmują swój wygląd za punkt wyjścia do kreacji awatara, dla innych nie jest to ważne (Mancini i Sibilla, 2017). Z tego też względu istnieje pewna luka w literaturze przedmiotu, którą warto uzupełnić, poszukując poszczególnych czynników mogących mieć znaczenie przy tworzeniu wyglądu wirtualnych awatarów.

Zasady tworzenia fikcyjnej postaci w grze RPG można również porównać do działań z zakresu *public relations*. Dla graczy istotny jest każdy aspekt jego wizerunku w grze – od wyglądu zewnętrznego przez ubiór, cechy, po opinię innych graczy na temat postaci. Narzędzia dostępne w grach pozwalają na uczestnictwo w narracji gry, a także na kształtowanie i wypromowanie wizerunku własnego bohatera w wirtualnym świecie (Nowaczek, 2012).

Na doświadczenie płynące z rozgrywki w znacznym stopniu będą wpływać postacie, jakie znajdują się w wirtualnym świecie, w tym awatar gracza. Może on być postrzegany przez gracza na różne sposoby, na przykład jako integralna część fikcyjnej gry, ale również – co ciekawsze – reprezentacja gracza w świecie gry. Identyfikację ze swoim wirtualnym awatarem, jaką gracz buduje, można podzielić na cztery poziomy relacji (Bartle, 2003). Na pierwszym poziomie gracz i jego awatar są zupełnie oddzielnymi bytami. Na drugim poziomie postać stworzona przez gracza staje się jego reprezentantem w wirtualnym świecie – tutaj postać jest niejako narzędziem gracza. Na kolejnym poziomie następuje większa identyfikacja gracza z postacią i ta jest już jego bezpośrednią reprezentacją. Na ostatnim zaś poziomie tożsamość gracza i postaci są jednością. Związki te mogą łączyć się z podobieństwem gracza do jego awatara, gdyż gracze kształtują awatary na swoje podobieństwo – choć w różnym stopniu (Paleczna et al., 2022).

METODOLOGIA BADAŃ WŁASNYCH

PROBLEM BADAWCZY

Przedmiotem badań niniejszej pracy jest kreowanie wirtualnego bohatera w grach komputerowych z gatunku RPG na podstawie własnego wyglądu. Celem badania jest poznanie związku oceny własnego ciała dokonanej przez gracza tworzącego wirtualnego bohatera z wyglądem tworzonej przez niego postaci. Analiza założeń metodologii badań psychologicznych

(Brzeziński, 2004) pozwoliła na ustalenie, że w niniejszym badaniu zmienną wyjaśnianą jest ocena wyglądu ciała gracza, który kreuje postać w grze RPG, natomiast zmienna wyjaśniająca to podobieństwo wyglądu stworzonej postaci do wyglądu ciała jej twórcy. Na podstawie przeglądu literatury przedmiotu oraz intuicji badacza sformułowano główny problem badawczy: *Jaki jest związek oceny własnego ciała z kreowaną przez gracza postacią w grze RPG wśród osób dorosłych?*

Tematyka gier komputerowych coraz częściej jest przedmiotem analiz naukowych (Carpita et al., 2021; Chmielnicka-Kuter, 2004; Gałuszka, 2020; Jones et al., 2014; Nowaczek, 2012; Pitrus, 2012). Ostatnia dekada badań wskazuje, że systematycznie przybywa publikacji związanych z analizą kreatorów postaci w grach (Bailey et al., 2013; Gil-Gimeno et al., 2018; Loewen et al., 2021; Paleczna et al., 2022) i choć nadal jest to zagadnienie względnie nowe, nauka powoli, ale coraz prężniej odkrywa je dla siebie. Ze względu na to, że problematyka podejmowana w niniejszej pracy w literaturze naukowej nadal nie jest dostatecznie omówiona, zdecydowano, aby badanie miało charakter eksploracyjny i miało na celu poszukiwanie nowych zależności empirycznych w zakresie analizowanych zmiennych (Sosnowski, 2012).

NARZĘDZIA BADAWCZE

Do pomiaru oceny wyglądu ciała zastosowano kwestionariusz *Skali Oceny Ciała* (*The Body Esteem Scale* – BES) autorstwa Stephena Franzoi oraz Stephanie Shields (1984) w polskiej adaptacji opracowanej przez Małgorzatę Lipowską oraz Mariusza Lipowskiego (2013). Skala BES składa się z 35 itemów. Itemy tworzące kwestionariusz to różne kwestie związane z ciałem, które osoba badana ocenia na 5-stopniowej skali Likerta od 1 (mam silnie negatywne odczucia) do 5 (mam mocno pozytywne odczucia). Są to na przykład zapach ciała, talia, szerokość ramion, stopy. Poszczególne itemy skali BES wchodzą w skład trzech podskal. Dla kobiet nazwy tych podskal to atrakcyjność seksualna, kontrola wagi oraz kondycja fizyczna, zaś dla mężczyzn: atrakcyjność fizyczna, siła ciała oraz kondycja fizyczna. Rzetelność poszczególnych podskal kwestionariusza BES oszacowana za pomocą wzoru alfa Cronbacha wynosi odpowiednio 0,80–0,89 dla kobiet i 0,85–0,88 dla mężczyzn. Normy stenowe stworzone zostały dla obu płci w przedziale wiekowym od 16. roku życia do 60 plus.

Ustalenie podobieństwa wyglądu stworzonej postaci w grze RPG do wyglądu własnego ciała przeprowadzono za pomocą *Kwestionariusza Oceny Ciała Postaci* (*OCP*) (Długosz, 2022). *Kwestionariusz OCP* składa się z 11 itemów ocenianych przez badane osoby za pomocą 5-stopniowej skali Likerta, gdzie 1 oznacza „zupełnie niepodobne", a 5 – „bardzo podobne". Itemy dotyczą nazw części ciała postaci tworzonej w grze za pomocą kreatora postaci. Itemy te to kolejno: wzrost, budowa ciała (figura, muskulatura), nos, usta, oczy, uszy, włosy/zarost, fryzura, waga, znaki szczególne (blizny, tatuaże), twarz. Elementy ciała uwzględnione w kwestionariuszu OCP autor narzędzia dobrał na podstawie analizy współcześnie najpopularniejszych możliwości, jakie zapewniają kreatory postaci w takich grach komputerowych z gatunku RPG, jak serie: *Mass Effect*, *Fallout*, *The Elder Scrolls*, *Dragon Age*, *Divinity: Original Sin*, *Cyberpunk 2077*. Dodatkowo wybrane nazwy elementów ciała zostały poddane psychometrycznej procedurze oceny sędziów kompetentnych, dzięki której

utworzona została końcowa lista itemów (Hornowska, 2007). Rzetelność *Kwestionariusza OCP* oszacowana za pomocą wzoru alfa Cronbacha wynosi 0,90.

PROCEDURA BADAŃ

Badanie przeprowadzone zostało online w 2022 roku za pomocą arkusza Google Forms umieszczonego na portalu Facebook oraz na grupie *Golowicze*, zrzeszającej graczy gier komputerowych i należącej do portalu GryOnline.pl. Zgodnie z etyką badań psychologicznych uzupełnienie kwestionariuszy BES i OCP przeprowadzono z zachowaniem zasady anonimowości, dobrowolności oraz świadomej zgody (Brzeziński et al., 2017). Badani zostali również poinformowani o możliwości zrezygnowania z udziału w badaniu w dowolnym momencie bez ponoszenia konsekwencji. W następującej kolejności zostały przedstawione do uzupełniania przez osoby badane materiały: jako pierwsza metryczka, a następnie dwa kwestionariusze – BES i OCP. Uzupełnienie całości metryczki i kwestionariuszy trwało średnio 15 minut.

OSOBY BADANE

W badaniu uczestniczyły dorosłe osoby, które grają w gry komputerowe z gatunku RPG. Skupiono się wyłącznie na osobach dorosłych z uwagi na to, że u nich wygląd ciała – a tym obraz ciała – jest już ukształtowany, w przeciwieństwie do dzieci i młodzieży, w których przypadku ciało jest w trakcie przemian biopsychicznych (Brytek-Matera, 2008). Co więcej, na terenie Polski i Europy funkcjonuje system oceny i klasyfikacji gier PEGI (*Pan European Game Information*). Duża część gier z gatunku RPG jest w tym systemie zaliczana do gier odpowiednich dla osób powyżej 16. bądź 18. roku życia, tym samym skupienie się wyłącznie na osobach dorosłych pozwala przebadać jedynie te osoby, dla których przeznaczone są dane produkcje.

W celu dokładnego określenia minimalnej liczebności próby osób badanych przeprowadzono analizy przy użyciu programu G*Power w wersji 3.1 (Faul et al., 2007). Wielkość próby rekomendowana do przeprowadzenia analizy korelacji za pomocą dwustronnego testu ze średnim efektem $|\rho| = 0{,}3$, mocą statystyczną $1 - \beta = 0{,}8$ oraz poziomem istotności $\alpha = 0{,}05$ wynosiła 82 lub więcej uczestników. W badaniu wzięły udział łącznie 122 osoby w wieku od 18 do 39 lat, w tym 52 kobiety (42,6%) i 70 mężczyzn (57,4%). Badana grupa kobiet i mężczyzn nie różniła się proporcją liczebności $\chi^2(1) = 2{,}66$; $p = 0{,}103$. Średni wiek respondentów wyniósł $M = 24{,}6$ przy odchyleniu standardowym $SD = 5{,}21$.

WYNIKI BADAŃ

Wyniki, jakie uzyskano w badaniu przeprowadzonym na bazie sformułowanego problemu badawczego, zaprezentowane zostaną w następującej kolejności analiz statystycznych: statystyki opisowe, test istotności różnic *t*-Studenta dla grup niezależnych oraz analiza korelacji *r*-Pearsona (Bedyńska i Cypryańska, 2013). Badania zostały przeprowadzone za pomocą programu statystycznego SPSS v.29. Wszystkie obliczenia bazują na wynikach surowych uzyskanych z kwestionariuszy BES i OCP.

Tabela 1. Statystyki opisowe i test normalności rozkładu dla wyników uzyskanych w kwestionariuszu BES i OCP w badanej grupie kobiet (n = 50) i mężczyzn (n = 72)

Kwestionariusz		Płeć	*M*	*Me*	*SD*	Min.	Max.	Skośność	Kurtoza	Test Shapiro–Wilka	
										W	*p*
BES	atrakcyjność seksualna	K	46,10	44,50	9,59	21,0	63,0	−0,23	−0,33	0,979	0,476
	kontrola wagi		32,40	31,50	8,77	14,0	50,0	0,03	−0,62	0,985	0,762
	kondycja fizyczna		28,00	28,00	7,89	12,0	41,0	−0,11	−0,95	0,968	0,168
	atrakcyjność fizyczna	M	36,50	36,00	7,48	19,0	54,0	0,11	−0,45	0,975	0,185
	masa ciała		30,20	30,00	7,58	16,0	45,0	0,07	−0,67	0,976	0,187
	kondycja fizyczna		42,60	42,50	11,16	18,0	65,0	0,01	−0,52	0,987	0,694
OCP	wynik ogólny	K	34,20	34,00	9,70	11,0	53,0	−0,32	−0,08	0,982	0,629
		M	32,90	32,50	11,16	11,0	55,0	−0,02	−0,48	0,981	0,351

Tabela 1 zawiera statystyki opisowe i test Shapiro–Wilka dla wyników uzyskanych w badanej grupie kobiet i mężczyzn w zakresie pomiaru oceny ciała oraz podobieństwa do siebie w zakresie tworzonej postaci w grze RPG. Wyniki wykazały, że wszystkie zmienne użyte w badaniu miały rozkład normalny (zakres skośności od −0,62 do 0,11; zakres kurtozy od −0,95 do −0,08) oraz istnieje możliwość zastosowania parametrycznych statystyk.

Tabela 2. Test istotności różnic *t*-Studenta dla wyników uzyskanych w kwestionariuszu OCP w badanej grupie kobiet (n = 50) i mężczyzn (n = 72)

Kwestionariusz	Płeć	*M*	*SD*	*t*	*df*	*p*	*g* Hedgesa
OCP – wynik ogólny	K	34,20	9,70	0,646	120	0,519	0,12
	M	32,90	11,20				

Zamieszczone w tabeli 2 wyniki testu *t*-Studenta dla grup niezależnych różnice wyników uzyskanych w *Kwestionariuszu OCP* przez kobiety i mężczyzn w zakresie tworzenia podobnych do siebie postaci w grze RPG są nieistotne statystycznie. Badane osoby, zarówno kobiety, jak i mężczyźni, w kreatorach gier RPG w porównywalny sposób tworzą postacie podobne do siebie pod względem wyglądu, co dotyczy w jednakowym stopniu twarzy i ciała.

Zaprezentowana w tabeli 3 macierz korelacji *r*-Pearsona w badanej grupie kobiet wskazuje, że pomiędzy podskalami *Kwestionariusza BES* dotyczącego oceny własnego ciała występują silne dodatnie korelacje, istotne statystycznie na poziomie $p < 0{,}001$. Natomiast pomiar związku oceny ciała kobiet z podobieństwem do własnego wyglądu tworzonej przez nie postaci w grze RPG ujawnił słabe i dodatnie korelacje w zakresie podskal *Kwestionariusza BES*. Korelacje te nie są istotne statystycznie: atrakcyjność seksualna (p = 0,065), kontrola wagi (p = 0,364), kondycja fizyczna (p = 0,071).

Tabela 3. Macierz korelacji *r*-Pearsona dla pomiaru zależności pomiędzy wynikami w kwestionariuszu BES i OCP w badanej grupie kobiet ($n = 50$)

Kwestionariusz	*M*	*SD*	1	2	3	4
1 BES atrakcyjność seksualna	46,10	9,59	–			
2 BES kontrola wagi	32,40	8,77	0,57***	–		
3 BES kondycja fizyczna	28,00	7,89	0,71***	0,72***	–	
4 OCP wynik ogólny	34,20	9,70	0,26	0,13	0,25	–

* $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$

Tabela 4. Macierz korelacji *r*-Pearsona dla pomiaru zależności pomiędzy wynikami w kwestionariuszu BES i OCP w badanej grupie mężczyzn ($n = 72$)

Kwestionariusz	*M*	*SD*	1	2	3	4
1 BES atrakcyjność fizyczna	36,50	7,48	–			
2 BES masa ciała	30,20	7,58	0,69***	–		
3 BES kondycja fizyczna	42,60	11,16	0,60***	0,84***	–	
4 OCP wynik ogólny	32,90	11,16	0,34**	0,29*	0,29*	–

* $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$

Przedstawiona w tabeli 4 analiza korelacji *r*-Pearsona w badanej grupie mężczyzn wykazała, że między składowymi *Kwestionariusza BES* występują silne dodatnie korelacje, istotne statystycznie na poziomie $p < 0,001$. Natomiast pomiar związku ich oceny ciała badanych mężczyzn z podobieństwem tworzonej postaci w grze RPG do własnego wyglądu ujawnił istotną statystycznie, słabą i dodatnią korelację w zakresie podskal *Kwestionariusza BES*: atrakcyjność fizyczna ($p = 0,005$), masa ciała ($p = 0,014$), kondycja fizyczna ($p = 0,013$).

DYSKUSJA

Coraz większa popularność gier komputerowych nie tylko w świecie rozrywki, ale również w obszarze badań psychologicznych skłania do refleksji, że są to obszary stanowiące atrakcyjną przestrzeń dla badaczy z zakresu ludologii (Pisarski i Sikora, 2008; Pitrus, 2012; Surdyk, 2009). Analiza problematyki tworzenia postaci w grze i wcielania się przez gracza w wirtualnego bohatera może przyczynić się do pełniejszego zrozumienia mechanizmów psychicznych kierujących graczem, w tym tych związanych z postrzeganiem własnego wyglądu czy cielesności.

Niniejsze badanie miało na celu zwrócenie uwagi na istotność związku pomiędzy oceną własnego ciała dokonaną przez gracza tworzącego bohatera w grze RPG a wyglądem tworzonej przez niego wirtualnej postaci. W celu przeanalizowania tego zagadnienia przebadano łącznie 122 graczy w wieku od 18 do 39 lat, stosując *Kwestionariusz Skali Oceny Ciała* (Lipowska i Lipowski, 2013) oraz *Kwestionariusz Oceny Ciała Postaci* (Długosz, 2022).

Uzyskane w badaniu wyniki wskazują na istnienie związku pomiędzy oceną własnego ciała a wyglądem tworzonej postaci w grze RPG, jednak związek ten zaznaczył się tylko w grupie mężczyzn. W grupie kobiet, mimo że zauważono dodatnie korelacje pomiędzy podskalami *Kwestionariusza Skali Oceny Ciała* a podobieństwem kreowanej przez nie postaci, wyniki te nie są istotne statystycznie.

W grupie badanych mężczyzn w *Kwestionariuszu Oceny Ciała Postaci* średni wynik oceny podobieństwa kreowanej postaci wyniósł $M = 32{,}9$ z maksymalnych 55 punktów możliwych do uzyskania, co daje w odniesieniu do średniej teoretycznej $Mt = 33{,}0$ przeciętny wynik, tym samym pozwala stwierdzić, że mężczyźni tworzą postacie podobne do siebie.

Wyniki uzyskane przez badanych mężczyzn w poszczególnych skalach *Kwestionariusza Skali Oceny Ciała* oscylowały wokół przeciętnych. Dotyczy to skali „atrakcyjność fizyczna", która skupia się głównie na wyglądzie twarzy, skali „siła ciała" opisującej poszczególne części ciała w aspekcie zarówno ich wyglądu, jak i ich sprawności oraz funkcjonalności, a także skali „kondycja fizyczna" opisującej ogólną wytrzymałość, siłę i zwinność ciała. Wyniki w tych skalach uzyskały jednak istotną statystycznie korelację. Dodatnio korelowały z podobieństwem tworzonej przez mężczyzn postaci w grze RPG. Tym samym badani mężczyźni im wyżej oceniali swoje ciało w aspekcie atrakcyjności fizycznej, masy ciała, kondycji fizycznej oraz im bardziej byli z niego zadowoleni, tym bardziej byli skłonni do kreowania postaci w grze RPG na swoje podobieństwo.

Rezultat niniejszych badań jest zbieżny z analizami prowadzonymi przez Loewen wraz z zespołem (2021). Autorzy ci wykazali, że gracze, którzy preferowali awatary wyidealizowane, w porównaniu z tymi, którzy tworzyli realistyczne postacie w grze, wykazywali większą rozbieżność między ja realnym a ja idealnym.

Surdyk (2009), wskazując na psychologiczną przestrzeń w ludologii, pisze o potrzebie identyfikacji gracza z odgrywaną przez niego postacią. Warto też zaznaczyć, że głównym założeniem gry RPG jest wcielenie się gracza w swoją rolę (w swoją postać) po to, by móc budować zarówno relację ze światem wirtualnym, jak i innymi postaciami, ale też samą obecność w tym świecie (Prajzner, 2012). Gracze, tworząc swoje postacie, chcą je wypromować i zaznaczyć ich ważność, a każdy aspekt ich wykreowanego awatara, wzorem działań z zakresu *public relations*, jest znaczący w wirtualnym świecie (Nowaczek, 2012). Co więcej, gracze identyfikują się ze swoimi postaciami, a za ich pomocą mogą zarówno wyrażać siebie, jak i poznawać własną tożsamość (Loewen et al., 2021). Jest to spójne z wynikami badań Vasalou i Joinsona (2009), z których wynika, że awatar stworzony dla różnych wirtualnych środowisk – gra, blog, portal społecznościowy – opierał się przede wszystkim na obrazie ciała swojego autora i był postrzegany jako bardzo podobny do nich samych. Można więc domyślać się, że osoby, które są zadowolone ze swojego wyglądu, nie czują potrzeby tworzenia wyidealizowanych postaci czy fikcyjnych bohaterów, natomiast liczne zmiany obrazu ciała widoczne są u osób z problemami zdrowotnymi bądź mającymi uszkodzenia fizyczne (Dąbkowska, 2015). Może się to wiązać z próbą zminimalizowania poniesionych strat (w tym przypadku np. uszkodzenia ciała lub choroby powodującej defekty w wyglądzie zewnętrznym) przez tworzenie bardziej idealnej wersji siebie bez tych wad. Kompensacja jest świadomym wysiłkiem prowadzącym do minimalizacji ograniczeń i wynagrodzenia

sobie strat związanych z uszkodzeniem ciała. Takim wysiłkiem może być właśnie tworzenie atrakcyjnej fizycznie postaci w grze RPG.

Nawiązując również do obrazu ciała, należy podkreślić, że da się go porównać do zdjęcia nas samych, z tym że jest ono wyobrażone, istniejące wewnątrz nas, które możemy lubić bądź nie (Jakubiec i Sękowski, 2007). Postać gracza w wirtualnym świecie może być niejako właśnie takim zdjęciem, przedstawiającym osobę w zmienionej albo nawet poprawionej formie. Zgodnie z badaniami, które przeprowadzili Alon, Sousa oraz Shirong Lu (2021), a także Levine i Smolak (2002), już dzieci, które nie są zadowolone ze swojego wyglądu, będą dążyć do jego modyfikacji – to samo będzie dotyczyć osób dorosłych (Suchanecka i Graja, 2018). Możliwe, że chęć modyfikacji ciała przeniesie się na wirtualnego awatara – wówczas osoby niezadowolone ze swojego wyglądu będą chciały wyidealizować siebie bądź stworzyć kogoś zupełnie innego w wirtualnym świecie, a osoby zadowolone ze swojego wyglądu zgodnie z uzyskanymi wynikami chętniej będą tworzyć awatary bardziej podobne do siebie. W przypadku mężczyzn przekładać się to może na ocenę zadowolenia z ciała przede wszystkim w aspekcie jego siły, sprawności, funkcjonalności i muskulatury (Lipowski i Lipowska, 2015). Jeśli są z tych cech zadowoleni, mogą stworzyć podobnego do siebie wirtualnego awatara.

Ciekawym nawiązaniem do uzyskanych wyników są również poziomy identyfikacji gracza (Paleczna et al., 2022). Gracze tworzą postacie względnie do siebie podobne, co oznacza, że wchodzą ze swoim awatarem w relację, która w zależności od poziomu podobieństwa postaci do samego gracza może być na wyższym bądź niższym poziomie. Gracze opisywani w niniejszym badaniu tworzyli postacie podobne do siebie, co może oznaczać, że wykształcili relację ze swoim awatarem na jednym z wyższych poziomów, czyli identyfikują się z postacią w grze RPG i jest ona ich bezpośrednią reprezentacją.

Obecność tych relacji, a także ich złożoność mogą potwierdzać przeprowadzone już badania. Kao i współpracownicy (2021) wykazali, że gracze, którzy kontrolowali awatary mające głos podobny do ich własnego, odznaczali się silniejszą identyfikacją z postacią, zaś to przekładało się dodatkowo na wyższe wyniki uzyskiwane w grze niż te uzyskiwane w przypadku grania postacią z niepodobnym głosem. Trepte i Reinecke (2010) także stwierdzili, że identyfikacja gracza z postacią jest zależna od podobieństwa między nimi, zaś wysoki poziom identyfikacji dodatnio koreluje z przyjemnością płynącą z rozgrywki. Zbliżone wyniki uzyskali również Birk wraz ze współpracownikami (2016). Samo zjawisko immersji opisywane między innymi przez Bartle'a (2003) bezpośrednio wiąże się z podobieństwem gracza do jego postaci, a najwyższe poziomy immersji związane są właśnie z tym podobieństwem. Badanie, które przeprowadzili Hooi i Cho (2012), wskazało, że fizyczne podobieństwo postaci do gracza wywołuje zjawisko homofilii zwiększające samoświadomość gracza, ta zaś wpływa na zwiększenie poziomu odczuwanej immersji, angażując poznawczo i wywołując emocje.

Z przytoczonych wyżej badań można wyciągnąć wniosek, że immersja, skuteczność w grze i subiektywnie odczuwana przyjemność z gry wynikają również z poziomu identyfikacji pomiędzy graczem a jego awatarem. Może to oznaczać, że osoby grające w gry RPG chętniej będą tworzyć podobne do siebie postacie, gdyż granie podobnym do siebie awatarem daje im większą satysfakcję z rozgrywki. Dodatkowo podobne do siebie postaci w świecie wirtualnym tworzą ci gracze, którzy pozytywnie oceniają swoje ciało.

PODSUMOWANIE

Dotychczasowe analizy w zakresie tworzenia postaci w grach RPG wskazują, że identyfikacja gracza ze stworzonym przez niego awatarem może służyć różnym celom – od nawiązywania znajomości w świecie wirtualnym i wyrażania siebie aż do budowania własnej tożsamości. Naukowe zrozumienie zmiennych, które mają związek z kreowaniem postaci w grze przez gracza, nadal pozostaje jednak niekompletne, przez co wartościowe stają się badania w tym zakresie.

Gry komputerowe to medium, które dzięki swojej popularności i ciągłemu rozwojowi dociera do niezwykle szerokiego grona odbiorców, a co za tym idzie, oddziałuje na świat graczy. Jest to interaktywna forma działania, która pozwala na analizowanie, odkrywanie, poznawanie, uczestniczenie i przebywanie w fikcyjnym świecie w sposób zupełnie inny, niż dzieje się to w przypadku filmu czy książki. Zwrócenie uwagi na kreatory postaci w grach komputerowych, szczególnie z gatunku RPG, może pozwolić na poznanie nieznanych do tej pory interakcji na linii człowiek – gra – człowiek. Co więcej, przygotowywanie kreatorów postaci i ustalanie zakresu modyfikacji wyglądu awatara gracza może posłużyć twórcom gier RPG jako realne narzędzie do poszukiwania czynników zwiększających zadowolenie z gry (Strojny, 2021).

BIBLIOGRAFIA

Alon, D., Sousa, C.V., Shirong Lu, A. (2021). What type of body shape moves children? An experimental exploration of the impact of narrative cartoon character body shape on children's narrative engagement, wishful identification, and exercise motivation. *Frontiers in Psychology*, 12, 653626. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.653626.

Bailey, K., West, R., Kuffel, J. (2013). What would my avatar do? Gaming, pathology, and risky decision making. *Frontiers in Psychology*, 4, 609. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00609.

Bartle, R.A. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Berkeley, CA: New Riders.

Bedyńska, S., Cypryańska, M. (red.) (2013). *Statystyczny drogowskaz. 1, Praktyczne wprowadzenie do wnioskowania statystycznego*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Sedno, Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej.

Birk, M.V., Atkins, Ch., Bowey, J.T., Mandryk, R.L. (2016). Fostering intrinsic motivation through avatar identification in digital games. W: *CHI '16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 2982–2995). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2858036.2858062.

Bobrowski, M., Rodzińska-Szary, P., Włodarski, P., Kulesza, C., Sarzyński, K. (2022). *Polish Gamers 2022.* Pobrane z: https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport_2022_short.pdf [15.05.2023].

Brytek-Matera, A. (2008). *Obraz ciała – obraz siebie. Wizerunek własnego ciała w ujęciu psychospołecznym.* Warszawa: Centrum Doradztwa i Informacji DIFIN.

Brzeziński, J. (2004). *Metodologia badań psychologicznych* (wyd. 5). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Brzeziński, J., Chyrowicz, B., Toeplitz, Z., Toeplitz-Winiewska, M. (2017). *Etyka zawodu psychologa. Wydanie nowe.* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Carpita, B., Muti, D., Nardi, B., Benedetti, F., Cappelli, A., Cremone, I.M., Carmassi, C., Dell'Osso, L. (2021). Biochemical correlates of video game use: From physiology to pathology. A narrative review. *Life*, 11, 8, 775. https://doi.org/10.3390/life11080775.

Chmielnicka-Kuter, E. (2004). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, 9, 2, 124–138.

Dawood Al Sudani, A.A., Budzyńska, K., Sileńska, A. (2015). Obraz ciała a aktywność fizyczna uczniów i studentów. *Rozprawy Naukowe Akademii Wychowania Fizycznego we Wrocławiu*, 48, 151–155.

Dąbkowska, M. (2015). Obraz własnego ciała u kobiet a satysfakcja seksualna. *Przegląd Badań Edukacyjnych*, 21, 2, 107–118. https://doi.org/10.12775/PBE.2015.050.

Długosz, P. (2022). *Ocena własnego ciała a kreowanie postaci w grach komputerowych z gatunku RPG.* Niepublikowana praca magisterska. Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach.

Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A.-G., Buchner, A. (2007). G*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. *Behavior Research Methods*, 39, 175–191. https://doi.org/10.3758/BF03193146.

Franzoi, S.L., Shields, S.A. (1984). The body esteem scale: multidimensional structure and sex differences is a college population. *Journal of Personality Assessment*, 48, 2, 173–178. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4802_12.

Gałuszka, D. (2020). What can digital games teach us about (dominant) masculinity?. *Culture – Society – Education*, 1, 17, 435–465. https://doi.org/10.14746/kse.2020.17.16.2.

Gil-Gimeno, J., Sánchez-Capdequi, C., Beriain, J. (2018). Play, game, and videogame: The metamorphosis of play. *Religions*, 9, 5, 162. https://doi.org/10.3390/rel9050162.

Hooi, R., Cho, H. (2012). Being Immersed: Avatar Similarity and Self Awareness. W: OzCHI '12: *Proceedings of the 24th Australian Computer-Human Interaction Conference* (s. 232–240). New York: ACM. https://doi.org/10.1145/2414536.2414576.

Hornowska, E. (2007). *Testy psychologiczne. Teoria i praktyka* (wyd. 4). Warszawa: Scholar.

Jakubiec, B., Sękowski, A. (2007). Obraz ciała u tancerzy. *Studia z Psychologii w KUL*, 14, 93–106.

Jones, Ch.M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis M., Carras, M.C. (2014). Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, 5, 260. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00260.

Kao, D., Ratan, R., Mousas, C., Magana, A.J. (2021). The effects of a self-similar avatar voice in educational games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 238. https://doi.org/10.1145/3474665.

Kobierecka, A. (2012). Emocjonalny aspekt obrazu ciała a ocena relacji z rodzicami u młodych kobiet. *Przegląd Psychologiczny*, 55, 4, 383–395.

Nowaczek, K. (2012). Tekstowe gry przeglądarkowe – nowa płaszczyzna gier fabularnych. *Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica*, 3, 17, 227–236.

Levine, M.P., Smolak, L. (2002). Body image development during adolescence. W: T.F. Cash, T. Pruzinsky (ed.), *Body Image: A Handbook of Theory, Research, and Clinical Practice* (s. 74–82). New York: The Guilford Press.

Lipowska, M., Lipowski, M. (2013). Polish normalization of the Body Esteem Scale. *Health Psychology Report*, 1, 1, 72–81. https://doi.org/10.5114/hpr.2013.40471.

Lipowski, M., Lipowska, M. (2015). Poziom narcyzmu jako moderator relacji pomiędzy obiektywnymi wymiarami ciała a stosunkiem do własnej cielesności młodych mężczyzn. *Polskie Forum Psychologiczne*, 20, 1, 31–46.

Loewen, M.G.H., Burris, Ch.T., Nacke, L.E. (2021). Me, myself, and not-I: Self-discrepancy type predicts avatar creation style. *Frontiers in Psychology*, 11, 1902. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01902.

Mancini, T., Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior*, 69, 275–283. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.031.

Mearls, M., Crawford, J. (2014). *Dungeons & Dragons Player's Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.

Paleczna, M., Buczkowicz, P., Szmigielska, B. (2022). Player-avatar similarity and game experience: Game efficacy, game enjoyment, and immersion. *Polish Psychological Bulletin*, 53, 3, 193–202. https://doi.org/10.24425/ppb.2022.141867.

Pisarski, M., Sikora, D. (2008). Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej. *Homo Communicativus*, 3, 189–197.

Pitrus, A. (red.) (2012). *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Prajzner, K. (2012). Gracz, postać, obecność i tożsamość. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 55–66). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Schiep, S., Szymańska, P. (2012). Obraz ciała, stres i samoregulacja u osób uprawiających fitness w wieku późnej adolescencji i wczesnej dorosłości. *Psychologia Rozwojowa*, 17, 3, 97–113. https://doi.org/10.4467/20843879PR.12.021.0640.

Schilder, P. (1950). *The Image and Appearance of the Human Body*. New York: International Universities Press.

Sosnowski, T. (2012). Doceńmy badania eksploracyjne. *Roczniki Psychologiczne*, 15, 3, 51–55.

Strojny, P. (2021). Realne potrzeby twórców wirtualnej rzeczywistości: doświadczenia z pracy badawczej w ramach spółki z branży gamedev. *Przegląd Psychologiczny*, 64, 2, 73–85. https://doi.org/10.31648/pp.7327.

Suchanecka, M., Graja, K. (2018). Obraz ciała na podstawie samooceny i badań antropometrycznych u osób ćwiczących we wrocławskich klubach fitnessu. *Rozprawy Naukowe Akademii Wychowania Fizycznego we Wrocławiu*, 62, 41–50.

Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1, 223–243.

Szeja, J.Z. (2012). Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 29–38). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Trepte, S., Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 22, 4, 171–184. https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022.

Vasalou, A., Joinson, A.N. (2009). Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. *Computers in Human Behavior*, 25, 2, 510–520. https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.11.007.

ME, MY AVATAR OR MY BODY? THE RELATIONSHIP BETWEEN THE BODY ESTEEM OF RPG PLAYERS AND THE CREATED CHARACTER IN THE GAME

The aim of this article is to analyze the relationship between the assessment of RPG player's own body and the appearance of the character created by the player in the wizard of this game. An exploratory study was carried out using two questionnaires: the Body-Esteem Scale by Franzoi and Shields (1984) in the Polish adaptation of Lipowska and Lipowski (2013) and the authentic Characters Body Assessment. 122 participants aged 18 to 39 were examined: 52 women and 70 men. The results of the study indicated statistically significant correlations in the male group in terms of similarity of the assessment of their bodies to the created character of the RPG game. The higher the men rated their bodies regarding physical attractiveness, body weight and physical condition, the more the characters they created in the game were similar to them. The article is an encouragement to explore the issue of game creators.

Keywords: avatar, body assessment, character creator, RPG games, exploratory research

Zgłoszenie artykułu: 30.06.2023

Recenzje: 31.08.2023

Akceptacja: 14.09.2023

Publikacja online: 30.12.2023

© 2023 Autorzy. Jest to publikacja ogólnodostępna, którą można wykorzystywać, rozpowszechniać i kopiować w dowolnej formie zgodnie z licencją Creative Commons CC-BY 4.0.

STUDIA HUMANISTYCZNE AGH Tom 22/2 • 2023

https://doi.org/10.7494/human.2023.22.2.81

Adam Krzysztof Żądło*

ORCID: 0000-0001-6104-4179
AGH Akademia Górniczo-Hutnicza

WROGOWIE CYFROWEJ IMMERSJI. ANALIZA AKTUALNYCH PRZESZKÓD TECHNOLOGICZNO-PERCEPCYJNYCH DLA VR, AR, MR, XR NA PRZYKŁADZIE INSTALACJI PT. *MAKIETOWANIE RZECZYWISTOŚCI*

Tworzone obecnie światy cyfrowe operują na pewnym stopniu umowności i wymagają od użytkownika ciągłego „aktywnego wierzenia" w prezentowaną rzeczywistość. Artykuł prezentuje wnioski z tworzenia i eksponowania artystycznej instalacji Mixed Reality pt. *Makietowanie rzeczywistości*. Na jej podstawie prezentuje aktualne problemy techniczne i percepcyjne wynikające z prób łączenia rzeczywistości wirtualnej i fizycznej (najczęściej wspólne dla VR, AR, MR, XR): funkcjonowanie cyfrowych dłoni, dopasowywanie paralaks, konieczny do uwzględniania ruch obiektów, deformacje optyczne, momenty podłączania się i przełączania pomiędzy rzeczywistościami, komunikację łączoną, reakcje fizjologiczne. Są to elementy zaburzające immersję i/lub poczucie „obecności" – wywołujące „odklejanie się" świata cyfrowego od fizycznego. Ich analiza pozwala zweryfikować popularne przekonania na temat obecnego i przyszłego funkcjonowania cyfrowych światów, ukazuje obecny poziom zaawansowania technologicznego oraz wskazuje obszary, które okazują się nie spełniać wykreowanych w popkulturze wyobrażeń i oczekiwań.

Słowa kluczowe: obecność, immersja, *metaverse*, rzeczywistość wirtualna (VR), świat cyfrowy, zmysły, dystraktory

WSTĘP

Zaszczepiona w kulturze przez pisarzy science-fiction popkulturowa wizja cyfrowej przyszłości ukazuje iluzję tak doskonale nałożoną na fizyczną rzeczywistość lub/i na nasze zmysły, że właściwie od niej/ich nierozerwalną. Wyobrażenie to bazuje na technologii, która dotyka bezpośrednio zmysłów człowieka i pozwala na współpracę człowieka z komputerem (Lanier, 1992). Dzieła takie jak *Neuromancer* Williama Gibsona (1984) umożliwiły kolejnym pisarzom spopularyzowanie wizji cyfrowych światów, do których możemy się przenieść.

* Katedra Technologii Informacyjnych i Mediów, Wydział Humanistyczny, AGH Akademia Górniczo-Hutnicza, ul. Czarnowiejska 36, 30-054 Kraków; e-mail: azadlo@agh.edu.pl.

Obraz bliski współczesnemu wyobrażeniu po raz pierwszy przedstawiono w *Snow Crash* (1992) Neala Stephensona. Czytamy tam o ludziach żyjących w wirtualnym świecie poprzez ich awatary. W Polsce problematykę przenikania się świata cyfrowego/wyobrażeniowego/nierzeczywistego i fizycznego wielokrotnie i brawurowo podejmował Stanisław Lem, szczególnie barwnie w *Kongresie futurologicznym* (1971, ze zbioru opowiadań *Bezsenność*). Filmy takie jak *Tron* (1982) Stevena Lisbergera i *Matrix* (1999) Laurence'a i Andrew Paula (obecnie Lany i Lilly) Wachowskich dodatkowo zwizualizowały i wzmocniły wyobrażenia VR/AR/MR w popkulturze. Ponadto od około 2010 roku pojawiają się coraz doskonalsze i coraz bardziej dostępne (czyli tańsze i prostsze w obsłudze) konstrukcje headsetów VR, czyniące tę technologię coraz bardziej powszechną. Meta sprzedała już prawie 20 milionów urządzeń serii „Quest" (do I kwartału 2023, wg szacunków Marka Rabkina, wiceprezesa firmy ds. VR).

Połączenie wyobrażenia wszechogarniającej cyfrowej rzeczywistości w naszej kulturze wraz ze zwiększającą się dostępnością urządzeń i rozwojem technologicznym wzbudziło społeczny optymizm i ekscytację prowadzącą do często przesadzonych zapowiedzi płynących z branży technologicznej i rozrywkowej (jak chociażby nieudany projekt Metaversu Meta zapowiedziany w 2021 r.). Twierdzenia typu „The Holodeck is here" (Edwards, 2015) odnoszące się do technologii z serialu telewizyjnego *Star Trek: The Next Generation* (1987–1994), zdolnej tworzyć nieodróżnialne (ale jednak ograniczone) iluzje rzeczywistości różnych miejsc, epok i postaci są w najlepszym razie hurraoptymistyczne. W rzeczywistości nie jesteśmy zdolni do odtworzenia nawet fragmentu tej fikcyjnej technologii, a nasze współczesne osiągnięcia skonfrontowane z wyobrażeniami ukazują wiele wciąż nierozwiązywalnych problemów (Wrońska, 2013).

Publikacje naukowe charakteryzują się bardziej ostrożnym i wyważonym tonem, jednak również one prezentują pełne spektrum wyobrażeń wpływu społecznego technologii VR, AR, MR, XR. Część badaczy ukazuje ją jako coś zupełnie nowego i rewolucyjnego (Donghee, 2018, s. 64–73). Jeremy Bailenson twierdzi, że VR powstał: „nie po to, by zdystansować się od rzeczywistości, ale po to, by wzbogacić nasze życie i wpłynąć na to, byśmy traktowali lepiej innych, środowisko, a nawet samych siebie" (Bailenson, 2018). Lucie Heath ma odmienne zdanie: empatia nie jest naturalną konsekwencją immersji technologii oferujących obraz w pełnych 360 stopniach, ani nie powinna być jedynym celem kręcenia filmów VR – wskazuje więc na potrzebę zrozumienia nowego medium, zarówno jego potencjału, jak i ograniczeń (Murray, 2020, s. 12). Z kolei dla Janet H. Murray rzeczywistość cyfrowa generowana w headsecie „nie jest magiczna i nie może być substytutem rzeczywistości bardziej niż książki, filmy czy gry fabularne" (Murray, 2020, s. 27).

Jako praktyk i artysta wizualny, chcąc zweryfikować współczesne możliwości technologiczne i przetestować ludzką percepcję wirtualnych światów, zdecydowałem się stworzyć własne narzędzie. Artykuł powstał na podstawie bezpośrednich doświadczeń, sukcesów i frustracji związanych z próbą stworzenia i publicznego zaprezentowania instalacji artystycznej MR w 2022/2023 roku. Doświadczenie obejmowało zagadnienia: śledzenia dłoni, paralaks, deformacji optycznych, jednoczesnego poruszania się w obu światach, a także kontaktu z otoczeniem i pozostawiania ośrodka zmysłów w świecie fizycznym. Bazą tego artykułu są niedociągnięcia techniczne lub problemy wynikające z ludzkiej fizjologii zaburzające obrazowanie, tworzenie i korzystanie z cyfrowych bytów.

W kontekście środowisk wirtualnych kluczowymi terminami są „immersja" i „obecność" (Grau, 2003). Immersję w kontekście headsetów VR można rozumieć jako „stopień, w jakim wyświetlacz urządzenia jest w stanie dostarczyć zmysłom użytkownika inkluzywną, rozległą, otaczającą i żywą iluzję rzeczywistości" (Slater i Wilbur, 1997). Dodatkowo immersję można definiować jako właściwość systemu używanego do wyświetlania świata wirtualnego i/lub jako odpowiedź percepcyjną na ten system i/lub jako odpowiedź na treści narracyjne i/lub jako coś potencjalnie generowanego wyzwaniami w świecie wirtualnym. „Obecność" zwięźle ujął Sheridan jako „poczucie bycia tam" (Sheridan, 1992). Podsumowując: immersja jest wypadkową zaangażowania sensorycznego, natomiast obecność jest raczej stanem psychicznym. Immersję VR/AR/MR uzyskuje się przez odcięcie od świata, dźwięk, spójną grafikę i animację. Obecność ma szansę zamanifestować się poprzez zaangażowanie ciała. (Metzinger, 2013). Immersja nie jest oczywiście czymś nowym, jej nośnikiem może być dowolne medium – łącznie z książką lub opowieścią przy ognisku. Obecność jest natomiast typowo VR-owym zjawiskiem i – co warte podkreślenia – może przeszkadzać immersji. Doug A. Bowman i Ryan P. McMahan twierdzą natomiast, że pełna immersja cyfrowego świata nie jest priorytetem, jeśli dane doświadczenie wytwarza mocne poczucie obecności (Nilsson et al., 2016, s. 108–134).

Przykładem problemów relacji immersja–obecność może być *Dreams of Dali* (Salvador Dali Museum, St. Petersburg, autorstwa Goodby Silverstein & Partners, 2016) doświadczenie VR i film 360 stopni dostępne bezpłatnie na stronie https://thedali.org/. Jest twórczą interpretacją obrazu Salvadora Dalego pt. *Archeologiczne reminiscencje Anioła Pańskiego Milleta* z 1935 roku. Graficznie dopracowana realizacja imponuje skalą obiektów, przestrzenią i warstwą dźwiękową. Pozwala spojrzeć na znany obraz z nowych perspektyw, eksploracja ujawnia dodatkowe nawiązania i elementy znane z twórczości artysty. Można doświadczyć poczucia znalezienia się w wizji artysty, wykorzystując do jej poznania więcej zmysłów. Jednak w pełnym i komfortowym odbiorze może przeszkodzić ruch narzucony ciału – najazdy kamery na przedstawione obiekty – połączony w kilku fragmentach ze wznoszeniem się po łukach. Zastosowany efekt może wywołać mdłości i potencjalny odruch związany z lękiem wysokości. Wiele osób decydowało się zakończyć doświadczenie przedwcześnie z powodu problemów z błędnikiem lub narastającego uczucia zdezorientowania[1]. Oto jak fizjologia wybijała z immersji, burząc również poczucie obecności.

Instalacja VR *Rising* Mariny Abramowicz (2018) tematycznie odnosi się do skutków zmian klimatycznych, głównym motywem jest tu podnoszący się poziom mórz. Zakładając gogle, widz pojawia się w wirtualnej przestrzeni, gdzie staje twarzą w twarz z artystką zamkniętą w szklanym zbiorniku, który powoli napełnia się wodą – aż po jej szyję. Widz przez kontakt wzrokowy zostaje skonfrontowany z wirtualną wersją Abramowicz, a następnie przeniesiony w dramatyczną scenę topnienia i wpadania do wody masywnych, polarnych czap lodowych. Następnie od gestów widza zależy, czy uratuje realistyczny model artystki (w zakładanym odbiorze samą Abramowicz) przed utonięciem, zobowiązując się do wspierania środowiska, co obniży poziom wody w zbiorniku. Opisana instalacja nie jest zbyt wyrafinowana koncepcyjnie,

[1] Wniosek na podstawie obserwacji studentów testujących aplikację podczas otwartych zajęć pracowni EduVRLab na AGH w Krakowie w 2019 roku.

jednak jest ciekawą próbą przeniesienia do VR performersów artystki, polegających często na konfrontacji wzrokowej z widzem, wyrazistym manifestowania własnej obecności. Została wykonana na wysokim poziomie wizualnego realizmu, co powinno ułatwić immersję. Przedsięwzięciu można jednak zarzucić wyczuwalną sztuczność animacji i modelu, co uniemożliwia utrzymanie trwałego poczucia odpowiedzialności za los zamkniętej w zbiorniku topiącej się kobiety (modelu Abramowicz) – pomimo wysokiej immersji poczucie „obecności" może się nie pojawić. Doświadczenie opiera się nie tyle na ludzkich odruchach, ile raczej możliwych interakcjach z grą (tylko konkretna czynność – przyłożenie dłoni posuwa akcję do przodu). Nawet bardzo realistyczny model człowieka nie gwarantuje, że uwierzymy w jego autentyczność. Nie jest łatwo naprawdę poczuć cudzą krzywdę z poziomu bezpiecznego obserwatora.

Ostatnim przykładem ukazującym problematykę równoległych światów (fizycznego i cyfrowego) jest praca polskiego artysty Macieja Gniadego pt. *Słoń* (2019). Gniady połączył świat fizyczny z przestrzenią wirtualną, którą możemy poznać jedynie poprzez specjalne urządzenie przekształcające dźwięk w haptyczne bodźce. Sposób, w jaki była generowana cyfrowa projekcja, był zależny od tego, jak osoba obsługująca specjalny kontroler „dotykała" wirtualnego obiektu znajdującego się na środku instalacji – trójwymiarowego modelu słonia, prezentowanego we fragmentach. W zależności od tego, jakie ruchy wykonywał użytkownik, widział inną część ciała zwierzęcia. Ze względu na zaciemnienie pokoju musiał polegać na słuchu oraz dotyku. Maciej Gniady (2019) wykorzystał motywy tradycyjnej hinduskiej przypowieści o niewidomych i słoniu, gdzie sześciu niewidomych próbowało za pomocą dotyku zbadać, jak wygląda słoń. Ponieważ każdy z nich dotykał innej części zwierzęcia, niemożliwe było spójne opisanie wyglądu słonia, co miało być metaforą opowiadającą o ograniczeniach zmysłów oraz ludzkiego aparatu poznawczego – niebędącego w stanie zbadać w pełni tego, co go otacza. Przechodzenie w instalacji pomiędzy światem abstrakcyjnym i przedstawiającym oraz wycofanie bodźców wizualnych na drugi plan okazało się cennym eksperymentem relacji immersji i obecności. Instalacja niebazująca na wizualnym realizmie dawała pole do zaistnienia specyficznej dla tej kreacji obecności (w ciemnej przestrzeni z pojawiającymi się fragmentami modelu zwierzęcia), a ujawnianie elementów poprzez dotyk i nasłuchiwanie wzmagało immersję – aktywowaną ciekawością i odruchem eksploracji.

Materiałem do dalszej analizy będą doświadczenia z realizacji i eksponowania instalacji intermedialnej pt. *Makietowanie rzeczywistości*[2] autorstwa Adama Żądły (2023). Instalacja powstała jako narzędzie do testowania działania medium Mixed Reality na ludzkie zmysły.

KONTEKST: MINIMULTIWERSUM – INSTALACJA ARTYSTYCZNA

Instalacja *Makietowanie rzeczywistości* składała się z dwóch głównych obiektów. Pierwszym była makieta ferrari testarossy w skali 1 : 1 – samochodu z chłopięcych marzeń autora

[2] *Makietowanie rzeczywistości* to instalacja multimedialna zrealizowana na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie w latach 2021–2023. Promotor: dr hab. Sebastian Wywiórski, prof. UP. Otwarcie wystawy: 27 stycznia 2023 r., Galeria Sztuki Współczesnej MOKiS w Myślenicach. Czas trwania: 27.01.2023–24.02.2023.

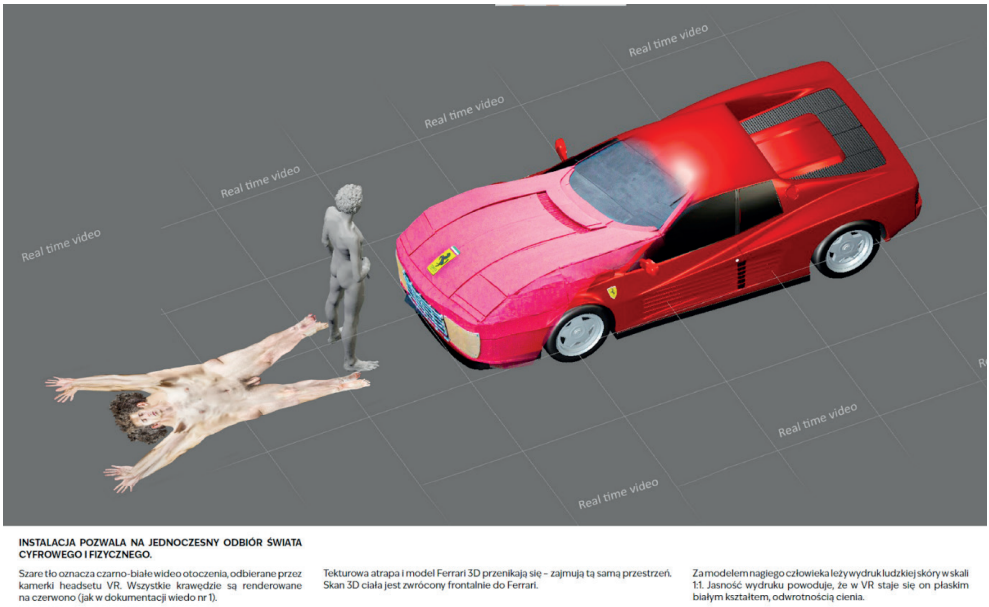
(rys. 1). Powstała ona z wykorzystaniem wyobraźni, zdjęć z internetu i metalowej zabawki (bez wzorowania się na nieosiągalnym oryginale). Została zbudowana z materiałów znalezionych na obszarze rodzinnego gospodarstwa artysty (garażu, kuchni, strychu, pobliskiego lasu): tektury, poremontowych listew i płyt, drewna, śmieci. Wygląd makiety przedstawia rysunek 1.

Rysunek 1. Dokumentacja fotograficzna instalacji artystycznej pt. *Makietowanie rzeczywistości* (2023). Fot. Adam Żądło

Ostatecznie poprzez headset VR na tekturową atrapę nałożony jest idealny, cyfrowy 3D ferrari testarossy – oba obiekty jako substytuty, wyobrażeniowe atrapy. Drugim elementem było ludzkie ciało: cyfrowy, hiperrealistyczny skan 3D mężczyzny również w skali 1 : 1 oraz wydrukowana hiperrealistycznie na płótnie ludzka skóra w naturalnej skali (realistyczna tekstura 2D dla geometrycznego modelu człowieka, przeskalowana i przeniesiona ze świata cyfrowego do fizycznego). Finalną wersję instalacji prezentuje rysunek 2.

Naprzeciwko tekturowej makiety samochodu leży płaska fotografia ludzkiej skóry. Oba obiekty są w skali 1 : 1. Po założeniu headsetu VR i uruchomieniu nakładki Mixed Reality (tzw. *passthrough*, czyli transmisji wideo z rzeczywistego otoczenia w czasie rzeczywistym) nad skórą pojawia się ludzka geometria, cyfrowy skan 3D. W miejscu tekturowej makiety ferrari stoi jej cyfrowy model 3D. Obiekty związane z ciałem są niepokojące przez ich bezruch i weryzm. Całość instalacji ma w założeniu podkreślić rodzaj informacji lub złudzenie, które oferuje dane medium naszym zmysłom. Widz ma do czynienia z wyobrażeniem ferrari testarossy oraz człowiekiem rozłożonym na powłoki. Dziwność elementów, wyrwanie ich z kontekstu, różnego typu deficyt i niezamierzone deformacje miały pobudzić odbiór poznawczy i wyobrażeniowy widza. Część cyfrowa instalacji powstała w silniku Unity. Headsetem

umożliwiającym pełne doświadczenie był Quest 2. Wybór był podyktowany udostępnieniem w tym modelu dla deweloperów funkcji *passthrough* (w końcówce 2021 r.) – dostępu do obrazu z kamer zamontowanych z przodu headsetu. Pierwotnie kamerki te miały służyć do śledzenia gestów dłoni oraz samych kontrolerów (zależnie od wyboru sposobu interakcji) oraz były systemem zwiększającym bezpieczeństwo dzięki umożliwieniu udostępnienia podglądu z otoczenia poprzez dwukrotne dotknięcie boku urządzenia. System przełączał się na podgląd otoczenia również w sytuacji wyjścia poza zdefiniowany obszar gry. Warto podkreślić postęp poczyniony w przypadku tej generacji sprzętu – headset stał się autonomicznym urządzeniem pozbawionym kabla łączącego go z komputerem (od tego momentu opcjonalnego, potrzebnego tylko przy bardziej wymagających doświadczeniach) oraz osobnych wieżyczek służących do śledzenia położenia headsetu oraz kontrolerów. W efekcie wyłoniła się właśnie funkcja *passthrough* – dodanie do opisanych funkcjonalności możliwości połączenia transmisji wideo z fizycznego otoczenia z obiektami cyfrowymi wyświetlanymi przez soczewki headsetu. Stosunkowo tani i popularny headset zyskał funkcjonalność AR/MR, dając deweloperom możliwość tworzenia doświadczeń korzystających w dowolnej proporcji z połączenia wyświetlanych jednocześnie elementów cyfrowych i strumienia wideo z fizycznego otoczenia. Tworząc przez osiem miesięcy, a następnie prezentując widzom w galerii przez cztery tygodnie (obserwacje i pytania do 50 osób) opisaną instalację, określiłem czynniki najmocniej wpływające na immersję oraz te uniemożliwiające zaistnienie warunków do pełnego doświadczenia obecności w VR/AR/MR.



Rysunek 2. Wizualizacja instalacji artystycznej Adama Żądły pt. *Makietowanie rzeczywistości* (2023)

PRZESZKODY TECHNOLOGICZNO-PERCEPCYJNE

KONIECZNOŚĆ ZASTOSOWANIA CYFROWYCH DŁONI Z BEZBŁĘDNYM ŚLEDZENIEM RUCHU

Gesty to najważniejszy sposób interakcji w AR, MR i XR. Opisywana instalacja opierała się na nieadekwatności dotyku. Dłonie widza w headsecie nie przenikały przez cyfrowy model ferrari. Napotkały niepewny opór tektury pochodzący ze świata fizycznego (trafiały na zajmującą tę samą przestrzeń tekturową atrapę). Wrażenie nieadekwatności było pogłębione niedoskonałością i niesymetrycznością materialnego modelu, który w pewnych fragmentach pozwalał na wniknięcie dłonią/ciałem częściowo w cyfrowy model, innym razem zatrzymywał dłoń wcześniej – tuż przed powierzchnią modelu 3D. Dodatkowo brak cyfrowej reprezentacji dłoni wzmagał optyczne deformacje i sprawiał, że przenikanie fizycznych dłoni przez obiekty cyfrowe zaburzało metawersową spójność (Krogulec, 2015). Brak cyfrowo nałożonych dłoni powoduje bardzo mocne zaburzenia w postrzeganiu skali obiektów cyfrowych i zniekształcenie perspektywy połączonych światów. Efekt można zaobserwować na rysunku 3 lub pobierając darmową aplikację AR IKEA Place i wykonując ruchy dłonią przed obiektywem podczas dokładania na przykład krzesła do filmowanej przestrzeni.

Rysunek 3. Przenikanie się obiektów 3D z wideo w czasie rzeczywistym. Dokumentacja: nagranie przechwyconego obrazu trafiającego do oczu widza

Headset Quest 2 świetnie śledzi i oddaje subtelne ruchy dłoni interaktora, co wykorzystują gry takie jak na przykład *Waltz of the wizard*, *Shadow Point*, *Landfall*. Problemem nie jest więc technologia, a raczej sposób interakcji przez dotyk w świecie fizycznym i brak tych bodźców w świecie cyfrowym. Jest to istotne w kontekście obecnego trendu (2023) tworzenia headsetów opartych na sterowaniu gestami (bez konieczności używania kontrolerów): Varjo

VR-3, Apple Vision Pro, Quest 3. Jednak brak kontrolerów = brak wibracji = brak odpowiedzi zwrotnej dotyczącej dotyku/interakcji dotykowej = konieczność zastosowania cyfrowych dłoni, które nie powinny przenikać przez obiekty cyfrowe (analogicznie do dłoni w świecie fizycznym). Zatrzymywanie się cyfrowych dłoni na obiektach 3D jest jedynie informacją zwrotną, a nie odczuciem – fizyczna dłoń gracza kontynuuje ruch w przestrzeni, którego często nie może kontynuować dłoń cyfrowa, gdy na przykład jest zatrzymywana na granicy innego obiektu 3D, by w niego nie wniknąć. Warto tutaj przywołać klasyczny eksperyment iluzji gumowej ręki (Botvinick i Cohen, 1998), w którym buduje się u badanych przekonanie, że gumowa ręka leżąca anatomicznie poprawnie na stole przed nimi należy do ich ciała (ich prawdziwa ręka znajduje się pod stołem). Wrażenie jest uzyskiwane dzięki jednoczesnemu głaskaniu „sztucznej" i „prawdziwej" dłoni przez eksperymentatorów. Co ciekawe, ten sam efekt uzyskano w uwspółcześnionej wersji eksperymentu, gdzie gumową rękę zastąpiono wirtualną. Przywołany eksperyment jest często cytowaną w artykułach o VR podstawą do stwierdzenia, że ludzie mogą postrzegać obiekty zewnętrzne jako część własnego ciała. Jak zauważa Jeremy Baileson (2018), dotykanie obu dłoni musi być jednak doskonale zsynchronizowane, inaczej iluzja zawodzi. Złudzenie jest silne, ale niezwykle delikatne i chwilowe. Kiedy badacz przeprowadzający eksperyment z dłońmi niespodziewanie wyciąga igłę i kłuje sztuczną/wirtualną dłoń, badany błyskawicznie odsuwa rzeczywistą rękę (schowaną pod stołem) od iluzorycznego niebezpieczeństwa. Mamy tu do czynienia raczej z bezwarunkowym odruchem ciała niż umysłowym zawierzeniem iluzji (Makransky i Petersen, 2021). Gdy tylko badany poruszy swoją rzeczywistą ręką, natychmiast zdaje sobie sprawę, że znajduje się ona pod stołem, i iluzja pryska. Analogiczną sytuacją w VR jest moment, gdy interaktor próbuje poruszyć wirtualną ręką, manipulując plastikowym kontrolerem, ale mechanika chwytu z jakiegoś powodu nie zadziała lub dochodzi do niezamierzonej kolizji z rzeczywistym obiektem w przestrzeni fizycznej – poczucie połączenia między rzeczywistą ręką a wirtualną ręką jest wtedy natychmiast zrywane (Skok, 2014). VR-owa/AR-owa/MR-owa/XR-owa iluzja cyfrowa najprawdopodobniej zawsze będzie miała drobne niedoskonałości i momenty rozwarstwienia na to, co fizyczne, i na to, co cyfrowe. Próbą odpowiedzi na ten problem są pierścienie (oferowane przez startup Haptology) i rękawice haptyczne, które dodają dotyk i namiastkę wyczuwania faktury, ale już nie poczucie ciężkości/oporu. Nie oznacza to, że immersja i obecność nie mają z tych powodów szans zaistnieć, ale sugeruje, że zawsze będą operowały na pewnym stopniu umowności i „aktywnym wierzeniu" w wykreowany, cyfrowy świat (Kurzweil, 1999). Połączenie wrażeń haptycznych (np. punktowej wibracji rękawicy) powstających w zetknięciu z elementem świata cyfrowego, który odpowiada na naszą obecność/ujawnia możliwość wpływu (naszego na świat), może wytworzyć kolejne wrażenie zwane telematycznością – czyli sensualne odczuwanie nowych zjawisk (przypominających te zwykle znane człowiekowi z rzeczywistości materialnej lub kojarzące się z nimi) umiejscowionych w środowisku elektronicznym (Ostrowicki, 2009). Dana wibracja może zostać skojarzona z konkretną funkcją/obiektem/stanem/interakcją, a w wyniku jej spójnego i konsekwentnego stosowania – wzmocniona i kojarzona przez doświadczającego jej człowieka. Przykładowo: konkretna wibracja uruchamiana zawsze, kiedy użytkownik w rękawicy haptycznej podnosi kamień, nie będzie oddawała faktycznego odczucia podniesienia kamienia w świecie materialnym, jednak po pewnym czasie może stać się zupełnie

„naturalnym" odczuciem podnoszenia kamienia w doświadczanym świecie cyfrowym. Taka interakcja stanie się spodziewana i umożliwi na przykład podniesienie elementu świata cyfrowego bez patrzenia na niego i po samej wibracji (znajomej lub nie) rozpoznanie, czy podniosło się kamień. Opisany efekt jest łatwiejszy do uzyskania w środowisku VR (spójnym wizualnie i w pewnym stopniu oddzielonym od rzeczywistości fizycznej), natomiast w środowiskach AR/MR/XR operowanie jednocześnie możliwością na przykład podnoszenia na zmianę kamieni fizycznych i niematerialnych (cyfrowych) sprawia, że ciału trudniej jest spójnie połączyć dwa podobne bodźce wzrokowe z dwoma różnymi odczuciami fizycznymi (ciężarem kamienia materialnego i wibracją cyfrowego).

TRUDNOŚĆ Z DOPASOWANIEM PRZESTRZENNYM PARALAKS

Obiekty fizyczne i cyfrowe mające zajmować tę samą przestrzeń i będące w tej samej skali są niezmiernie trudne do idealnego dopasowania – w instalacji MR *Makietowanie rzeczywistości* był to przypadek wielkiej tekturowej atrapy samochodu i modelu 3D testarossy. Po założeniu headsetu, nawet jeśli z danej perspektywy obiekt fizyczny i cyfrowy wydawały się pokrywać przestrzennie, to oddalanie się i zmienianie perspektywy zawsze doprowadzało do drobnych przesunięć pomiędzy nimi i przeskalowań burzących wrażenie idealnego dopasowania. Różnice rozsunięcia wynosiły jedynie kilka–kilkanaście centymetrów dla 4,5-metrowego samochodu, jednak okazały się wystarczające, by widzowie relacjonowali wrażenie niewielkiego „ślizgania się" bądź „przesuwania" modelu 3D. Efekt narastał wraz ze zwiększaniem się odległości widza od nakładających się obiektów i był związany z trudnością symulowania dwóch paralaks jednocześnie. Efekt jest charakterystycznym elementem doświadczeń AR, MR i XR. To problem czysto technologiczny, jednak powszechnie dostępne modele headsetów (Quest 1 oraz Quest 2, Vive Cosmos, Valve Index) generują podobne przesunięcia (można je zaobserwować już podczas ustawiania bezpiecznej przestrzeni przy uruchamianiu danego headsetu). Efekt występuje, ponieważ elementy cyfrowe 3D są łączone z transmisją wideo ze świata fizycznego, która jest spłaszczoną interpretacją rzeczywistości 3D – jej bazą jest podwójne (osobne dla każdego oka) wideo 2D zawierające deformacje spowodowane obiektywami kamerek danego headsetu. Ludzkie zmysły równowagi i wzroku są wyćwiczone w wychwytywaniu nawet najdrobniejszych przesunięć głowy i gałek ocznych. Nasze sensorium jest wyczulone na te bodźce w płaszczyźnie poziomej, jednak przy postrzeganiu przestrzeni w osi pionowej radzi sobie słabiej (Ferris, 1972). Efektem jest wrażenie niewielkiego „ślizgania się" rzeczywistości cyfrowej względem fizycznej, będące wynikiem koniecznych kompromisów technologicznych i specyficznego pojmowania przestrzeni przez ludzkie zmysły (Brigner i Deni, 1993). Efekt jest subtelny, jednak wzmacnia rozróżnienie na dwa światy zamiast jednego spójnego, metawersowego/AR-owego/XR-owego strumienia. Problem być może wkrótce zniknie na skutek rozwoju technicznego konstrukcji headsetów, jednak liczne publikacje wskazują na złożoność mechanizmów percepcji głębi: dużą niejednoznaczność w odbiorze głębokości brył 3D (Robinson et al., 1985) – szczególnie głębokich i rotujących/obracających się – oraz pojawianie się iluzji optycznych, które będą musiały być uwzględnione zarówno przy konstrukcji headsetów, jak i w samej architekturze cyfrowych

światów. Z drugiej strony badania Ferrisa (1972) wskazują na to, że własną percepcję poczucia głębokości można wyćwiczyć i poprawić – być może rzeczywistość wirtualna stanie się naturalnym poligonem doświadczalnym i treningowym.

PORUSZAJĄCE SIĘ ELEMENTY W ŚWIECIE FIZYCZNYM I CYFROWYM

Większość gier AR wymaga uruchamiania ich w bezpiecznej i statycznej fizycznej przestrzeni po to, by móc doświadczyć akcji/interakcji mającej źródło zwykle w obiektach cyfrowych (np. *Dungeon Maker*, *Figmin XR*). Instalacja MR *Makietowanie rzeczywistości* funkcjonowała w przestrzeni galerii pełnej gości. Niespodziewanie dużym problemem okazało się zasłanianie przypadkowo przechodzących w pobliżu osób przez obiekty cyfrowe (dziwne nakładanie się na przykład modelu ferrari na osobę, która stała tuż przed widzem w headsecie). Ktoś, kto w świecie fizycznym stanie tuż przed osobą (efekt dotyczy AR/MR/XR), nie zasłania naturalnie swoją sylwetką obiektów cyfrowych za nim, jeśli nie ma nałożonego (i dobrze mapującego jego/jej położenie) cyfrowego awatara. Oznacza to, że każdy człowiek i duża liczba ruchomych obiektów musi być automatycznie rozpoznawana (wraz z przydzieleniem awatara/reprezentacji cyfrowej), a ich ruch stale uaktualniany. Ewentualnie sylwetki ludzi powinny być wyodrębniane i powinny zakrywać obiekty w przestrzeni. W celu poszerzenia możliwości społecznych interakcji w AR/MR/XR w zasadzie każdy człowiek powinien mieć swój cyfrowy odpowiednik, który mógłby go reprezentować przy połączeniach łączonych, na przykład jednocześnie w biurze i z kimś pracującym zdalnie. Dodatkowo konieczność uczestniczenia w danej przestrzeni multiwersowej wraz z koniecznością połączenia się z kimś przebywającym w innej przestrzeni bez wychodzenia z tej, gdzie ktoś się aktualnie znajduje (czyli analogia do łączonych połączeń offline i online z naszej rzeczywistości przeniesiona do Metawersum), stwarza jeszcze więcej problemów. Rozwiązaniem będzie prawdopodobnie zastyganie lub znikanie modelu awatara, który chwilowo przebywa/wchodzi w interakcje w innej przestrzeni – dla czytelności i uniknięcia niezamierzonych/dziwnych/szkodliwych interakcji w przestrzeni, w której został czyjś awatar/ciało (podobnie do biologicznego mechanizmu blokowania mięśni podczas snu, kiedy nasz umysł doświadcza bodźców w innej przestrzeni niż nasze ciało).

Podobnym problemem w AR i MR jest sprawienie, by fizycznie wychodząc z pomieszczenia (w przypadku wyłączenia lub ustawienia bardzo rozległych granic całopokojowych), nie widzieć przez ściany elementów cyfrowych (zawartości cyfrowej opuszczanego miejsca) przy jednoczesnej możliwości dostrzeżenia tych elementów, które powinny być widoczne, na przykład poprzez otwarte drzwi, szybę lub okno (Casini, 2022). Obecnie większość aplikacji AR-owych/metawersowych ogranicza wyświetlanie obiektów 3D do jednego, zmapowanego i zdefiniowanego pomieszczenia. Podobnie same headsety oferują około dwumetrowe granice stacjonarne lub kilkumetrowe granice pokojowe. Próba ustawienia granicy powyżej pięciu metrów (na szerokość i wysokość) w wielu modelach nie jest możliwa (aczkolwiek istnieją metody zupełnego wyłączenia granic). Bardziej złożone rozwiązania już dziś przełączają się na całkowicie nową przestrzeń cyfrową po opuszczeniu pierwszej – wyświetlają jedno pomieszczenie naraz lub wymagają resetu aplikacji po przejściu do nowego pomieszczenia (częsta metoda „windy" będącej tymczasową, ograniczoną przestrzenią, pozwalającej w niewidoczny sposób „odładować" zawartość wcześniejszego pomieszczenia i załadować nową).

Przestrzenie AR/MR zawierające więcej niż jedno pomieszczenie powinny mieć zdefiniowane granice w danych przestrzeniach tak, by nie były widziane w całości przez ściany (tworząc chaos informacyjny) po wyjściu użytkownika do pomieszczenia obok. Powinny również płynnie się przełączać. Stworzenie takiego systemu jest czasochłonne i kosztowne, jednak możliwe już dziś.

Większym wyzwaniem technologicznym będzie znalezienie sposobu na mapowanie w MR w czasie rzeczywistym poruszających się obiektów i tworzenie/nadawanie im reprezentacji cyfrowych lub sprawienie, żeby obiekty cyfrowe chowały się za obiektami w świecie fizycznym, które powinny je zasłonić na skutek zmiany położenia. Obecnie (lipiec 2023) większość funkcjonujących aplikacji z przyczyn technicznych zwyczajnie pomija to wyzwanie (wyjątkiem jest np. prototypowy *Dungeon Maker* pozwalający stworzyć we własnym pokoju tor przeszkód, wśród których znajdują się pułapki widoczne tylko z danej perspektywy lub po obejściu fizycznej przeszkody) – stawiając na dominację cyfrowego świata ulokowanego w zdefiniowanej i statycznej przestrzeni fizycznej (obecne gry i doświadczenia AR wymagające stałej, ograniczonej i zmapowanej wcześniej przestrzeni) lub redukują funkcjonowanie nakładki cyfrowej do roli interfejsu graficznego (mapy drogowe AR lub aplikacje MR, np. VRtuos do nauki gry na fortepianie).

DEFORMACJE OPTYCZNE POSTRZEGANEJ RZECZYWISTOŚCI FIZYCZNEJ

Soczewkowe deformacje obrazu z kamer w przypadku obiektów bardzo bliskich, na przykład dłoni przed headsetem lub przechodzących blisko osób, są wyraźnie widoczne (rys. 4). Efekt występuje w AR, MR i XR, szczególnie na krawędziach pola widzenia soczewek.

Rysunek 4. Soczewkowa deformacja wideo w czasie rzeczywistym.
Dokumentacja: klatka z przechwyconego obrazu trafiającego do oczu widza

Deformacje przypominają, że obraz z rzeczywistości fizycznej nie jest rejestrowany bezpośrednio przez nasze oczy, ale za pomocą obiektywów dodatkowo modyfikujących postrzeganie rzeczywistości we właściwy im sposób. Deformacje bywają groteskowe i stają się nieprzewidzianym dystraktorem (lub atrakcją). W przypadku doświadczania instalacji *Makietowanie rzeczywistości* (MR) widzowie niespodziewanie często wykonywali przed sobą gesty dłońmi – okazało się, że bawiły ich deformacje palców i obserwowanych osób będących na obrzeżach pola widzenia (deformacje właściwe kamerkom Questa 2). Uczestnicy opisywali to doświadczenie jako przypominające gabinet luster z wesołego miasteczka. Z jednej strony daje to kojące (i prawdopodobnie naiwne) przekonanie, że zawsze będziemy w stanie odróżnić i wykryć obraz rzeczywistości wpadający do naszego oka pośrednio przez technologię. Z drugiej – tego typu deformacje utrudniają śledzenie i identyfikowanie obiektów (zarówno przez człowieka, jak i przez wyuczone algorytmy) oraz są nieprzewidywalnym dystraktorem. Coraz doskonalsze konstrukcje obiektywów headsetów najprawdopodobniej sprawią, że efekt deformacji będzie słabł. Jednak tańsze, najbardziej popularne konstrukcje jeszcze długo będą wyginać prezentowaną oczom rzeczywistość – koszt lepszych obiektywów i soczewek znacząco podnosi cenę sprzętu, a same headsety korzystają z soczewek szerokokątnych (umożliwiających śledzenie pobliskich obiektów, na przykład dłoni, nawet pod dużymi kątami), które z natury mocniej zakrzywiają obraz. Rozwiązania AI potencjalnie niwelujące dynamicznie powstające zniekształcenia obrazu (poza prostą i pasywną korekcją soczewki obiektywu) jeszcze nie istnieją lub wymagają zbyt dużej mocy obliczeniowej, by działały na autonomicznym headsecie.

WIELOŚĆ JAKOŚCI WIZUALNYCH

Chęć stworzenia spójnej percepcji świata w konwencji AR/MR/XR wymusza znajdowanie sposobów na ich wizualne uspójnienie – tak, żeby wizualnie mogły być postrzegane integralnie, podobnie jak dobrze zaprojektowany interfejs do gry, gdzie na przykład przedmioty interaktywne są w jakiś sposób wyróżnione (podświetlone/podpisane/prowadzi do nich narracja/samoistnie uruchamiają się pod wpływem interakcji/podejścia blisko). W przypadku instalacji *Makietowanie rzeczywistości* (MR) kontury obiektów w świecie rzeczywistym zostały podkreślone i podkolorowane na czerwono, spójny z odcieniem największego obiektu cyfrowego 3D, ferrari testarossy. Natomiast czarno-biała transmisja kamerek headsetu (wideo rejestrujące świat fizyczny) wymusiła nadanie modelowi 3D skanu ciała szarej barwy. Połączenie szarości i czerwieni mogło być dzięki temu postrzegane jako spójna rzeczywistość MR, a nie kolaż kilku wartości. Nawet tak prosty przykład uspójniania jakości wizualnej ukazuje, że każda warstwa rzeczywistości (modele cyfrowe, strumień wideo, interfejs) wpływa na dobór wyglądu pozostałych. Przypadkowa jakość i kolory poszczególnych komponentów instalacji skutkowały chaosem informacyjnym i uwypukleniem każdej warstwy rzeczywistości jako osobnego bytu – uspójnienie do czerwieni i szarości okazało się konieczne.

Dążenie do realizmu świata cyfrowego automatycznie powoduje, że łatwiej jest go połączyć wizualnie ze znaną nam rzeczywistością fizyczną. Jest to paradoksem, gdyż doświadczenia z aplikacji VR, filmów animowanych (od kukiełkowych po hiperrealistyczne 3D) i efektów specjalnych sugerują, że próba zastosowania hiperrealizmu otwiera drogę do doliny

niesamowitości i bywa askuteczna – jak w przypadku przywołanego wcześniej doświadczenia *Rising* M. Abramowicz (2018). Ustępstwa graficzne świata cyfrowego w AR, MR i XR mogą wydawać się bardzo umowne przez fakt ciągłego zestawiania ich z bogactwem bodźców wizualnych/ruchowych świata fizycznego, co wpływa na ich wartościowanie, na przykład traktowanie świata cyfrowego jako nakładki na świat fizyczny zamiast braku podziału i traktowania ich jako spójnego strumienia metawersowych bodźców (Engberg i Bolter, 2020). Konwencja gry *low polly* może nam nie przeszkadzać dzięki jej spójności, jednak zestawiona w AR z obrazem rzeczywistości może wydawać się uboga i rażąco uproszczona – przykładem mogą być trudności z satysfakcjonującym udekorowaniem własnej przestrzeni przez aplikacje AR/MR/XR typu *Figmin XR*. Można spodziewać się powolnego procesu adaptacji interfejsów (elementów interaktywnych zarówno w świecie fizycznym, jak i cyfrowym) wraz z przyzwyczajeniem się do bardzo różnorodnej, kolażowej estetyki AR/MR/XR.

W przypadku MR i pierwszych łączących się metaświatów początkowo wyznacznikiem będzie zapewne funkcjonalność i wydajność (kosztem spójności i odrębności estetycznej), następnie odpowiednie miejsca z własnymi standardami i odrębnym stylem wizualnym, po których można spodziewać się poszerzonych stref operujących ustalonymi stylistykami i kanonami (Bostrom, 2023). Finalnie najpewniej powstanie zupełnie nowa audiowizualna forma, która zaprezentowana dziś wydawałaby się nam obca i nieczytelna. Rozważania o różnorodności cyfrowego wieloświata warto pogłębić o wnioski Madary i Metzingera (2016)[3]:

> Wirtualna rzeczywistość to reprezentacja „możliwych światów" i „możliwych jaźni", mająca na celu sprawienie, by wyglądały jak najbardziej realnie – najlepiej poprzez stworzenie subiektywnego poczucia „obecności" ich użytkownika. Co ciekawe, niektóre z najlepszych teorii na temat ludzkiego umysłu i świadomości opisują je w bardzo podobny sposób: jako ciągłe tworzenie wewnętrznych modeli świata, przewidujące generowanie hipotez (czyli wirtualnych reprezentacji neuronowych) o ukrytych bodźcach zmysłowych generowanych w wyniku wnioskowania probabilistycznego. Filozofowie już przed wiekami próbowali odkryć, jak świadome doświadczenie staje się wirtualnym modelem świata, dynamiczną symulacją wewnętrzną. To, co jest historycznie nowe i co stwarza potencjalne zagrożenia psychologiczne, oraz zupełnie nowe wymiary etyczne i prawne, to to, że jedna symulowana rzeczywistość staje się coraz głębiej osadzona w innej symulowanej rzeczywistości – świadomy umysł istoty ludzkiej, który ewoluował w bardzo specyficznych warunkach przez miliony lat, zostaje obecnie wplątywany w systemy techniczne służące do reprezentacji kolejnych możliwych rzeczywistości.

Realizacją artystyczną, która bezpośrednio wizualizuje powyższą tezę, jest *In between nodes*, której autorami są dwaj irańscy artyści Razieh Kooshki i Vahid Qaderi. Instalacja została zaprezentowana na festiwalu Ars Electronica w 2021 roku. Widz, który założył fizyczny HTC Vive, następnie mógł odnaleźć te same gogle w wirtualnej przestrzeni. Po podniesieniu ich za pomocą kontrolerów i założeniu na głowę w wirtualnym świecie był przenoszony do kolejnej cyfrowej przestrzeni – i tak w każdej kolejnej. Artyści stworzyli w ten sposób nieograniczoną, niekończącą się podróż przez cyfrowe przestrzenie różnorodnych światów. Ich praca zadaje kilka pytań: czy wizje science fiction o zmysłach „nadpisanych" i „zawładniętych" przez

[3] Przekład własny z jęz. angielskiego.

doskonałą iluzję mają szansę się ziścić? Czy może okaże się, że nasza świadomość będzie je traktować podobnie jak stan tworzący się w umyśle podczas oglądania filmu lub czytania książki, czyli jako czynność angażującą, mającą momenty niezwykle silnego poczucia „obecności tam", jednak świadomie oddzielną od rzeczywistości czytelnika/widza? Janet H. Murray jest zdania, że twory VR/AR/MR/XR wydają się znajdować właśnie na takim etapie i nie różnić się zasadniczo w kwestii immersji od znanych nam „tradycyjnych" mediów (Murray, 2020).

PRZEJŚCIA I ŁĄCZNIKI POMIĘDZY ŚWIATAMI

Należy precyzyjnie wyznaczać miejsca startu/wejścia do VR/AR/MR/XR, szczególnie w aplikacjach społecznościowych – pojawienie się niespodziewanie tuż obok obcej osoby lub przypadkowego obiektu (albo co gorsza wewnątrz niego/jej) powoduje odruch zaskoczenia, strachu lub dyskomfort naruszenia przestrzeni prywatnej. W instalacji *Makietowanie rzeczywistości* widz w wyznaczonym miejscu (rys. 5) po założeniu headsetu VR pojawiał się tuż obok modelu 3D ciała człowieka w skali 1 : 1 (w odległości 50–100 cm), co niekiedy zaskakiwało i potrafiło wystraszyć widza.

Rysunek 5. Fotodokumentacja przygotowanego miejsca wejścia do cyfrowej części instalacji *Makietowanie rzeczywistości.* Fot. Adam Żądło

Jeśli dana przestrzeń wirtualna MR/XR ma być zmapowana i zintegrowana topologicznie z przestrzenią fizyczną, to nie z każdego miejsca/punktu będzie można przenieść się ze świata fizycznego do cyfrowego – prawdopodobnie konieczna będzie blokada pojawiania się w miejscu zajmowanym przez drugą osobę oraz wewnątrz tekstur/w kolajderach obiektów

widocznych w świecie cyfrowym, ale nie fizycznym (Van Krevelen, 2007). Nawet w konwencjonalnych grach komputerowych 2D/3D niezbędny jest system kolizji i uniemożliwienie przenikania się większości obiektów, a gry sieciowe mają dedykowane punkty „respawnu" (miejsca, gdzie pojawiają się/odradzają się gracze). W przejściu „w drugą stronę", czyli na przykład z MR do świata fizycznego (czyli naszego naturalnie domyślnego) podobna blokada najpewniej nie będzie potrzebna, ponieważ fizyczne obiekty z natury się nie przenikają, więc znalezienie się z powrotem w świecie fizycznym nawet w zatłoczonym tramwaju jest mniej nagłe i częściowo spodziewane (zmysły pozostawione w świecie fizycznym wciąż odbierają zapachy, dotyk, dźwięk, ruch ludzi wokół i samego pojazdu) niż niespodziewany skok do świata cyfrowego, w którym dopiero „zanurzymy" nasze zmysły (a przynajmniej jakąś ich część – wzrok, słuch, ewentualne haptyki). Dodatkowo osoby obecne tylko w świecie fizycznym (offline) będą nachodzić/przenikać nieświadomie przez potencjalne metawersowe obiekty cyfrowe (te nieodpowiadające obiektom w świecie fizycznym) – zmniejszając poczucie immersji osobom zanurzonym w cyfrowym świecie. Uwzględnienie również ludzi przebywających tylko w świecie fizycznym jest konieczne, by osoba poruszająca się w MR/AR nie zderzała się z nimi i mogła wchodzić z nimi w naturalne interakcje w świecie fizycznym. Podobne przenikanie jest problematyczne również w aspekcie dźwięku. Świat cyfrowy musi stworzyć skuteczny system ostrzegania przed kolizjami i możliwość płynnego przełączania się na różne źródła widoków i dźwięków.

KONTAKT Z INNYMI OSOBAMI W PRZESTRZENI FIZYCZNEJ

Z obserwacji widzów doświadczających instalacji MR *Makietowanie rzeczywistości* jasno wynikało, że interakcje i komunikacja człowieka w headsecie z innymi osobami w galerii były w dużym stopniu utrudnione. Często nie wiadomo było, do kogo właściwie zwraca się osoba w headsecie (zwykle patrzymy w oczy osobie, do której się zwracamy – osoba w headsecie instynktownie obracała się „mniej więcej" w kierunku rozmówcy, natomiast adresat komunikatu, nie widząc większości jej twarzy, nie był pewien, czy chodzi o niego, czy może o osobę obok). Dodatkowo osoba w headsecie mówiła często nienaturalnie głośno – w przestrzeni galerii było cicho, natomiast w instalacji początkowo występował dosyć głośny ambientowy dźwięk, słyszany głównie przez immersanta przez słuchawki. Oprócz problemów z dostosowaniem tonu głosu pojawia się wrażenie, że do rozmówcy dociera tylko część komunikatu. Same gesty osoby w instalacyjnym metawersie wydawały się postronnym obserwatorom niejasne tak długo, jak sami nie doświadczyli instalacji – dopiero wtedy występ „VR-owego mima" stawał się czytelny. Obecna technologia VR/AR/MR/XR (2023) jest w stanie przenieść naszą gestykulację (niemal doskonale, o ile warunki oświetleniowe są dobre, a gesty utrzymują się w zasięgu śledzenia kamerek headsetu) i mimikę (na symbolicznym poziomie, za to zwykle dobrze zsynchronizowaną) ze świata fizycznego do cyfrowego i nałożyć je na awatara. Dobrym przykładem przeniesienia gestykulacji na uproszczonego awatara jest aplikacja Big Screen. Kontakt pomiędzy ludźmi w medium cyfrowym już teraz jest płynny, jednak przy połączeniu interakcji z ludźmi w naszej przestrzeni fizycznej (np. współpracownikami niekorzystającymi z hedseatów) to paradoksalnie komunikacja właśnie z ludźmi, do których mówimy, mając założony headset, jest najbardziej zaburzona i utrudniona.

Dzieje się tak z powodu kilku czynników:

1. Podczas interakcji w AR/ME/XR headset zasłania twarz rozmówcy, trudno więc nawiązać z nim kontakt (uczucie znane nam dobrze z kontaktów międzyludzkich i zajęć zdalnych podczas pandemii, kiedy nie widzieliśmy twarzy rozmówców z powodu maseczki czy braku wizji lub rozmówcy mieli kamery ustawione w taki sposób, wydawali się nie patrzeć na swoich rozmówców). Być może rozwiązaniem będzie umieszczanie ekranów wyświetlających oczy na samych headsetach, tak jak zaproponowała to firma Apple w modelu Apple Vision Pro (2023).

2. Konieczność przenikania się dźwięku ze świata fizycznego i cyfrowego (problem występuje szczególnie w AR, MR, XR, rzadko w VR) zwykle oznacza konieczność wyboru: albo zasłonięcia uszu słuchawkami, by lepiej słyszeć rozmówców w świecie cyfrowym, albo odcięcie fonii cyfrowej, by lepiej słyszeć otoczenie fizyczne. Połączenie wymagałoby nagłośnienia całej przestrzeni fizycznej (wtedy dźwięk źródeł cyfrowych mógłby przenieść się do świata fizycznego, jednak takie udźwiękowienie naszego otoczenia poza specjalnie przygotowanymi pomieszczeniami wydaje się niewykonalnym przedsięwzięciem). Przytłumienie naturalnych dźwięków ze świata fizycznego zmniejsza poczucie kontroli, a niekiedy również bezpieczeństwa – przez emitowane w słuchawkach dźwięki cyfrowe nie słyszymy tak wyraźnie własnych kroków w świecie fizycznym, a tym bardziej innej osoby podchodzącej od tyłu lub boku, co może nas zaskoczyć/wystraszyć. Podobne niepokojące uczucie pojawia się, gdy jesteśmy zaangażowani w coś w świecie cyfrowym i nagle rozlega się alarm lub rozdzwoni telefon w świecie fizycznym, wybijając nas z immersji i zmuszając do kłopotliwego szukania urządzenia w celu wyłączenia go/próby rozmowy telefonicznej z założonym headsetem/nieplanowanej konieczności ściągnięcia headsetu. Rozwiązaniem może być zmiana przyzwyczajeń: dźwięk nie musi być tak bardzo związany ze źródłem – to, że z kimś rozmawiamy (np. poprzez przywołaną VR-ową aplikację Big Screen) nie oznacza, że musimy być koło rozmówcy fizycznie oraz żeby móc ją/jego słyszeć, niekoniecznie powinniśmy patrzeć na twarz rozmówcy. Możemy równie dobrze poruszać się/iść koło siebie, a twarz rozmówcy mieć wyświetlaną na towarzyszącym oknie/awatarze. Tak samo prawdopodobnie będziemy mogli wybierać źródła dźwięku, dowolnie je wzmacniając lub redukując (zapewne gestem lub ruchem gałek ocznych w headsetach wyższej generacji).

3. Efekt poczucia niższego zaangażowania osoby w headsecie na skutek korzystania z technologii przypominający spotkanie, na którym jeden z uczestników/rozmówców wyciąga telefon – osoby w świecie fizycznym mogą mieć poczucie odizolowania, niższego zaangażowania, skupienia i rozproszenia ich rozmówcy w założonym i uruchomionym headsecie.

4. Poczucie wykluczenia osób korzystających tylko z komunikacji w świecie fizycznym oraz możliwe analogiczne poczucie osób połączonych cyfrowo (np. przebywających tylko w VR, ale łączących się z kimś korzystającym z MR, mającym w jego przestrzeni fizycznej współpracowników), mających ograniczoną możliwość obserwowania/słuchania rozmówców przebywających w innej fizycznej przestrzeni – już nasze współczesne problemy z prowadzeniem równolegle konferencji w przestrzeni fizycznej oraz online dobitnie wskazują na trudności z nagłośnieniem, udostępnianiem synchronicznie materiałów i prowadzeniem transmisji/dyskusji z użyciem zawodnych łączy/headsetów/kamer/mikrofonów. Niekiedy nawet 1–2-sekundowe opóźnienie w transmisji uniemożliwia swobodną rozmowę i żywe

reagowanie na słowa rozmówcy, tworząc wrażenie (zarówno u rozmówców, jak i potencjalnych słuchaczy), że komunikacja „twarzą w twarz" jest zwyczajnie lepsza (niezawodna, niosąca większą ilość informacji i niuansów, bardziej zobowiązująca).

REAGOWANIE NA ZMIANY W OBU ŚWIATACH

W przypadku instalacji MR *Makietowanie rzeczywistości* przypadkowe przesunięcie któregokolwiek obiektu w świecie fizycznym (np. tekturowego modelu testarossy na skutek oparcia się o niego) powodowało konieczność ponownego dostrajania całej instalacji: próby przywrócenia pierwotnego położenia (konieczne były dwie osoby, pierwsza w headsecie sprawdzała złożenie, druga przemieszczała obiekt). Bezruch obiektów fizycznych (szczególnie tych mniejszych) jest zwykle tymczasowy, ich ustawienie w przestrzeni może się zmieniać, na co powinny reagować obiekty w świecie cyfrowym. Duża liczba aplikacji AR potrafi mapować dany przedmiot (np. blat lub powierzchnię pianina jak w VRtuos i na bieżąco nakładać na nią dopasowaną wirtualną nakładkę). A w drugą stronę? Czy zmiany ustawienia obiektu cyfrowego, na przykład na skutek interakcji gestem, będą mogły wpływać na położenie obiektu lub reakcje w świecie fizycznym w stopniu wystarczającym na zbudowanie poczucia sprawczości i połączenia światów? Trudno wyobrazić sobie, jak taki dwustronnie interaktywny metawers/AR/XR mógłby działać w rzeczywistości fizycznej, która nas otacza (oprócz bardzo ograniczonego, wyizolowanego i kontrolowanego środowiska, na przykład sklepu bezobsługowego i wybranych przedmiotów).

FIZJOLOGIA CIAŁA PRZEJMUJĄCA KONTROLĘ

Niespodziewane kichnięcie. Ziewnięcie. Mrugnięcie w nieodpowiednim momencie. Burczenie w brzuchu. Zaplątanie się w kabel lub dywan. Spocenie się. Nagły przeciąg. Zsunięcie się paska lub stelaża podtrzymującego headset. Niespodziewane dotknięcie czegokolwiek w świecie fizycznym (szczególnie dotyczy to właścicieli psów, kotów lub rodziców małych dzieci). Lista nieprzewidywalnych wydarzeń związanych z ciałem i otoczeniem interaktora jest właściwie nieskończenie długa (i to niezależnie od medium: VE, AR, MR lub XR), a każde z nich momentalnie zaburza immersję/obecność i przypomina o priorytecie świata, w którym funkcjonuje nasze ciało (Jenkins, 2019a, b). Niezależnie od zaawansowania urządzenia tak długo, jak nasze ciało nie będzie unieruchomione i będzie mogło reagować na bezpośrednie bodźce fizyczne, tak długo będziemy doświadczać rozpraszania się cyfrowych iluzji.

PODSUMOWANIE

Pojawienie się immersji i/lub poczucia obecności w cyfrowych światach wymaga doskonałego zgrania technologii, treści i bodźcowania – z uwagi na złożoność całego procesu jest nietrwałe i ulotne. Przytoczone problemy techniczne związane z precyzją mapowania i optyką mogą zostać rozwiązane konstrukcyjnie lub poprzez oprogramowanie w ciągu najbliższych kilku lat (sterowanie gestami, dopasowanie paralaks i percepcji głębokości, mapowanie

ruchomych obiektów, deformacje optyczne). Aspekty estetyczne wpływające na „obecność", wynikające w dużej mierze z przyzwyczajeń, zmian mody, ikonografii, przywyknięcia do stylistyki i ograniczeń nowego medium, wymagają czasu – opatrzenia się i spędzenia wielu godzin, by przyzwyczaić do nowego środowiska własne konserwatywne zmysły (wizualne i geometryczne dopasowanie kilku warstw rzeczywistości, przełączanie się i poruszanie pomiędzy światami, komunikacja łączona). Ludzki ośrodek zmysłów osadzony w świecie fizycznym wyklucza pełną kontrolę nad immersją i obecnością w światach fizycznych (reakcje fizjologiczne, niespodziewane bodźce fizyczne). Największym wyzwaniem AR/MR/XR jest zespolenie cyfrowych i fizycznych elementów (szczególnie potencjalnie ruchomych lub zmiennych w swojej funkcji) oraz płynne przełączanie się pomiędzy tym, co cyfrowe, a tym, co fizyczne. Tworzone obecnie światy cyfrowe mają umowny charakter i wymagają od użytkownika ciągłego „aktywnego wierzenia" w prezentowaną rzeczywistość.

BIBLIOGRAFIA

Abramowicz, M. (2018). *Rising*. Pobrano z: https://acuteart.com/artist/marina-abramovic/ [1.08.2023].

Bailenson, J. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. W. W. Norton & Company.

Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*, 53, 243–255.

Botvinick, M., Cohen, J.D. (1998). Rubber hand 'feels' what eyes see. *Nature*, 391, 756, https://doi.org/10.1038/35784.

Bowman, D.A., McMahan, R.P. (2007). Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough?. *Computer*, 40, 7, 36–43, https://doi.org/10.1109/MC.2007.257.

Brigner, W.L., Deni, J.R. (1993). Motion Parallax, Relative Size, and Benussi Effect. *Perceptual and Motor Skills*, 76(3_suppl), 1320–1322.

Casini, M. (2022). Extended Reality for Smart Building Operation and Maintenance: A Review. *Energies*, 19, 8–20.

Donghee, S. (2018). Empathy and embodied experience in virtual environment: To what extent can virtual reality stimulate empathy and embodied experience? *Computers in Human Behavior*, 18, 64–73.

Edwards, T. (2015). Hands-on with Valve's amazing VR demo: The holodeck is here. *PC Games*, http://www.pcgamesn.com/hands-on-with-valves-amazing-vr-demo-the-holodeck-is-here [1.08.2023].

Engberg, M., Bolter, J.D. (2020). The aesthetics of reality media. *Journal of Visual Culture*, 19, 1, 81–95.

Ferris, S.H. (1972). Motion parallax and absolute distance. *Journal of Experimental Psychology*, 95(2), 258–263. https://doi.org/10.1037/h0033605 [1.08.2023].

Gibson, W. (1984). *The Neuromancer*. New York: Ace Hardcover.

Gniady, M. (2019). *Słoń*. Pobrano z: https://vimeo.com/322584349 [1.08.2023].

Grau, O. (2003). Virtual art. From illusion to immersion. Cambridge, MA: The MIT Press.

Heath, L. (2017). VR isn't an empathy machine. *Dangerous Tech*, 9, 68–76.

IKEA Place, https://www.ikea.com/au/en/customer-service/mobile-apps/say-hej-to-ikea-place-pub1f8af050 [1.08.2023].

Jenkins, A. (2019a). The fall and rise of VR: The struggle to make virtual reality get real. Pobrano z: *Fortune*, https://fortune.com/longform/virtual-reality-struggle-hope-vr/ [1.08.2023].

Jenkins, A. (2019b). Virtual Reality: Fictional all the Way Down (and That's OK). *Disputatio*, 11, 55, 333–343.

Krogulec, J. (2015). Immersja i tworzenie podmiotowości w grach. *CreatioFantastica*, 1, 48, 6–12.

Kurzweil, R. (1999). The coming merging of mind and machine. *Scientific American*, 88, 164–169.

Lanier, J. (1992). Virtual reality: The promise of the future. *Interactions Learning International*, 8, 275–279.

Madary, M., Metzinger, T. (2016). Real virtuality: A code of ethical conduct, recommendations for good scientific practice and the consumers of VR-technology. *Frontiers in Robotics and AI*, 5, 53–61.

Makransky, G., Petersen, G.B. (2021). The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): a Theoretical Research-Based Model of Learning in Immersive Virtual Reality. *Educational Psychology Review*, 33, 937–958.

Metzinger, T. (2003). *Being No One: The Self-Model Theory of Subjectivity*. Cambridge, MA: MIT Press.

Metzinger, T. (2013). *The transparent avatar in your brain.* Zaprezentowano: TEDX Barcelona 2013. https://www.youtube.com/watch?v=5ZsDDseI5QI [1.08.2023].

Murray, J. (2017). How close are we to the Holodeck. *Clash of Realities*, 21, 22–31.

Murray, J. (2020). Virtual/reality: how to tell the difference. *Journal of Visual Culture*, 19, 1, 11–27.

Myoo, S. (2022). VR Art. *Art Inquiry. Recherches sur les arts*, 24, 73–85.

Nilsson, N.C., Nordahl, R., Serafin, S. (2016). Immersion revisited: A review of existing definitions of immersion and their relation to different theories of presence. *Human Technology*, 12(2), 108–134.

Ostrowicki, M. (2009). Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego „realis". Odczuwanie. *Kultura Współczesna*, 3, 61.

Robinson, J.O., Piggins, D.J., Wilson, J.A. (1985). Shape, Height and Angular Movement in Stereokinesis. *Perception*, 14, 6, 677–683.

Sheridan, T. (1992). Musings on telepresence and virtual presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1, 120–126.

Skok, K. (2014). Wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej w grach. Wnioski z badań nad iluzją gumowej ręki i obecnością. *Homo Ludens*, 1, 6, 13–30.

Slater, M., Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 6.

Van Krevelen, R. (2007). *Augmented Reality: Technologies, Applications, and Limitations*. VU University Amsterdam.

Wrońska, M. (2013). *Dorastanie w środowisku cyfrowym – od immersji, poprzez bezkrytyczną fascynację, do kultury medialnej*. Katedra Pedagogiki Medialnej i Komunikacji Społecznej, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów. Pobrano z: https://ktime.up.krakow.pl/symp2013/referaty_2013_10/wronska.pdf [1.08.2023].

OPPONENTS OF DIGITAL IMMERSION. ANALYSIS OF CURRENT TECHNOLOGICAL AND PERCEPTUAL OBSTACLES FOR VR, AR, MR, XR ON THE EXAMPLE OF THE INSTALLATION ENTITLED "MODELLING REALITY"

Nowadays digital worlds operate on a conventionality and require the user to constantly "actively believe" in the presented reality. The article presents conclusions from the creation and displaying of the MR artistic installation entitled "Reality Mock-ups". On its basis, it presents current technical and perceptual problems resulting from attempts to combine virtual and physical reality (as VR, AR, MR, XR): functioning of digital hands, parallax adjustment, movements of objects, optical deformations, the moment of connecting and switching between realities, combined communication, physiological responses. These are factors that disrupt immersion and/or the sense of "presence", causing the "detachment" of the digital world from the physical one. Their analysis lets to verify popular beliefs about the current and future functioning of digital worlds, reveals our level of technological advancement and indicates areas that turn out not to meet the ideas and expectations created in pop culture.

Keywords: immersion, presence, senses, digital world, virtual reality (VR), metaverse, distractors

Zgłoszenie artykułu: 9.08.2023

Recenzje: 5.10.2023

Akceptacja: 8.11.2023

Publikacja online: 30.12.2023

© 2023 Autor. Jest to publikacja ogólnodostępna, którą można wykorzystywać, rozpowszechniać i kopiować w dowolnej formie zgodnie z licencją Creative Commons CC-BY 4.0.

STUDIA HUMANISTYCZNE AGH Tom 22/2 • 2023

https://doi.org/10.7494/human.2023.22.2.101

Justyna Kroczak*

ORCID: 0000-0002-7332-989X
Uniwersytet Zielonogórski

THE SOCRATIC PRACTICE OF "CARE OF THE SELF" (*EPIMELEIA HEAUTOU*) AND THE COACHING PROCESS

In this paper I present a comparative analysis of the knowledge discovery process applied by Socrates and the contemporary life coach. On one hand, I will use the method of in-depth analysis of selected (Socratic) dialogues by Plato, and on the other one of coaching practice and coaching values formulated by the International Coach Federation. The term "care of the self" (epimeleia heautou) appears in the Socratic dialogues, *Alkibiades* I and *Apology of Socrates*, and this term is juxtaposed with the coaching idea of "being resourceful". "Taking care of yourself" is about constantly gaining knowledge about yourself. This knowledge is extracted by Socrates and, in contemporary terms, by a life coach. The process of uncovering knowledge involves certain key elements that are shared by both the Socratic method and modern life coaching: establishing a relationship, a purpose and relevant questions. The analysis of each of these elements leads us to the conclusion that the key value of coaching, "the resourceful state of the coach and the coachee", has its roots in ancient philosophy – in the wisdom of Socrates.

Keywords: life coaching, Socrates, resourceful state, epimeleia heautou, coaching relationship

INTRODUCTION

Coaching, as a process whereby the coach helps clients to achieve self-mastery and develop self-management skills,[1] has its own set of methods and standards outlined by the International Coaching Federation (ICF) and the European Mentoring & Coaching Council (EMCC). The primary values that are promoted by these coaching institutions are achieved by means of a person-oriented focus on the individual and his/her well-being, a belief in human self-reliance and empowerment, as well as in the ability to build well-functioning communities. The coaching mission can be defined as "doing good" rather than "avoiding bad". On the part of the coach, "doing good" is based on providing respectful, kind, and attentive support to

* Instytut Filozofii, Uniwersytet Zielonogórski, al. Wojska Polskiego 71A, 65-762 Zielona Góra; e-mail: j.kroczak@ifil.uz.zgora.pl.

[1] Coaching is self-management with the help of a coach.

clients in their process of developing self-mastery, achieving life satisfaction and searching for self-knowledge. In order to perform the function of change initiator and to work effectively with the client and lead him/her to a resourceful state, the coach him/herself must be resourceful. Being resourceful means having such internal competencies at one's disposal as: emotional intelligence, ideological openness, an attitude full of kindness and empathy that is uncritical and respectful of others, and a readiness to listen actively and deeply. This state can be achieved by an ongoing search for self-knowledge through the identification of one's preferences, goals, and emotions. In other words, the coach must attain order in the mind, or a state of "being sensible" to use the words of Greek wisdom (Plato): "[…] and others who were of less repute seemed to be superior men in the matter of being sensible" (*Apology*, 22A[2]).

The importance of the coach's own resources in the process of coaching has not only been confirmed in psychology but also in its predecessor, Greek philosophy, which, starting from the fifth century BC, encouraged the development of self-knowledge and care of one's soul. The coaching term "managing one's resources" can be expressed in the language of philosophy as "looking after one's self" or to use Michel Foucault's term "care of the self" (Foucault, 2005). The first promoter of "care of the self", well-known from ancient Greek sources, was Socrates, who has often been presented in the coaching literature as the prototype of the coach (Bennett and Bush, 2009; Cox, 2013). Here, I would like to focus on one aspect of Plato's stance, which in my opinion, could constitute a theoretical basis for the above-mentioned coaching idea of "managing one's resources". In this connection, I will reconstruct and analyze the concept of "care of the self" on the basis of Plato's Dialogues from the Socratic period, with particular emphasis on *Alcibiades I*[3] and *Apology.* Then I will compare this concept with the values set out by the International Coach Federation, so as to demonstrate that the key value of "the resourceful state of the coach and the coachee" has a great deal in common with the wisdom of Socrates. It would even appear that the contemporary method of "self-management with the help of a coach" has, to a great extent, borrowed its content and goals from classical Greek philosophical anthropology and therefore represents a contemporary, popular version of Socratic philosophy.

***

In the dialogues, *Alcibiades I* and *Apology*, the term "looking after one's self" (Gk. *epimeleia heautou*),[4] which is crucial from the point of view of this research, appears in a sense

[2] All the quotations of Plato after: Plato (1921–1969). *Plato in Twelve Volumes*. trans. H.N. Fowler. Cambridge, MA: Harvard University Press.

[3] We do not know if Plato was the author of this dialogue, but for the purposes of this article this is of little significance. Even if it was written by one of Plato's disciples or anyone else inspired by Socratic Platonic philosophy, it still shows the Platonic current in philosophical standards relating to human ethical and social development and the concept of human nature.

[4] Michel Foucault defines care of the self: "What I mean is that, taking a historical view over some, or at least one or two millennia, you find again in these forms of knowledge the questions, interrogations, and requirements which, it seems to me, are the very old and fundamental questions of the *epimeleia heautou*, and so of spirituality as a condition of access to the truth" (Foucault, 2005).

that can partly be identified with the ancient Delphic maxim, "know thyself" (Gk. *gnothi seauton*). The ancient practice of "care of the self" was aimed at personal transformation, where the changes taking place within the person had a direct influence on the quality of life, with life becoming consistent with self-knowledge. In the context of coaching, it is not only the coach's life that becomes qualitatively better but above all that of the coachee. By looking after him/herself, the coach is, at the same time, better able to look after the client. This same thought flows from the lips of Socrates: "anyone who is ignorant of his own belongings will be similarly ignorant, I suppose, of the belongings of others" (*Alcibiades I*, 133e).

What is self-knowledge according to Socrates? It is the awareness that human beings are in fact souls: "man […] turns out to be nothing more than soul" (*Alcibiades I*, 130c). From the perspective of the ancients, the soul was the seat of knowledge and thought (*Alcibiades I*, 133c). Only a person who thinks, seeks knowledge, and understand the nature of things can take care of others, whereas the person who is locked in ignorance cannot teach others what he himself does not have "but could one possibly impart a thing that one had not?" (*Alcibiades I*, 134c).

According to ancient wisdom, a person desiring to know and care for him/herself should find a master, mentor, or guide to help in the process of self-transformation. Alone, due to such factors as subjectivity, mental blocks and limitations, often one's full potential cannot be realized. The master, however, thanks to skillfully posed questions, can uncover someone's knowledge. What is emphasized here, then, is the function and value of a master-student relationship. Socrates was a care-of-the self-teacher, but at the same time, he was a care-of-others teacher, for his ultimate goal was the good of others, the social good. Getting to know oneself (with the help of a teacher) was intended to serve society, or in the Greek context, the polis.

The Socratic method of posing questions was an elaborate, two-stage method which consisted in reducing his interlocutor's views and convictions to absurdity (Gk. *Socratic elenchus*) and then helping to give birth to new, true knowledge of the self (Gk. *maieutics*). The outcome of this process could contribute to the improvement of social life.

Alcibiades, Socrates' interlocutor in the dialogue of the same title, sets himself the goal of ruling the state, without thinking, however, about the quality of this rule if it were to come about. Socrates gently rebukes his interlocutor by reducing his thesis to absurdity, but then, together with his interlocutor, he goes on to establish the goal (what it means to be human and how to get to know one's self) and consistently works towards it. "In what way can the same-in-itself be discovered? For thus we may discover what we are ourselves" (*Alcibiades I*, 129b). Coaching does not use such abstract theses, but it is more structured than Socrates' method. Socrates relied, above all, on his own intuition and wisdom. In this context it is worth emphasizing that although the talent, resourcefulness and personality of the coach are crucial in the coaching process, a considerable role is also played by knowledge of proper session planning, techniques, types of question and the role of supervision and credentialing. At the same time, the coach treats what they do primarily as an activity for which they are paid, whereas for Socrates it was a calling, one that was more powerful even than death. "[…] with orders to spend my life in philosophy and in examining myself and others" (*Apology*, 28e).

Both in the coaching process and in the Socratic method, being resourceful makes it possible: firstly, to enter into a coaching relationship, secondly, to ask the relevant key questions

that will result in the establishment of appropriate goals that are positive, concrete and in harmony with the coachee, and thirdly, to discover within the client the power to realize the established goals.

THE SOCRATIC AND COACHING RELATIONSHIPS

Socrates was a person with a kind and friendly disposition who was open to people and to the world. He was, however, prone to placing only a limited trust in his interlocutors, being aware of the prevalence of mistaken ways of thinking. He reprehended superficial logic and mistakes in thinking, but he did this in such a skillful and good-humored fashion that his interlocutors quickly took over Socrates' line of thought and used it to replace their previous mistaken way of thinking:

> **Theaetetus**
> But I assure you, Socrates, I have often tried to work that out, when I heard reports of the questions that you asked, but I can neither persuade myself that I have any satisfactory answer, nor can I find anyone else who gives the kind of answer you insist upon; and yet, on the other hand, I cannot get rid of a feeling of concern about the matter.
> **Socrates**
> Yes, you are suffering the pangs of labor, Theaetetus, because you are not empty, but pregnant.
> **Theaetetus**
> I do not know, Socrates; I merely tell you what I feel.
> **Socrates**
> Have you then not heard, you absurd boy, that I am the son of a noble and burly midwife, Phaenarete?
> **Theaetetus**
> Yes, I have heard.
> **Socrates**
> And have you heard that I practice the same art?
> **Theaetetus**
> No, never (*Theaetetus*, 148e–149a).

In a sense, Socrates left his interlocutors with little room for maneuver, provoking and encouraging them to look deep inside themselves. In this way he created an exceptional and secure relationship in which the interlocutor felt curiosity, but also a sense of momentary discomfort. This discomfort, resulting from being provoked into a changed way of thinking, worked to the advantage of the interlocutor. An almost identical situation can be seen in coaching, where an atmosphere of trust, attention and sincerity is intended to promote a change in the client's way of being, even though – this may initially be troubling and stressful.

The ability to co-create a relationship is one of the key coaching competencies. It is thanks to this relationship (which is characterized by authenticity and transparency) that the other person will discover within himself the capacity to use that relationship for growth, and change and personal development will occur (Rogers, 1995). In a significantly more concrete way than in the case of Socrates, we can point to some of the factors that lie at the heart of

a good, deep coaching interaction. Research has shown that specific elements contribute to the creation of the above-mentioned atmosphere of trust, attention and sincerity, including: face-to face contact, the appropriate frequency of meetings and the coach's skill in active, supportive listening (Gyllensen and Palmer, 2007). Coaches can only uncover the client's resources when they themselves are in a resourceful state and possess soft skills and specific personality traits, including, and above all, emotional intelligence. The role of this quality, which is conducive to building a successful and secure relationship with the client, has been clearly demonstrated by Stephen Neale (Neale et al., 2011).

The coaching relationship is a relationship that is aimed at enriching the lives of clients and helping them to uncover their resources. The coach takes on the role of a moderator in the client's discussion with him/herself, and in this way, with the support of a coach, clients help themselves. The coaching relationship will be successful if both sides are committed to the process, but the underlying condition for this is the personality of the coach. In the case of the Socratic relationship, the weight is focused exclusively on Socrates, who is the guide and master emanating wisdom, with energy flowing in one direction: from Socrates to his interlocutor.

QUESTIONS

Jenny Rogers, a leading executive coach, suggests that giving advice or assessment while questioning the client during the coaching process should be avoided so as not to become involved in forcing change upon the client. It is the client who must engage in the process of reaching a solution, the client must be "the source of solutions" (Rogers, 2016). Questions should be short, substantial, neutral i.e., not leading questions, and powerful, i.e., relating to the sphere of values, e.g. Why is that important for you? What are you aiming at? What are you going to gain? What would it make you like? The sphere of values, unlike the sphere of convictions, is the natural and appropriate coaching sphere, for values unite people whereas convictions divide them.

Correctly posed, a question possesses great power – the client's thought follows on from the question, for the direction of thought is already contained within the question. The questions posed by the coach should be constructed in such a way as to draw upon and strengthen the client's present and potential resources. Coaching questions based on methods such as Dilts Pyramid are directed towards the future, resourcefulness, and above all, towards bringing about a change in any negative and destructive convictions about the self.

Although, like the coach, Socrates bases his questions on the interlocutor's resources, the structure of his questions is a little different. Socrates draws out the knowledge that is already possessed, but unlike the coach, he is personally involved in getting his interlocutor to reach a particular solution (the truth). Socrates seems to know the answers to the questions he asks; he asks them in such a way that his student will come up with these very answers, though he does this in a very subtle manner, without giving offense. Socrates' attitude is not just that of a coach but also of a counselor: "[…] and while I live and am able to continue, I shall never

give up philosophy or stop exhorting you and pointing out the truth […] – most excellent man, are you […] not ashamed to care for the acquisition of wealth, and for reputation and honor, when you neither care nor take thought for wisdom and truth and the perfection of your soul?" (*Apology*, 29d–e). In the dialogue Socrates always takes a leading role, whereas in coaching the client takes first place and is considered to be self-reliant. Despite these differences, in both approaches the interlocutors are treated with respect; they are valued and there is a sincere desire to help them.

GOALS

As in the case of Socratic practices, coaching can be distinguished from normal conversation in that during the process a goal must be identified. The coach's task is to draw out and name the goal, rather than focusing on the problem. The problem is always translated into a goal that is positive, concrete, and achievable, and this goal is always connected with inner transformation, for example, a readiness to change some aspect of life.

When faulty thinking is revealed in the process of establishing goals, neither Socrates nor the coach states outright that a mistake has been made but rather allows the interlocutor to come to such conclusions independently. Socrates does this more in the style of a counselor or teacher whereas the coach takes the role of a traveling companion on the coachee's journey into the self. The positioning of the interlocutors is also somewhat different. Whereas the coachee must want to change and must be fully engaged in the process, Socrates' interlocutor, whether he wants to or not, is brought to the truth thanks to his master's talents.

Socrates seems to be fully conversant with correct deduction and sets out to prove that although his interlocutor thinks he knows, in fact, he knows nothing: "then I tried to show him that he thought he was wise, but was not" (*Apology*, 21c–d). The coach, on the other hand, does not know what is best for his client, for he is guided by the principle that the client has a better understanding of what is best for him and only needs help in uncovering it.

In coaching, at least two types of goals are distinguished: transactional and transformational. The first type is concerned with achieving something, resolving a particular issue, whereas the second involves 'intrinsic satisfaction' and the art of coping with difficult situations (Rogers, 2016). Transformational goals can be compared to the practice of *futurorum malorum præmeditatio* (Lat.), which was to reach its zenith in Roman Stoicism, although elements of this practice can already be seen in Socrates. This spiritual exercise served to get to know or establish the self, to equip oneself with *paraskeue* (Gk.) or preparations, to make oneself resistant to the twists of fate and develop *andreia* (Gk.) or courage. The practice is also an expression of the philosophical asceticism, in other words, "training the self in order, among other things, never to be weaker than that which might betide us" (Foucault, 2005). Socrates provides an example of this when he advises the judges to equip themselves for death: "But you also, judges, must regard death hopefully and must bear in mind this one truth, that no evil can come to a good man either in life or after death, and God does not neglect him" (*Apology*, 41c–d).

The achievement of one's goal, and the inner transformation involved in this, leads to a feeling of happiness. Happiness, for Socrates, was identified with the achievement of knowledge, or virtue, which leads, as a result, to good conduct (this is the so-called theory of ethical intellectualism). Coaches, in turn, often define happiness as harmony and balance among different spheres of life – the physical, emotional, intentional, and spiritual (Atkinson and Chois, 2007). Although the definitions place the emphasis on different aspects, the key issue is nevertheless the same in both cases, namely good conduct that is in keeping with one's inner convictions (achieved by means of the Socratic process and coaching).

GOAL ACHIEVEMENT – CHANGE

Change in human life is unavoidable. As William James stated, a human can alter their life by altering their attitude. The idea of the inevitability of change stems from the nature of human thought and its consciousness.

Those experiencing the process of coaching or the encounter with Socrates undergo a gradual transformation, as a result of which they become equipped with skills for the art of living (Gk. *techne tou biou*). The effort exerted by the coach or Socrates in 'preparing' their subjects has far-reaching, philosophical consequences. According to many ancient philosophers, life is a test for which we should be prepared. The subjects become free and know that they must work on their own attitude towards themselves and the world, that is, they must concentrate on the things that they can influence – their emotions, decisions, and attitudes, while accepting the things that they have no influence over, that is, external events. They start to become aware of the need for, but also the benefits to be gained from, taking responsibility for their own lives. At first glance, it would appear that the Socratic method borders on metaphysics while the coaching method seems to be more pragmatic and individualistic; on closer inspection, however, it can be seen that the coaching method also encroaches on the very core of the subject's being and changes it. There is no question, in either case, of any kind of manipulation or rhetoric, let alone magic, esoteric or mystery; it is purely about human wisdom: "The fact is, men of Athens, that I have acquired this reputation on account of nothing else than a sort of wisdom. What kind of wisdom is this? Just that which is perhaps human wisdom. For perhaps I really am wise in this wisdom" (*Apology*, 20d). The changes which take place in subjects as a result of coaching or the Socratic method are not restricted to the subjects alone, but also affect their environment and therefore society as a whole. The impact of coaching is manifested in change.

CONCLUSIONS

Although coaching associations like IFC or EMCC do not mention any underlying historical philosophical doctrine, a certain philosophy is, in fact, present in coaching, and a specific "practical philosophy of life", that is ethics, can be clearly identified. The main thesis of this

philosophy is the idea that both one's own resources and those of others, care of the self and care of others can be understood in a very broad sense. While it is true that both Socrates and the coach work on their subjects' current resources, they also notice and draw out potential resources, for the possibility of change is also a resource. They help their interlocutors in the search for "the entire conduct of life that for each of us would make living most worthwhile" (*Republic*, 344e). Being resourceful means having control over the self, or command of the self. The coaching mindset is deeply humanistic, personalistic, and filled with respect for human beings and their potential. Coaching acknowledges the self-reliance, independence, and wisdom of each subject. In this respect the humanism of coaching surpasses that of Socrates, who reserved the right to lecture people on how to live, to judge others and their lives, to point out deficiencies in their consciences and speak out when he noticed that they were not working on improving themselves (*Apology*, 30a–b). What is more, in the discussions of Socrates, we can observe that he distinguishes between those who are better and worse: "But I do know that it is evil and disgraceful to do wrong and to disobey him who is better than I, whether he be god or man" (*Apology*, 29b) and also "for I believe it is not God's will that a better man be injured by a worse" (*Apology*, 30d). The coach does not make such distinctions, yet she/he avoids from falling into a moral relativism like the Sophists. Coaching abides by a moral code which distinguishes between right and wrong.

The concept of the goal in coaching is also worth highlighting. This goal should be positive, concrete, and determined by the individual. It is the third characteristic in particular that is of importance from the viewpoint of philosophy. According to ancient wisdom, especially the Roman philosophy of life expressed by Stoicism and Epicureanism, all unhappiness arises from setting unrealistic goals. An unrealistic goal is a goal which, by the very nature of things, cannot be achieved because it is not contingent on our own decisions. According to Pierre Hadot, "The task of philosophy, is to educate people, so that they seek only the goods they are able to obtain, and try to avoid only those evils which it is possible to avoid" (Hadot, 1995). Ancient philosophy fostered the pursuit of goals that lay within the sphere of one's liberty while all else should be left to the nature of things. Philosophy then (mainly Stoicism) in its original sense, following Hadot, is not a theoretical construct but "a method for training people to live and to look at the world in a new way" (Hadot, 1995). This is reminiscent of the coaching mindset. Both of these forms are non-invasive, yet the effects produced by their practices, including, above all, self-awareness and "concentration on the present moment" (Hadot, 1995) are very powerful.

To sum up, coaching is primarily a form of educational and developmental support focused on bringing about a change in thinking strategies. Although practical in character, it is possible to point to its theoretical underpinnings, even though these are not directly expressed, for coaching does not possess source texts per se that represent its foundation base. Some schools of coaching recognize the works of Milton Erikson, Carl Rogers, or Robert Dilts as such foundation sources, but neither ICF nor EMCC emphasize these texts. I believe that the term "resourceful coach" discussed above, as well as the values promoted in coaching (such as high ethical standards, respect, an inclusive concept of human beings and their self-reliance) clearly demonstrate that coaching has its roots in philosophy. Studying philosophy may therefore contribute to finding deeper layers of meaning in the pursuit of coaching.

REFERENCES

Atkinson, M.W., Chois, R.T. (2007). *The Art and Science of Coaching: The Inner Dynamics of Transformational Conversations*. Dallas: Exalon Publishing.

Bennett, J., Bush, M.W. (2009). Coaching in organizations. Current trends and future opportunities. *OD Practitioner*, 41, 1, 2–7.

Cox, E. (2013). Coaching understood: a pragmatic inquiry into the coaching process. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 8, 1, 265–270.

Foucault, M. (2005). *The Hermeneutics of the Subject. Lectures at the Collège de France, 1981–1882*. F. Gros, F. Ewald (ed.), A. Fontana, G. Burchell (trans.). New York: Palgrave Macmillan.

Gyllensten, K., Palmer, S. (2007). The coaching relationship: An interpretative phenomenological analysis. *International Coaching Psychology Review*, 2, 2, 169–177.

Hadot, P. (1995). *Philosophy as a Way of Life. Spiritual Exercises from Socrates to Foucault*, trans. A.I. Davidson, M. Chase. Oxford: Blackwells.

International Coaching Federation 1. *ICF Code of Ethics*. Retrieved from: https://coachingfederation.org/ethics/code-of-ethics [23.11.2022].

International Coaching Federation 2. *ICF Core Competencies*. https://coachingfederation.org/credentials-and-standards/core-competencies [23.11.2022].

Neale, S., Spencer-Arnell, L., Wilson, L. (2011). *Emotional Intelligence Coaching. Improving Performance for Leaders, Coaches and the Individual*. London: Kogan Page.

Plato. (1921–1969). *Plato in Twelve Volumes*. H.N. Fowler (trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Rogers, C.R. (1995). *On Becoming a Person: a Therapist's View of Psychotherapy*. Boston: Houghton Mifflin.

Rogers, J. (2016). *Coaching Skills: The Definitive Guide to Being a Coach*. Maidenhead: Open University Press.

Submitted: 27.02.2023

Reviewed: 30.03.2023

Accepted: 23.05.2023

Published online: 30.12.2023

© 2023 Author. This is an open access publication, which can be used, distributed and reproduced in any medium according to the Creative Commons CC-BY 4.0 License.

STUDIA HUMANISTYCZNE AGH Tom 22/2 • 2023

https://doi.org/10.7494/human.2023.22.2.111

Karol Więch*

ORCID: 0000-0002-6796-8409
Uniwersytet w Białymstoku

HUMANIZOWANIE NOWOCZESNOŚCI NA PRZYKŁADZIE ZWIĄZKÓW MIASTA I LITERATURY

W artykule podjęto próbę zilustrowania trzech relacji pomiędzy literaturą a miastem. W pierwszej z nich miasto staje się treścią literatury jako inspiracja, zrekonstruowana mapa, ale także indywidualne doświadczenie. W drugiej – literatura inicjuje działania twórcze w mieście. Reprezentują je rzeźby literackie, modyfikacje budynków mieszkalnych, a także interaktywne aplikacje odsłaniające lokalną przestrzeń w kontekście literatury. Trzecia relacja zawęża się do międzynarodowego programu UNESCO opierającego się na spójności działań z pogranicza sztuki literackiej i marketingu. Nowoczesne miasto staje się projektem otwartym, mającym na celu stworzenie poczucia bliskości pomiędzy czytelnikiem/mieszkańcem/turystą a przestrzenią miejską. To szansa na stworzenie zupełnie nowej jakości w doświadczeniu literatury, ale także w jej produkcji i dystrybucji, gdzie humanizacja odgrywa kluczową rolę w tworzeniu i podtrzymywaniu wspólnoty.

Słowa kluczowe: miasto, kreatywność, literatura, UNESCO, humanizm

Głównym założeniem towarzyszącym powstawaniu niniejszego tekstu była teza, że przedmioty, między innymi obiekty architektoniczne i książki, mają zasadniczy wpływ na proces uczłowieczenia, stanowiąc materialny zapis kultury i życia społecznego, biorąc udział w transmisji reguł, zasad i celów konstruujących ramy życia społecznego wspólnoty (Krajewski, 2012, s. 53). Tak rozumiane przedmioty należy zatem rozpatrywać znacznie szerzej niż jedynie materię nieożywioną lub statyczny artefakt kulturowy, gdyż stają się one na przykład towarzyszami życia lub zyskują status aktorów społecznych (Latour, 2009, s. 122). Jednocześnie sam tekst literacki, jak wynika z przytoczonych w artykule przykładów, ma potencję do tego, by przemieszczać się między różnymi nośnikami materialnymi, zwiększając efektywność procesu humanizacji – istotnej zarówno w okresie renesansu; mającej niebagatelne znaczenie w czasach współczesnych. Należy zauważyć, że humanizm renesansowy był formacją umysłową charakterystyczną dla obszaru kultury Europy Zachodniej, miał genezę w paradygmacie odrodzenia człowieka i kultury, który rozkwitał już w średniowieczu, ale swą dojrzałą formę osiągnął na przełomie XIV–XVI wieku (Borowski, 2009, s. 125). Antropocentrycznie usposobieni humaniści renesansowi sięgali jednak dalej niż

* Wydział Studiów Kulturowych, Uniwersytet w Białymstoku, ul. Świerkowa 20, 15-328 Białystok; e-mail: k.wiech@uwb.edu.pl.

do średniowiecznych filozofów stawiających w punkcie centralnym zagadnienia teologiczne. Zainteresowanie starożytnością przyczyniło się w okresie do wysypu humanistów filologów, których optyka skierowana była w przeważającej mierze na sprawy literackie i filologiczne i których osiągnięciem było odzyskanie oraz tłumaczenie pism starożytnych filozofów (Tatarkiewicz, 2009, s. 12). Klasyczna grecko-rzymska humanizacja była więc w dużej mierze filozoficzno-sermocynalna, a stawanie się człowiekiem wymagało zanurzenia w logosferze i językowo-racjonalnego strukturyzowania doświadczeń. Studia *humanitas* zaadaptowane ze średniowiecznego systemu programu *trivium* i *quadrivium*, obejmujące gramatykę, retorykę, poetykę, historię oraz filozofię moralną, stały się w oświeceniu samodzielną przestrzenią edukacji (Hanusiewicz-Lavallee, 2015, s. 129).

Kategoria etyczna *humanitas* rozumiana była jako filantropia, życzliwy stosunek do innych, ale przede wszystkim to, co typowo ludzkie dla człowieka w odniesieniu do siebie samego i własnych predyspozycji – co czyni z istoty ludzkiej byt znajdujący się w ciągłej modyfikacji i wyrażający naturalną potrzebę samodoskonalenia (Pawlak, 2010, s. 174). Na kanwie takiego humanizmu, ale też w wyniku jego krytyki, ukonstytuował się nowy humanizm, który w ujęciu Ágnes Heller stanowił formę uniwersalnego gestu nowoczesnego indywiduum (Heller, 2012, s. 167). Według Heller istotą humanizmu nie jest kartezjański subiektywizm ani racjonalizacja norm moralnych, lecz obowiązek wobec tego, co uniwersalne. Z kolei nowoczesny humanizm, wywodzący się przede wszystkim z filozofii Immanuela Kanta, zawiera „poprawne myślenie" o liberalnej normie praw każdego człowieka, chroniące przed przemocą, wpływem, naruszeniem integracji postanowień. Dlatego postawa nowoczesnego humanizmu obejmuje potrzebę robienia czegoś przez „ludzi jako takich" dla „ludzi jako takich", solidarnie, razem z innymi, w poczuciu, że to działanie jest godne pochwały i pożądane.

Z kolei „nowoczesność" rozumiem, za Anthonym Giddensem, jako kategorię odnoszącą się do instytucji i wzorów zachowań ujawniających się od momentu upadku europejskiego feudalizmu i zintensyfikowanych w XX wieku (Giddens, 2002, s. 21). Nowoczesność cechuje się w szczególności dynamiką, która prowadzi do *rozdzielenia czasu i przestrzeni* mającej swój punkt kulminacyjny w relacjach globalnych; sprzyja powstaniu *mechanizmów wykorzeniających*, obejmujących systemy abstrakcyjne: symboliczne i eksperckie; wreszcie prowadzi do uregulowanej *refleksyjności instytucjonalnej* o warunkach życia społecznego (Giddens, 2002, s. 30).

Pisząc o potrzebie humanizacji w czasach współczesnych, myślę o jej specyficznym wariancie, gdzie miasto staje się metamedium dla literatury, a obiekty architektoniczne i przestrzenie urbanistyczne nośnikami tekstu w procesie nowoczesnej *humanitas*. Z góry należy zaznaczyć, że przytoczone przeze mnie przykłady nie wyczerpują problemu, a raczej są formą jego rozpoznania i potraktowania jako zachęty do dalszej, głębszej analizy.

Implementacja tekstu w przestrzeń miejską nie jest oczywiście zjawiskiem nowym. Cofając się do czasów przeszłych, warto nadmienić, że już w Egipcie faraonów funkcjonował dyskurs monumentalny, który za pomocą hieroglifów utrwalał w kamieniu rezultat działań politycznych i odnosił się jednocześnie do świata bogów (Assman, 2015, s. 185). Dyskurs monumentalny jako centralna forma organizacji pamięci kulturowej w Egipcie był zatem środkiem komunikacji – również z potomnymi – jak i drogą zbawienia wymagającą kształtowania cnoty. Bardziej różnorodnie przedstawiało się połączenie tekstu i architektury

w okresie Cesarstwa Rzymskiego, ponieważ potencjalne miasto należące do Imperium Romanum nie było miastem posągów, publicznych miejsc spotkań czy świątyń, a miastem napisów (Petrucci, 2010, s. 19). Napisy miały charakter polityczny, reklamowy, celebracyjny, publiczny lub prywatny. Najbardziej wzniosłe napisy były eksponowane w miejscach do tego przeznaczonych, tj. nekropolie, fora i place. Również XV- i XVI-wieczna Wenecja jest doskonałym przykładem miasta, które w pełni zasługiwało na tytuł „miasta literatury" swych czasów, gdyż w XV wieku wydrukowano tam więcej książek niż w jakimkolwiek innym europejskim mieście – 2 miliony egzemplarzy, 4,5 tysiąca tytułów – z kolei w następnym wieku liczba ta wzrosła do około 17,5 tysiąca tytułów i 18 milionów egzemplarzy książek rocznie (Brigs i Burke, 2010, s. 70). Na poziom produkcji książek mieli wpływ nie tylko drukarze i kupcy weneccy, ale też społeczeństwo cechujące się wysokim stopniem tolerancji kulturowej i religijnej społeczeństwa.

Starożytny Egipt, Cesarstwo Rzymskie i Wenecja w XVI wieku stanowią modelowy przykład synergii między pismem, gospodarką, architekturą i społeczeństwem. Pismo wytwarza również nowe praktyki społeczne, instytucje oraz formując się w literaturę sposoby imaginowania rzeczywistości. *Imaginarium społeczne*, według Charlesa Taylora, jest sposobem wyobrażania sobie przez zwykłych ludzi własnego otoczenia przez imaginowanie go, najczęściej wyrażane za pomocą obrazów, legend, opowieści. *Imaginarium społeczne* wiąże się więc ze wspólnym rozumieniem spraw i podzielaniu przekonań przez duże grupy ludzi lub całe społeczeństwa (Taylor, 2010, s. 37). Dlatego literaturze przypisuje się zazwyczaj rolę obrazu społeczeństwa, chociaż jest to obraz niebezpośredni i wybiórczy (Watt, 1980, s. 74). Sztuka literacka, w rozumieniu geografa Yi-Fu Tuana, przydaje też widowiskowości doświadczanym miejscom, które są bardzo ważne dla ludzi i całych grup, ale mają znikome walory wizualne (Tuan, 1987, s. 205). Literatura potrafi kierować naszą uwagę na obiekty, miejsca i obszary doświadczeń, które często pozostają transparentne. Problem ten zostaje podjęty przez geopoetykę, która bada zapisy miejsc w tekstach kultury, określane jako topografie (Rybicka, 2006, s. 480), a także geografię humanistyczną, o której Ewa Rewers pisze, że jest rozciągnięta między dwiema perspektywami: uniwersalno-obiektywną oraz perspektywą sytuacyjno-subiektywną, z akcentem na drugą optykę (Rewers, 2005, s. 167). Pierwsza perspektywa geografii humanistycznej reprezentuje ogólnie rozumiane miejsce jako punkt należący do abstrakcyjnego paradygmatu kartograficzno-matematycznego, który jest reprezentowany przez mapę czy plan. Za odzwierciedlenie tego typu formalnego podejścia do przestrzeni można uznać obiektywny opis budynków, rzeczy, postaci, gdzie pisarz skupia się raczej na statycznych, namacalnych, właściwościach przedmiotu deskrypcji. Druga opcja w ramach geografii humanistycznej ogniskuje się wokół introspekcyjnych i egzystencjalnych relacji łączących środowisko z ludzkimi działaniami. To właśnie drugi obszar geografii humanistycznej, który zapoczątkowała praca *Geography, Experience, and Imagination* Davida Lowenthala z 1961 roku nakierowała badaczy przestrzeni w kierunku subiektywnych percepcji, prywatności, indywidualnych światopoglądów (Tuan, 2003, s. 878). Dlatego Robert A. Dahl, który analizował korelacje między przestrzenią miasta a systemem demokratycznym, jest zdania, że Amerykanie nie potrafią budować dobrych miast, co było instynktowną domeną Greków, Rzymian i Włochów (Dahl, 1967, s. 964). Dahl, używając terminów „nie-miasto" i „antymiasto", stara się ukazać dehumanizującą rolę niewłaściwej

urbanizacji. Jednocześnie jest zdania, że miasto będące jednostką rządów demokratycznych powinno oferować obietnicę dobrego życia przeżywanego wspólnie ze współobywatelami. Wiadomo również, że funkcjonowanie w obrębie antymiasta ma swoje psychologiczne konsekwencje dla mieszkańców, przyczyniając się do zblazowania, atomizacji, spłycenia i zdepersonalizowania miejskiego światopoglądu, etosu i osobowości (Redfield i Singer, 1954, s. 65). Te negatywne skutki urbanizacji dotyczą w szczególności urbanizacji wtórnej (suburbanizacji) i eskalują, gdy dezorganizacja osobista i kulturowa są największe. Mimo to w nowych warunkach wyłaniają się również formy integracji niewystępujące w etapie urbanizacji pierwotnej polegającej na migracji ludzi ze wsi do miast. Wydaje się, że jedną z ważniejszych ról w procesie humanizacji czy oswajania przez ludzi przestrzeni miejskiej odgrywają technologie zabawy. Wraz z pojawieniem się nowoczesnych metropolii interakcje ludzi w nowych przestrzeniach publicznych zaczęto analizować za pomocą goffmanowskiej metafory teatralnej uwzględniającej współwystępowanie ról, rekwizytów i scen, ale też miasto zwyczajnie stało się centrum rozrywki, autentycznej zabawy, wspólnych doświadczeń. Okazało się wywrotowym placem zabaw, gdzie gra i symulacja łączy się z rzeczywistością (Lange, 2019, s. 355). Między inteligentnym miastem a miastem pełnym zabaw zachodzi oczywiście zasadnicza różnica ze względu na specyfikę zaangażowania obywateli, która rozciąga się między racjonalnością i nastawieniem na cel a radością z działania samego w sobie (Lange, 2019, s. 358). Ludzkie doświadczenie miejsca, które stanowi oś geopoetyki, a także geografii humanistycznej, pozwala uznać nowoczesne miasto za przestrzeń elastyczną i podatną na modyfikacje przez mieszkańców. Z drugiej strony ta nowoczesna przestrzeń zyskuje w jakimś stopniu wyabstrahowany, postreferencyjny wymiar przybierający charakter symulacji. Według Jeana Baudrillarda, sfera realna przestała stanowić bazę do wytwarzania fikcji, lecz to za pomocą fikcji, pozorów i stanów zdecentrowanych wynajdywana jest na nowo rzeczywistość, która zniknęła wcześniej z ludzkiego życia (Baudrillard, 2005, s. 152). Symulacja ma również kardynalny wpływ na kategorię mapy (znaczący dyskurs i wytwór kultury) oraz terytorium (rzeczywistość), których koherencja, w definicji francuskiego filozofa, miała zostać zerwana w epoce ponowoczesności ukonstytuowanej na kulturze masowej i globalnych produkcjach późnego kapitalizmu (Bal, 2017, s. 280). Dlatego miasto rozpatrywane jako *symulakrum* może być stale tworzone i zmieniane za pomocą fikcyjnych znaków, pretendujących do stania się tym, co realne. Z kolei istniejące jedynie w wyobraźni pisarzy obiekty mogą urzeczywistnić się w miejskiej tkance, udając, że stanowią jego naturalny element.

Literatura, jak próbuję wykazać w artykule, ma znaczący wpływ na charakter tych modyfikacji nie tylko ze względu na fakt, że sama stanowi zachętę do racjonalnej i jednocześnie wyimaginowanej zabawy. Literatura jest przede wszystkim rodzajem wiedzy, która może funkcjonować poza obrębem materialnych nośników. Dlatego wiedza literacka nie istnieje w książkach, ale w schemacie poznawczym wytwarzanym przez czytelników w trakcie lektury. To z kolei determinuje świadomość, że wytworzone w ramach lektury konstrukcje mentalne różnią się w zależności od danej osoby, która czytając, odwołuje się do różnych map poznawczych (Bjornson, 1981, s. 59). Jeżeli projekt nowoczesnego, inteligentnego miasta powinien obejmować humanizację przestrzeni i jednocześnie pozwalać na kreatywną partycypację mieszkańców w przekształcaniu sfery publicznej, to uzasadnione wydaje się istnienie silnych korelacji między literaturą, aktywnym podmiotem, wspólnotą i przestrzenią miasta.

Analizując relacje między miastem i literaturą, warto zwrócić uwagę na trzy zasadnicze warianty: a) *miasto w literaturze* stanowiące przykład topografii i indywidulnego doświadczenia przestrzeni przez pisarzy; b) *miasto literaturze* reprezentujące strategie implementowania literatury w przestrzeń publiczną; c) *Miasto Literatury* – projekt zmierzający do ukonstytuowania miasta na literackim fundamencie.

MIASTO W LITERATURZE

Istnieją w historii literatury opisy miast, które na stałe zagościły w świadomości odbiorców pochodzących z różnych kręgów kulturowych i żyjących w odmiennych czasach. Dlatego prócz namacalnych miast, mających swoją historię, układ ulic, nazwy placów, istnieją ich znane literackie „sobowtóry": XIX-wieczny ogarnięty pesymizmem Petersburg Fiodora Dostojewskiego; złożony w wielu drobnych elementów Dublin Jamesa Joyce'a, duszny i oniryczny Cuernavaca z powieści Malcolma Lowry'ego. O mieście można również opowiadać okrężną drogą, jak czyni to Italo Calvino w *Niewidzialnych miastach*, których bohater – podróżnik Marco Polo – enigmatycznie wyjaśnia w rozmownie z Chanem: „Za każdym razem, kiedy opisuję jakieś miasto, mówię coś o Wenecji" (Calvino, 2002, s. 64). Pomimo że mowa o fizycznie istniejących przestrzeniach opisywanych przez pisarzy literacka narracja tworzy z nich osobne byty. Problem ten jest podejmowany w badaniach literackich, które zajmują się kartografią literacką. Według Elżbiety Rybickiej kluczowym paradygmatem kartografii literackiej nie jest mimetyczne odwzorowanie miasta czy innej przestrzeni w literackiej narracji, lecz „problemem stają się tu właśnie rozbieżności i przesunięcia pomiędzy mapą narracyjną a mapą rzeczywistą. Podobnie jak mapa nie jest terytorium, tak mapa przestrzeni fikcyjnej nie jest też ani tą fikcją, ani terytorium, ale by owe różnice dostrzec, potrzebna jest właśnie konfrontacja obu map, fikcyjnej i rzeczywistej" (Rybicka, 2013, s. 38). Literackie mapowanie zawiera w sobie selekcję, pominięcia, wytwarzanie granic i uogólnień, z drugiej strony lektura wymaga od czytelnika skonstruowania własnej mapy terytorium powieściowego.

Relacje między tym, co obiektywne i subiektywne, problematyzowane i pominięte przez literaturę, można odnieść do trzech opisów Paryża stworzonych przez Monteskiusza (właśc. Charles Louis de Secondat) w *Listach perskich* (1721), Honoré de Balzaca w *Straconych złudzeniach* (1837) oraz George'a Orwella (właśc. Eric Arthur Blair) w *Na dnie w Paryżu i Londynie* (1933). Czas między powstawaniem kolejnych książek wynosił około 100 lat, więc tym bardziej interesujące wydaje się komparatystyczne zestawienie indywidualnych optyk biorących udział w opisie stolicy Francji. Jako pierwszy cytat posłuży doświadczenie Paryża przez Persa imieniem Rica w *Listach perskich*:

> Jesteśmy w Paryżu od miesiąca; cały ten czas byliśmy w ruchu. […] Paryż jest równie wielki jak Ispahan; domy są tak wysokie, iż można by przysiąc, że zamieszkują je sami astrologowie. Możesz osądzić, że miasto zbudowane w powietrzu mające po sześć i siedem domów spiętrzonych jeden nad drugim jest bardzo ludne i że kiedy cały ten tłum wylegnie, robi się zamęt wcale przyzwoity. Nie uwierzyłbyś może, że od miesiąca mego tu pobytu nie widziałem jeszcze, aby ktokolwiek chodził. Nie ma ludzi na świecie, którzy by dzielniej umieli wprawiać w ruch swoje osoby niż Francuzi: biegną, lecą; nasze wolne pojazdy, miarowy krok naszych wielbłądów przyprawiłby ich

> o mdłości. Co do mnie, który nie jestem nawykły do tego i który zwykłem chodzić z wolna, nie zmieniając kroku, wściekam się czasem jak istny chrześcijanin. Mniejsza jeszcze, że chlapią mnie błotem od stóp aż do głowy; ale nie mogę się pogodzić z kuksańcami, które otrzymuję regularnie i periodycznie. Człowiek idący za mną, mijając, trąca mnie tak, że zmieniam front niemal o pół obrotu; inny, z przeciwnej strony, wraca mnie nowym ciosem do dawnej pozycji; nie uszedłem jeszcze stu kroków, a już jestem zmordowany tak, jak gdybym zrobił dziesięć mil (Montesquieu, 2000, s. 49–50).

Doświadczenie Rici jest sytuacją antropologiczną, która stwarza okazję do redefiniowania pojęć jak czas, tempo przemieszczania, dystans. Wolne pojazdy Persów stają się takimi dopiero w zderzeniu z energicznym ruchem mieszkańców XVIII-wiecznego Paryża. Osoba reprezentująca kulturę Bliskiego Wschodu odbiera sto kroków w europejskiej przestrzeni miejskiej jako 16 kilometrów. W takim też znaczeniu dochodzi do integracji psychicznego i fizycznego doświadczenia Paryża, wytwarzając odczucie zmęczenia oraz doprowadzając bohatera do „tutejszej", chrześcijańskiej wściekłości, przyjmującej urbanistyczno-emocjonalny charakter. Materialny wymiar miasta zostaje zawężony do wysokich domów, gdyż cała uwaga Rici została zdominowana przez *habitus* Francuzów, a raczej wywołany nim szok kulturowy. Bezkształtna masa ludzka, również skojarzona z Paryżem, została przeciwstawiona indywidualizmowi Persa, który irytuje się machinalnie popychany przez tłum. Zachodzi tu dysonans w samym procesie przemieszczania się po mieście – kulturze kroków – który również wynika z przyjętych wzorców i przyzwyczajeń. Rici czuje, że jest transparentny dla przechodniów, jakby nie był człowiekiem.

Starcie opozycji, tym razem prowincja-centrum, zostało wyeksponowane u Balzaca w *Straconych złudzeniach*, gdy młody francuski poeta Lucjan Chardon de Rubempré przybywa do stolicy w celu podjęcia zatrudnienia jako dziennikarz.

> W czasie pierwszej swej włóczęgi przez bulwary i ulicę de la Paix Lucjan, jak wszyscy nowo przybyli, zajmował się o wiele więcej rzeczami niż ludźmi. W Paryżu zrazu pochłaniają uwagę masy: bogactwo sklepów, wysokość domów, natłok pojazdów; sprzeczności, jakie nastręcza krańcowy zbytek z krańcową nędzą, uderzają przede wszystkim. Zdumiony tym tłumem, któremu był zupełnie obcy, Lucjan, obdarzony żywą wyobraźnią, uczuł jak gdyby straszliwe pomniejszenie samego siebie. Osoby, które cieszą się na prowincji jakimś mirem i które spotykają tam na każdym kroku dowód swej ceny, nie mogą się oswoić z tą zupełną i nagłą zniżką. Być czymś w swoim miasteczku, a nie być niczym w Paryżu, to dwa stany, które wymagają przejścia; ci, którzy przechodzą z jednego do drugiego zbyt gwałtownie, popadają w rodzaj unicestwienia (Balzac, 1957, s. 9).

Paryż jako miasto wprawia Lucjana w podobną zadumę, jak miało to miejsce u Rici. Jednakże młody poeta doznaje głębszych poruszeń egzystencjalnych. Zyskując nieznane w prowincjonalnym życiu poczucie anonimowości, umniejsza własną wartość. Proza życia codziennego dużego miasta staje się dla Lucjana wyimaginowaną, jednak bolesną deprecjacją. Zanurzenie w miasto przyjmujące formę włóczęgi przejawia charakter „obrzędu przejścia" (fr. *rite of passage*), co symbolizują dwa przeciwstawne zawody: poety i dziennikarza. Poeta musi wynieść się poza tłum, dziennikarz swą postawą naśladuje tłum i zazwyczaj pracuje w paradygmacie pośpiechu, sensacji i skuteczności. Paryskie bulwary to również scena dysproporcji społecznych i ekonomicznych, synteza dwóch granicznych światów, które obserwuje

Lucjan – świata ostentacyjnego bogactwa i legitymizujący go przez swój opozycyjny charakter, świata granicznej nędzy. Przejście od bycia nikim do bycia kimś, w przekonaniu bohatera, może skutkować depersonifikacją, „utratą samego siebie".

W tej drugiej rzeczywistości nędzy Paryża obraca się jednak bohater autobiograficznego opowiadania George'a Orwella *Na dnie w Paryżu i Londynie*. Postać Orwella, mimo że wykształcona i niepozbawiona zasad moralnych, znajduje się w sytuacji ekonomicznej, która zmusza ją do obcowania z paryskim półświatkiem, którego ekosystemem jest rue du Coq d'Or (właściwie rue du Pot de Fer) znajdująca się w dzielnicy biedoty.

> Atmosferę tej ulicy tworzyły brudy, żałosne nawoływania handlarzy, krzyki dzieci grających na bruku skórkami pomarańczy, nocami zaś głośne śpiewy oraz kwaśny odór wozów z odpadkami. Była to bardzo wąska ulica – tworzyła wąwóz wysokich, pokrytych liszajem budynków, pochylonych dziwacznie ku sobie, jakby waląc się, zawisły nagle w powietrzu. We wszystkich tych domach mieściły się hotele, w których mieszkali stłoczeni jak śledzie w beczce, w większości Polacy, Arabowie i Włosi. Na parterach tych hoteli urządzono maleńkie bistra, w których można się było upić za równowartość szylinga. W sobotnie wieczory mniej więcej jedna trzecia męskich mieszkańców tej dzielnicy była pijana. Walczono o kobiety, zaś arabscy robotnicy z najtańszych hoteli toczyli między sobą tajemnicze wojny, które rozstrzygali ciosami krzeseł, a niekiedy strzałami z rewolweru. Nocą policjanci patrolowali tę ulicę wyłącznie dwójkami. Była to doprawdy okolica spod ciemnej gwiazdy. A jednak wśród zgiełku i brudu mieszkali tam zwyczajni, szacowni francuscy sklepikarze, trzymając się razem i bez rozgłosu ciułając niewielkie fortunki (Orwell, 1992, s. 5–6).

Świat opisany przez Orwella reprezentuje wielokulturowość Paryża w najgorszym z możliwych wariantów. Brak przestrzeni do życia, dająca wiele do życzenia higiena pomieszczeń, świdrujący odór, które pokrywają się z podejrzanymi biografiami i brakiem perspektyw mieszkańców rue du Coq d'Or. Ludzie pozbawieni pracy, których opuściła passa, tworzą w Paryżu „obrzeża biedy". Jednak w ten sam sposób określone dzielnice kształtują postawy ich mieszkańców, sprzedawców i pracodawców: z jednej strony zbiorowe kłótnie, podejrzliwość międzyludzka, wyzysk i skłonność do dyskredytacji, z drugiej – tolerancja i formy solidaryzowania się z innymi osobami doświadczonymi przez los. Jest to opis ulicy sprzeczności estetycznej, moralnej i ekonomicznej, rządzącej się własnymi – niekoniecznie zgodnymi z prawem – zasadami. Warto również dodać, że *Na dnie w Paryżu i Londynie* pozwala zrozumieć, jak fizyczny głód wpływa na percepcję miasta. Gdy bohater przez kilka dni pozostaje bez jedzenia, nie jest w stanie przemieszczać się po Paryżu w celu poszukiwania pracy. Chwilowo najedzony odwiedza odpowiednich znajomych i potencjalnych pracodawców, licząc na zmianę życiowej sytuacji. Gdy pracuje, jest to wielogodzinna praca pomywacza naczyń, odbywająca się w piwnicach hotelu. W sumie Orwell wyznacza „topografię głodu", odsłaniając miejsca z pozoru nieistotne dla szanowanego Francuza, ale też pomijając te części Paryża i znajdujące się w ich obrębie obiekty, nad którymi rozczulają się zamożni turyści niewynajmujący pokoi na rue du Coq d'Or. Podobną topografię, tym razem „topografię zbrodni", odnajdujemy chociażby we fragmencie *Zbrodni i kary* Fiodora Dostojewskiego, w którym niezdecydowany Rodion Romanowicz Raskolnikow planuje pozbyć się dowodów zabójstwa, podążając przez nabrzeże Kanału Jekateryńskiego, dochodząc nad Newę, mijając rzemieślnicze podwórka, bulwar K-wski, nabrzeże Małej Newy na Wyspie

Wasilewskiej, wreszcie sobór Świętego Izaaka. Przez kilka stron powieści, a nie jest to jedyna tego typu eskapada, czytelnik przemierza razem z Raskolnikowem „jego" Petersburg, równie prawdziwy, co wyimaginowany. Petersburg, który według Dostojewskiego był najbardziej teoretycznym, wymyślnym miastem na świecie (Przybylski, 1964, s. 255). W obu przypadkach, głodu i zbrodniczej maligny, tworzone są nowe oniryczne ścieżki i uwidaczniane nieistotne obiekty – sklep odkupujący starą odzież, tania spelunka lub nieznane podwórko, gdzie znajduje się kamień mogący pomóc zakamuflować winę mordercy. Wszystko to staje się nie tylko tłem narracji, ale też zasobem turystycznym dla potencjalnych czytelników, pragnących doświadczać literatury w sposób namacalny.

Odnosząc się do trzech opisów Paryża, należy zauważyć, że każdy z nich opiera się na dwóch identycznych motywach uniwersalizujących: tłumie oraz wysokich budynkach. Jednakże indywidualne doświadczenie miasta różni się zasadniczo, przechodząc od irytacji (Rica), umniejszenia (Lucjan), a kończąc na obrzydzeniu i rezygnacji (brytyjski pisarz). Mają na to wpływ współistniejące czynniki psychiczne, ekonomiczne, status społeczny czy wcześniejsze doświadczenie. Pod tym względem miasto zapośredniczone przez tekst literacki jest kreacją pobudzającą wrażliwość i percepcję przestrzenną, umożliwiającą jednocześnie odkrywanie nowych elementów i sfer miasta oraz budowanie refleksji związanej z interakcjami w obrębie przestrzeni publicznej. Opisy miasta pozostawione w literaturze Monteskiusza, Balzaca i Orwella są jednak produktem doświadczenia wielkomiejskiego, zagubienia w dynamizmie oraz profuzji bodźców. Posiadają w sobie również elementy modernistycznej dezaprobaty wobec oświeceniowego paradygmatu humanisty, który nie tylko pretenduje do zrozumienia świata zewnętrznego, ale do omnipotentnego użytkowania go za pomocą własnego rozumu. Dlatego wśród wielu cech dystynktywnych przypisywanych modernizmowi Richard Sheppard wymienia, obok artystycznego konfliktu między konserwatywną wrażliwością humanistyczną a modernizującym się niehumanistycznym światem, wstrząsającą świadomość dysfunkcji systemów naukowych czy ekonomicznych stających się potencjalnie totalitarnymi (Sheppard, 2004, s. 84). W tych okolicznościach rodzi się *flâneur*, czyli figura „wyrzutka bohemy" przemierzającego dżunglę miasta, spacerowicza, obserwatora-artysty opisywanego przez Charlesa Baudelaire'a w eseju *Malarz życia nowoczesnego* przedstawiającym życie francuskiego dziennikarza Constantina Guysa, a zainspirowanym nowelą Edgara Allana Poego *Człowiek tłumu* opublikowaną w 1840 roku (Lauster, 2007, s. 144). Z kolei krytyczna analiza *flâneur* przeprowadzona przez Waltera Benjamina pozwalała spojrzeć na tego podglądacza życia miejskiego już nie jako artystę, lecz byt miejski odnajdujący swoje przeznaczenie w kapitalizmie konsumpcyjnym (Shaya, 2004, s. 47). Nowocześni *flâneur* i *flâneuse* stają się symbolem nie tylko powierzchownych relacji międzyludzkich, ale matrycą widzenia wspartą metaforami szkła i witryny sklepowej. W witrynie sklepowej jako wizualnym pokazie wystawionych towarów odbija się konsumpcyjna potrzeba samego patrzenia, nie tyle związana z koniecznością zakupu, ile rozbudzeniem pragnienia (Friedberg, 2012, s. 207). Owa przezroczystość witryny sklepowej powodowała dematerializację bariery między obserwatorem i obiektem obserwacji, ale jeszcze jej nie usuwała. Tym samym szklany ekran nie pozwalał na pełny angaż obserwatorów i dotyk obiektu pożądania, a jedynie interakcję w sferze fantazji.

Wydaje się, że właśnie ta „kartograficzna" ciekawość jest kluczowa dla realizacji kolejnego wariantu koherencji miasta i literatury: *miasta literaturze*.

MIASTO LITERATURZE

Obok *miasta w literaturze* istnieje druga relacja, którą można nazwać *miasto literaturze* i przez którą rozumie się przede wszystkim sytuację, gdy władze miasta z własnej lub społecznej inicjatywy implementują w miejską przestrzeń elementy o literackiej proweniencji, jak również łączą z miastem konkretnych pisarzy i pisarki. Zdarza się również, że prócz oficjalnych działań zmierzających do wykorzystania literatury w przestrzeni miejskiej pojawiają się komercyjne lub oddolne i często nielegalne inicjatywy mieszkańców, na przykład *street art* implementujący fragmenty prozy lub poezji w materialną strukturę miasta. Problem ten poruszyła między innymi Magdalena Lachman, używając określeń „literatura w miejskiej przestrzeni" i „literatura miejskiej przestrzeni", gdzie pierwsze odnosi do miasta jako zaplecza działalności (około)literackiej, przestrzeni, gdzie uprawia się sztukę literacką i ujawnia fakty literackie, zaś drugie jest związane z traktowaniem obiektów i szaty informacyjnej miasta jako komunikatów o (para)literackiej wymowie (Lachman, 2012, s. 101). Literatura miejskiej przestrzeni przejawia się w różnorodnych i wciąż rozwijających się formach utekstownienia miasta, narracjach przestrzennych, epigrafikach, architekturze mówiącej (*architecture parlante*), a także bardzo szeroko rozumianych wydarzeniach i widowiskach o literackich konotacjach. Literatura może być obecna w nazwach obiektów, ulic, parków, instytucji edukacyjnych czy ośrodków kultury, takich jak muzea. Literacki charakter mają tablice upamiętniające zazwyczaj miejsce urodzenia znanego pisarza (kamienica), jego pobyt (puby i restauracje) lub śmierć. Pamięć o pisarzu może zostać zmaterializowana jako pomnik, szlak lub na płycie nagrobnej w miejscu pochówku. Do grupy takich inicjatyw można również zaliczyć wydarzenia kulturalne, murale, komercyjne kawiarnie literackie oraz projekty polegające na wyświetlaniu/mapowaniu tekstów literackich na znaczących obiektach w przestrzeni miasta (Korpysz, 2017).

Ze względu na pokaźną ilość przykładów omawianych praktyk literackich realizowanych w obrębie przestrzeni miejskiej oraz ich ciągłą ewolucję, za ilustrację posłużą jedynie wybrane projekty. Jedną z popularnych form materialnej implementacji literatury i jej autorów w przestrzeń miejską jest dodanie nowych obiektów w istniejący krajobraz. Przykładem tej strategii może być Ławeczka Tuwima w Łodzi, wykonana przez Wojciecha Gryniewicza i odsłonięta 10 kwietnia 1999 roku jako element Galerii Wielkich Łodzian (Żołądek, 2023). Ławeczka Poetów w Tarnowie odsłonięta w 2004 roku, która przedstawia Zbigniewa Herberta, Agnieszkę Osiecką i Jana Brzechwę siedzących pod jednym drzewem. Na ubraniach rzeźb znajdują się fragmenty ich utworów. Jacek Kocuba, pomysłodawca i twórca projektu, twierdzi, że „Z literaturą trzeba wychodzić do ludzi, a nie ustawiać tylko książki na półce […]. To rzeźby-przytulanki, a nie żadne pomniki" (*Kontrowersyjna*…, 2004). Wybór postaci wyłonił plebiscyt czytelników Biblioteki Publicznej, natomiast sam projekt wywołał lokalną dyskusję dotyczącą moralności twórców w okresie PRL i ich nikłych koneksji z miastem Tarnów. Podobne inicjatywy to Ławeczka Isaaca Bashevisa Singera w Biłgoraju (2009) odsłonięta w trakcie Dni Singera czy Ławeczka Marii Konopnickiej w Suwałkach (2012) upamiętniająca 170. rocznicę urodzin pisarki. Zgoła inną inicjatywą z 2010 roku jest dydaktyczno-spacerowa ścieżka Ryszarda Kapuścińskiego wiodąca przez malownicze fragmenty Pola Mokotowskiego w Warszawie. Inspiracją tego projektu była trasa spacerów Kapuścińskiego, natomiast sam projekt został oparty na informacjach biograficznych, zawiera

cytaty z książek, mapy z oznaczeniami opisywanych państw, a także oś czasu z publikacjami autora (Lisicki, 2010). Różnica między tymi dwoma projektami dotyczy nie tylko formy i ilości wiedzy, którą możemy przyswoić z obcowania z rzeźbą lub instalacją, ale z poziomu aktywności, jaką należy włożyć, by partycypować w projekcie. Przemieszczanie się w celu obcowania z (para)literaturą nie jest jednak niczym nowym, co doskonale ukazują bardzo popularne w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych *Literary Pub Crawls*. Inicjatywy tego typu łączą zdobywanie wiedzy literackiej i historycznej z konsumpcją alkoholu w miejscach kojarzonych ze znanymi pisarzami. Uczestnikom najczęściej towarzyszy przewodnik i aktorzy, którzy wcielają się w wybranego pisarza. W Dublinie można podążać szlakiem wytyczonym przez Jamesa Joyce'a, Samuela Becketta, Oscara Wilde'a, Jonathana Swifta. W Greenwich Village w Nowym Jorku turyści odwiedzają ulubione puby Normana Mailera czy Jacka Kerouaca. Z kolei w Londynie przewodnicy snują opowieść, w której pojawiają się George Orwell, Charles Dickens oraz Virginia Woolf (Burnett, 2015).

Zbliżoną inicjatywą, ale o *stricte* komercyjnym wymiarze, jest tworzenie „literackich szlaków" przez firmy zajmujące się turystyką i sprzedażą biletów lotniczych, jak ma to miejsce w przypadku wyszukiwarki Skyskanner. Wśród propozycji zainspirowanych przez pisarzy miast docelowych, takich jak Barcelona (Carlos Ruiz Zafón i Daniel Sempere), Paryż (Wiktor Hugo), Praga (Franz Kafka), znajduje się również Oslo z odniesieniem do prozy Jo Nesbø i miejsc z nim związanych. Na uwagę zasługuje jednak pomysł firmy: „Zaplanuj wyjazd, weź ze sobą *Trylogię z Oslo* (*Czerwone gardło*, *Trzeci klucz* i *Pentagram*) i zacznij czytać po przyjeździe, aby na bieżąco smakować nie tylko intrygę, ale i otoczenie" (Skyskanner, 2017).

Miasto, w którym dzieje się fabuła, lub miasto jako miejsce powstawania powieści staje się w dobie globalizacji i łatwego przemieszczania integralną częścią samej lektury. Celem czytelników-wędrowców nie jest jedynie odwiedzenie konkretnego hotelu lub baru z powieści, lecz to, by połączyć doznania sensoryczne z tekstem, podróżować i docierać w dane miejsca, by dopiero móc czytać konkretną lekturę w czasie rzeczywistym.

Kolejnym przykładem wartym adnotacji są murale stworzone z myślą o literaturze. Ze względu na swój graficzny charakter i miejsce ekspozycji (zazwyczaj ściany budynków) stanowią barwny kontrapunkt dla monotonnej estetyki blokowisk. Podobnie jak projekty w formie ławeczki poety czy pisarki, spektrum murali w przestrzeni miejskiej jest bardzo zróżnicowane. Mogą one przybrać formę figuratywną lub tekstową, a także hybrydową (wykorzystanie tekstu, obrazu, a nawet elementów samego obiektu, na którym się znajdują), pomimo niemałych rozmiarów wykonane są starannie, bez pośpiechu (Golka, 2008, s. 207). Za ilustrację mogą posłużyć murale związane z twórczością Stanisława Lema znajdujące się w Krakowie. Pierwszy na ul. Józefińskiej (projekt Filipa Kuźniara w ramach Festiwalu Conrada) przedstawiający robota w towarzystwie cytatu z *Dialogów*, drugi inspirowany powieścią *Solaris* został zaprojektowany przez Dagmarę Matuszak i wykonany przez Artura Wabika na ścianie budynku przy al. 29 Listopada (Lem.pl, 2015). Innym muralem jest „Literacka Mirabelka" na ul. Dzielnej w Warszawie stworzona przez Fundację Klamra przy współpracy Barbary Poniatowskiej, Dariusza Paczkowskiego i Martyny Łapkowskiej. Motywem muralu jest śliwka mirabelka, której historię opisała Hanna Krall w opowiadaniu *Obecność* oraz Cezary Harasimowicz w książce dla dzieci pt. *Mirabelka*.

Równie interesujący mural inspirowany powieścią Gabriela Garcíi Márqueza *Miłość w czasach zarazy* powstał przy ul. Dąbrowskiego w Warszawie w siedzibie Fundacji „Kultura

nie boli", której prezesem i pomysłodawczynią projektu jest Anna Król. Mural został przygotowany przez Mikołaja Rejsa i przedstawia Florentina i Ferminę – bohaterów powieści Márqueza (BigBook Festival, 2020). Przygotowaniu projektu towarzyszyła zbiórka środków zorganizowana online, co potwierdza społeczne zaangażowanie w tego typu projekty.

Oczywiście opisane inicjatywy mające związać przestrzeń miasta w szeroko rozumianą literaturę mogą być inicjowane przez samorządy terytorialne, władze miasta, zarządców budynków, fundacje i organizacje non profit. Zdarza się również, że ingerencja w sferę miasta w formie rzeźby, mapowanie wideo literatury na fasadach budynków, umieszczanie publikacji w środkach transportu czy spotkania z autorami i wydawcami w miejscach publicznych odbywa się symultanicznie w ramach popularnych festiwali literackich i dni autorów. Nie sposób wymienić wszystkich festiwali, które są zorganizowane wokół literatury, poezji, książek i twórców. Do jednych ze starszych należą między innymi Cheltenham Literature Festival założony w 1949 roku w Wielkiej Brytanii (*Experience…*), The Miami Book Fair powstały w Stanach Zjednoczonych w 1984 roku (Suri, 2020) oraz najstarszy festiwal literacki w Polsce Port Literacki (aktualnie Stacja Literatura) organizowany przez Biuro Literackie z Wrocławia od 1996 roku. Barwne wydarzenia (około)literackie dotyczą dni związanych z postaciami ze znanych powieści i ich autorami. Należą do nich między innymi Bloomsday w Irlandii (od Leopolda Blooma centralnej postaci z *Ulissesa* Jamesa Joyce'a) sięgający 1954 roku (James Joyce Center), a także Dzień Dostojewskiego (День Достоевского), który odbywa się nieprzerwanie od 2010 roku z inicjatywy Komisji Kultury w Petersburgu (*Gorodskomu*…, 2019). Obchody Dnia Dostojewskiego rozpoczynają się na początku lipca ze względu na odniesienie do czasu akcji *Zbrodni i kary*, a St. Petersburg zostaje opanowany przez rozmaite wydarzenia związane z pisarzem, a było ich ponad pięćdziesiąt w 2017 roku. Szereg instytucji partycypuje w organizacji festiwalu: muzea (m.in. Muzeum Dostojewskiego, Muzeum Lermontowa, Muzeum Historii i Religii), liczne biblioteki (Biblioteka im. Majakowskiego, Biblioteka dla Dzieci im. Puszkina) oraz instytucje i grupy artystyczne pochodzące z Petersburga. Obok happeningów na ulicach miasta można odwiedzić kamienicę przy ul. Sadowej, gdzie mieszkała lichwiarka Alona Iwanowna, muzeum pisarza, zajść do kawiarni Idiota, a uczestnicy, korzystając ze specjalnie przygotowanej mapy, mogą podążać śladami Raskolnikowa, poznając wiele nieznanych obiektów w Petersburgu i odkrywając na nowo *Zbrodnię i karę*. Podobnie jak w Dniu Dostojewskiego, tak w Bloomsday również partycypują liczne instytucje kultury i nauki z Irlandii: Centrum Jamesa Joyce'a, James Joyce Tower & Museum, Queen's University w Belfaście, Biblioteka Narodowa w Irlandii, Dublin City Council. W przypadku obu wydarzeń dochodzi do reorganizacji życia miasta i stworzenia sytuacji przypominającej karnawał lub święto (przebrania z epoki, recytowanie tekstów, niecodzienne wydarzenia w przestrzeni publicznej). Takie wydarzenia przypominają festiwale literackie, ale cechuje je mniejsze nastawienie na promocję i informację, a większy akcent kładą na rozrywkę i doświadczanie literatury w przestrzeni miasta.

MIASTO LITERATURY

Niewiele jest przykładów twórczości, w której podjęto się skonstruowania społeczeństwa, gdzie czytanie literatury jest wartością najwyższą, a miasto funkcjonowałoby dla książek i ze względu na nie (książki byłyby zatem pełnoprawnymi aktorami społecznymi). Społeczność

taką zarysował w *Mieście śniących książek* niemiecki pisarz Walter Moers i pomimo imaginacyjnego charakteru jest to doskonały przykład rozumienia, jak mogłoby bądź musi wyglądać tego typu miasto:

> W Księgogrodzie znajdowało się ponad pięć tysięcy urzędowo zarejestrowanych antykwariatów i szacunkowo ponad tysiąc półlegalnych księgarenek, gdzie prócz książek oferowano napoje alkoholowe, tytoń, odurzające zioła i substancje, których używanie wzmagało podobno radość czytania i koncentrację. Istniała także niemal niezmierzona liczba „latających" handlarzy, którzy na regałach na kółkach, drewnianych wózkach, w torbach konduktorkach i na taczkach oferowali słowo drukowane w każdej możliwej formie. W Księgogrodzie istniało ponad sześćset wydawnictw, pięćdziesiąt pięć drukarni, tuzin młynów papierniczych oraz stale rosnąca liczba zakładów zajmujących się wytwarzaniem ołowianych liter drukarskich i czernidła drukarskiego. Były też sklepy oferujące tysiące różnorodnych zakładek do książek i naklejek z nazwiskiem właściciela, kamieniarze specjalizujący się w podpórkach do książek, zakłady stolarskie i meblarskie pełne pulpitów i regałów książkowych. Byli też optycy wytwarzający okulary do czytania i lupy, a na każdym rogu kawiarenki, zwykle z kominkiem i odczytami poetyckimi przez całą dobę (Moers, 2006, s. 30–31).

Moers tworzy wizję miasta, które stanowiłoby syntezę XVI-wiecznej Wenecji i nowoczesnego miasta kreatywnego. Aglomeracji stanowiącej centrum wydawnictw, handlarzy, drukarni, producentów akcesoriów i narzędzi urozmaicających lub umożliwiających czytanie oraz licznych kawiarni literackich. Nie można w opisie Moersa pominąć zasadniczej kwestii – „miasto literatury" bądź „miasto książek" jest przestrzenią zdominowaną zarówo przez szeroko rozumianą literaturę i zjawiska (około)literackie, jak i przemysł i ekonomię. Dlatego uzasadnione wydaje się wskazanie rzeczywistego Miasta Literatury nie w konkretnej aglomeracji, lecz koncepcji wyrażonej w międzynarodowym programie Organizacji Narodów Zjednoczonych dla Wychowania, Nauki i Kultury (UNESCO) noszącego nazwę *City of Literature*. Program ten można potraktować poniekąd jako spadkobiercę pewnego trendu łączącego dziedzictwo kulturowe i turystykę, komercjalizującą to dziedzictwo. Niezależny termin „dziedzictwo kulturowe" został po raz pierwszy uwzględniony w prawie międzynarodowym w 1907 roku, jednak dopiero w 1967 roku zaimplementowano go do branży turystycznej. To właśnie w tym roku UNESCO opublikowało raport dotyczący czynników kulturowych w turystyce (Hubin, Marzuki i Abdul Razak, 2012, s. 40). Na turystykę opartą na dziedzictwie kulturowym (*cultural heritage turism*) składają się zarówno elementy materialne, takie jak muzea, pomniki, krajobrazy kulturowe, oraz niematerialne, na przykład doświadczenia kulturowe związane najczęściej z różnymi imprezami. Miasto Literatury funkcjonuje jednak w obrębie szerszego programu Sieć Miast Kreatywnych UNESCO (*UNESCO Creative Cities Network*) powstałego w 2004 roku. Ideą UCCN jest stworzenie optymalnych warunków do podjęcia współpracy między miastami, dla których kreatywność staje się elementarną wartością ich rozwoju. Oznacza to, że kreatywność i przemysł kulturalny stanowią punkt centralny polityki miasta, odbijając się na pejzażu lokalnym i wzroście aktywności w obszarze współpracy międzynarodowej (UNESCO). Do programu UNESCO przystąpiło dotychczas 295 miast z całego świata, chociaż lista ta pozostaje otwarta, a coraz to nowe miasta aplikują do międzynarodowej sieci UCCN w ramach jednej z siedmiu kategorii (rzemiosło i sztuka

ludowa, wzornictwo, film, gastronomia, literatura, muzyka oraz sztuka mediów) (Polski Komitet ds. UNESCO).

Pierwotnymi pomysłodawcami *Miasta Literatury* UNESCO byli w 2002 roku James Boyle, Jenny Brown, Lorraine Fannin i Catherine Lockerbie, a pierwszym beneficjentem szkocki Edynburg, miasto, w którym urodzili się Conan Doyle (*Sherlock Holmes*), Walter Scott (*Waverley*) i w którym pracowała nad *Harrym Potterem i Kamieniem Filozoficznym* J.K. Rowling. Nie można zrozumieć fenomenu programu UNESCO bez odniesienia się do wymogów członkowskich i warunków przejawiających się w: „jakości i różnorodności inicjatyw miejscowych wydawców, roli szeroko pojętej literatury w codziennym życiu mieszkańców, bogactwa festiwali i wydarzeń literackich, a także obfitości księgarni, bibliotek i innych instytucji związanych z książką i dbających o tę część cywilizacyjnego dorobku. Ważne jest również zaangażowanie mediów i tworzenie ambitnych programów rozwoju – wszystkie miasta mające tematyczne tytuły przyznawane przez UNESCO – Miasta Filmu, Miasta Muzyki czy Miasta Designu – tworzą światową Sieć Miast Kreatywnych. Zdarza się, że inicjatywę aplikacji danego miasta do programu wspierają znani pisarze. Tak było z aplikacją miasta Kraków, które poparło 150 pisarzy, między innymi nobliści: Herta Müller, Orhan Pamuk, Mario Vargas Llosa i Wisława Szymborska, a także pisarze biorący udział w wydarzeniach kulturalnych organizowanych w Krakowie, między innymi: Adonis, Roberto Calasso, Peter Esterházy, David Grossman, Alberto Manguel, Eduardo Mendoza, Amos Oz i Zadie Smith (Miasto Kraków, 2013).

Program *City of Literature*[1] składa się z pięciu podstawowych wartości, które wyznaczają kierunek działania i konsolidują należące do niego miasta:

1) Budowanie przyjaznej i opartej na współpracy sieci, odzwierciedlającej różnorodność i bogactwo językowe i literackie z całego świata.
2) Promowanie dialogu, wolności słowa i swobody wypowiedzi we wszystkich dziedzinach aktywności.
3) Wykorzystywanie międzynarodowych korzyści, które stanowią dobrodziejstwo naszych lokalnych i krajowych sektorów związanych z literaturą.
4) Praca nad wzmocnieniem relacji między wszystkimi kreatywnymi miastami na całym świecie.
5) Bycie aktywnym i wsparcie dla aktywności w komunikacji między nami i naszymi partnerami (*Guide for Interested*, 2019).

W trakcie analizy działań poszczególnych beneficjentów programu Miasto Literatury nie sposób oprzeć się wrażeniu, że aglomeracje są zmuszone do prześcigania się w kreatywnym podejściu do przyznanego tytułu. Utrecht (tytuł w 2017 r.) może pochwalić się 50-metrowym budynkiem mieszkalnym, którego fasadę stanowi 13 tysięcy ceramicznych płytek zaprojektowanych przez artystkę Milou van Ham i poetę Tseada Bruinję (Bouman, 2017, s. 96). Praga, która otrzymała tytuł Miasta Literatury w 2014 roku, trzy lata wcześniej przygotowała literacki szlak prowadzący przez mało uczęszczaną część miasta. Szlak składający się ze

[1] Aktualnie w projekcie partycypują 42 miasta, a połowa z nich znajduje się w Europie.

stumetrowych tekstów czeskich pisarzy odnoszących do ich dzieł i przestrzeni był połączony z kodami QR i aplikacją mobilną (Municipal Library of Prague). W Barcelonie (tytuł w 2015 r.) można w sposób „tradycyjny" wziąć udział w wycieczce inspirowanej książką *Cień wiatru*, która rozpoczyna się w Rambla Santa Mònica, wiodącej przez plac del Pi, Santa Maria del Mar, kawiarnię Cztery Koty (*Els Quatre Gats*) i plac Świętej Anny (Barcelona. City of Literature UNESCO). Jest to doświadczenie, w którym czytelnik rekonstruuje zmapowaną przez Zafóna Barcelonę. Podobne doświadczenia kartografii literackiej, ale oparte na cyfrowych rozwiązaniach, oferują Iowa City należąca do Miast Literatury od 2008 roku, Reykjavík (dołączył w 2011 r.), a także pierwszy beneficjent w historii programu szkocki Edinburgh (2004 r.). Iowa City oferuje interaktywną mapę *Literature Walk* umożliwiającą nie tylko kontakt z fragmentami literatury i poezji, ale przede wszystkim doświadczenie miasta wyłaniającego się z książek żyjących w nim pisarzy, między innymi Herberta Quicka, Bess Streeter Aldrich i W.P. Kinsella (Iowa City UNESCO City of Literature). Również stolica Islandii oferuje *Culture Walks Reykjavík*, darmową aplikację na urządzenia mobilne przygotowaną z Biblioteką Miejską w Reykjavíku, pozwalającą na spacer śladami noblistki Halldór Laxness, ale też oferującej możliwość poznania islandzkich współczesnych pisarzy kryminalnych (Reykjavík City Library). Wreszcie Edynburg zapewniający literackie aplikacje mobilne, wirtualne spacery po zakamarkach miasta, kawiarnie tematyczne czy literacką przejażdżkę dwupiętrowym autobusem. Na uwagę zasługuje jednak *Edynburg Iana Rankina*, przewodnik po mieście stworzony przez autora cyklu o inspektorze Johnie Rebusie (The University of Edinburg, 2020). W związku z faktem, że większość akcji książek Rankina z tego cyklu dzieje się w Edynburgu, mapowanie miasta przez pisarza ma drugie dno. Pozwala ono poznać subiektywny Edynburg, doświadczany przez twórcę, ale też zrekonstruowany Edynburg z powieści. Projekt *Edynburg Iana Rankina* jest modelowym przykładem zacierania się granicy między prawdziwą mapą, jej cyfrową reprezentacją, biografią oraz imaginacją autora i indywidualnym doświadczeniem czytelnika/użytkownika. Rację ma Regis Debray, pisząc, że z definicji biblioteka nie tylko służy zachowaniu dziedzictwa wieków, ale też pobudza do produkowania nowych znaków, wytwarzając pisarzy tak jak filmoteka wytwarza filmowców (Debray, 2010, s. 10). Podobnie opisane działania, tworzone w ramach Miast Literatury, mają potencję do formowania nowych czytelników, znacznie aktywniejszych i wykazujących inicjatywę wychodzenia poza obręb statycznej lektury. Jeżeli, jak pisze Manuel Castells, decydującym czynnikiem w nowych procesach miejskich jest zróżnicowanie społeczne powiązane z brakiem fizycznej bliskości, oddzielenia w obszarze metropolitarnym symbolicznego znaczenia, lokalizacji funkcji i zawłaszczania przestrzeni (Castells, 2011, s. 429), to projekty w ramach Miasta Literatury stwarzają okazję do wytworzenia poczucia bliskości, spajając pisarza i czytelnika z daną przestrzenią, by zainicjować nowe formy uwspólniania. Jednocześnie czytelnik zderza się z demokratycznym „miastem otwartym", nawiązując do koncepcji Umberto Eco, który podobnie jak „dzieło otwarte" pozwala odbiorcy wybrać własny punkt widzenia, drogę skojarzeń i interpretacji (Eco, 2008, s. 193). O ile w przypadku praktyki kulturowej związanej z przyswajaniem sobie tekstu literackiego zawierającego opisy miast, taka otwartość i współtworzenie jest zjawiskiem oczywistym, o tyle w realnych metropoliach staje się okazją do przyciągnięcia turystów i przywiązania ich do danych miejsc przez poczucie partycypacji oraz wspólnoty zogniskowanej wokół różnorodnego doświadczania

literatury. Jest to również projekt polityczny, gdyż zawiera w sobie szereg wartości i zasad proklamowanych przez UNESCO i uznanych przez uczestników projektu za kluczowe dla współczesnych, kooperujących z sobą inteligentnych metropolii.

PODSUMOWANIE

Zestawienie ze sobą trzech wariantów współistnienia miasta i literatury być może nie wyczerpuje problemu, ale pozwala dostrzec elementy wspólne i miejsca przecięć różnorodnych inicjatyw literackich i (około)literackich w obrębie nowoczesnej aglomeracji. W pierwszej relacji to pisarz korzysta z przestrzeni miasta, by selektywnie zrekonstruować ją w swojej powieści lub wyrazić doświadczenie wynikające z charakteru danej przestrzeni i występujących w niej zjawisk. Druga relacja zakłada najczęściej upamiętnienie pisarzy i ich dorobku przez instytucje działające w obrębie miasta w celu realizacji określonej polityki kulturalnej lub uatrakcyjnienia przestrzeni publicznej. Ta opcja zdecydowanie wychodzi poza obręb upamiętniających pomników, literackich nazw ulic i tematycznych muzeów, łącząc się ze zjawiskami komercyjnymi, takimi jak festiwale literackie czy turystyka kulturowa. Trzecią odmianą korelacji między literaturą a miastem byłaby ta, która dotyka zagadnienia „miasta literatury", kategorii łączącej obie poprzednie, jak i wytwarzającej zupełnie nową jakość. Wariant ten doskonale reprezentuje program UNESCO kontynuujący pewną ideę „pluralistycznego literackiego kapitalizmu" znanego z Wenecji okresu odrodzenia. Egzemplifikuje się to w wysokim pozycjonowaniu kreatywności oraz międzynarodowej kooperacji miast połączonych wokół idei literatury jako czynnika pozytywnie wartościującego dany region. Jednak Miasto Literatury nie tyle ma przyjąć postać jakiejś konkretnej, nowoczesnej metropolii, ile raczej należy je rozpatrywać w kategoriach imaginarium społecznego, pewnej idei i wartości samej w sobie.

Z drugiej strony UNESCO mimowolnie zachęca do komercjalizacji książki i czytelnictwa, być może zdając sobie sprawę z nieodwracalności pewnych tendencji w stechnicyzowanej kulturze XXI wieku: procesów globalizacyjnych i glokalizacyjnych, ekonomizacji kultury, a kończąc na prymacie mediów audiowizualnych nad słowem drukowanym. Niezwykle problematyczne jest postawienie namacalnej granicy między promocją nowoczesnej metropolii, potrzebą przyciągnięcia do niej turystów, a więc i kapitału, ochroną dziedzictwa kulturowego oraz budowaniem tożsamości narodowej i lokalnej. Za przykład może posłużyć nagłówek angielskiego tabloidu „Nottingham Post" z 2015 roku, w którym informowano o otrzymaniu przez Nottingham tytułu Miasta Literatury UNESCO. W wolnym tłumaczeniu brzmiał on: „Jesteśmy miastem literatury! Tytuł UNESCO może przynieść miliony dochodu" (*Nottingham named UNESCO*, 2015). Należy więc zadać pytanie o czynniki konsolidujące ze sobą warianty: miasto w literaturze, miasto literaturze i Miasto Literatury. Wydaje się, że podstawową strategią staje się ujawnienie lub wykreowanie popytu na kulturowe doświadczanie miasta, stworzenie większej zażyłości między użytkującymi przestrzeń a nią samą. Kluczowy wydaje się tu jednak paradygmat humanizacji nowoczesności. Filozof Stephen Toulmin w pracy *Kosmopolis. Ukryty projekt nowoczesności* przekonuje, że ciąży nad nami potrzeba powtórnego przyswojenia zarówno rozumnego, jak i tolerancyjnego dziedzictwa humanizmu, który dotychczas był stawiany w opozycji do dziedzictwa nauk ścisłych. Potrzeba więc syntezy obu

tych paradygmatów wyrażonej w ludzkiej praktyce i doświadczeniu (Toulmin, 2005, s. 203). Techniczną nowoczesność trzeba więc zrehabilitować przez jej uzasadnioną humanizację.

W kontekście wszelkich „nie-miast" i „antymiast", które zostały stworzone przez planistów pomijających czynnik ludzki, ale też w świetle trendów migracyjnych i relacji międzyludzkich zapośredniczonych przez nowe media literatura okazuje się idealnym narzędziem w postulowanym przez Toulmina procesie zwrotu ku człowiekowi. Miasto Literatury można więc potraktować jako kontynuację idei *humanitas* połączonej z cechami nowej humanistyki, szczególnie w obszarze realizacji uniwersalnej idei uwspólnotowienia w człowieczeństwie. Konsolidacja miast-partnerów, priorytet tolerancji, perspektywa samodoskonalenia się przez zdobywanie wiedzy i wymianę doświadczeń łączy się tu z nowymi formami trybalizmu i wykorzystaniem symulacji w celach zintensyfikowania doświadczeń literatury. Sztuka literacka pozwala zrozumieć elastyczny wymiar przestrzeni publicznej, a także uzupełnić linearne i materialistyczne myślenie o mieście poprzez skierowanie optyki na czynniki egzystencjalne, kulturowe i psychiczne. Z kolei kreatywne inicjatywy poszczególnych miast wydają się opierać na umożliwieniu przeżycia tekstu literackiego poprzez specjalnie przygotowaną przestrzeń, a tym samym kreatywnym doświadczeniem miasta w kontekście literatury. Być może inne są motywy tych trzech wariantów doświadczenia: artystyczne, patriotyczne, tożsamościowe i ekonomiczne, często zresztą przeplatające się ze sobą. Wspólna jest jednak idea stworzenia poczucia zażyłości, kreująca postawy społeczne oparte na przywiązaniu do miasta jako literackiej przestrzeni konsolidującej i wiążąca mieszkańców we wspólnym racjonalno-demokratyczno-zabawowym projekcie, którego są twórcami i konsumentami jednocześnie.

BIBLIOGRAFIA

Assman, J. (2015). *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.

Bal, E. (2017). Terytorium. W: E. Bal, D. Kosiński (red.), *Performatyka: terytoria*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Balzac, H., de (1957). *Stracone złudzenia. Wielki człowiek z prowincji w Paryżu*. Warszawa: Czytelnik.

Barcelona. City of Literature UNESCO. *Following in the steps of 'The Shadow of the Wind'*. Pobrano z: https://ajuntament.barcelona.cat/ciutatdelaliteratura/en/noticia/following-in-the-steps-of-the-shadow-of-the-wind [13.11.2022].

Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacje*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!

BigBook Festioval. *Miłosny mural BigBook Festival*. Pobrano z: https://bigbookfestival.pl/program/milosny-mural-big-book-festival/ [6.08.2023].

Bjornson, R. (1981). Cognitive Mapping and the Understanding of Literature. *SubStance*, 10, 1, 30, 51–62.

Borowski, A. (2009). Humanizm jako przedmiot współczesnej humanistyki. W: A. Borowski (red.), *Humanizm. Historie pojęcia*. Warszawa: Neriton.

Bouman, H. (2017). *Utrecht. City of Literature*. Ultrecht: Het Literatuurhuis.

Brigs, A., Burke, P. (2010). *Społeczna historia mediów*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Burnett, A. (2015). *Top 5 Literary Pub Crawls*, 7.08.2015. Pobrano z: https://www.travelagewest.com/Travel/Trending/Top-5-Literary-Pub-Crawls [18.06.2013].

Calvino, I. (2002). *Niewidzialne miasta*. Warszawa: PIW.

Castells, M. (2011). *Społeczeństwo sieci*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Dahl, R.A. (1967). The City in the Future of Democracy. *The American Political Science Review*, 61, 4, 953–970.

Debray, R. (2010). *Wprowadzenie do mediologii*. Warszawa: Oficyna Naukowa.

Eco, U. (2008). *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*. Warszawa: Wydawnictwo WAB.

Experience Britain's finest literary festivals. Pobrano z: https://www.visitbritain.com/us/en/experience-britains-finest-literary-festivals [19.06.2023].

Friedberg, A. (2012). *Wirtualne okno. Ad Albertiego do Microsoftu*. Warszawa: Oficyna Naukowa.

Giddens, A. (2002). *Nowoczesność i tożsamość. „Ja" i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Golka, M. (2008). *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Gorodskomu prazdniku Dien' Dostojewskogo 10 let. (2019). Litieraturno-miemorialnyj muziej F.M. Dostojewskogo [Городскому празднику День Достоевского *10* лет. Литературно-мемориальный музей Ф.М. Достоевского]. Pobrano z: http://www.dostoevskyday.ru [20.11.2022].

Guide for Interested Cities and Prospective Candidates. Edinburg. UNESCO City of Literature. Pobrano z: http://www.edinburghcityofliterature.com/downloads/PDF-UnescoCitiesOfLiterature-ProspectiveCitiesGuide2019.pdf [13.11.2022].

Hanusiewicz-Lavallee, M. (2015). Co ma humanitas do humanistyki? *Ethos*, 28, 1, 127–135.

Heller, Á. (2012). *Eseje o nowoczesności*. W. Bulira (red). Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK.

Huibin, X., Marzuki, A., Abdul Razak, A. (2012). Protective development of cultural heritage tourism: the case of Lijiang, China. *Theoretical and Empirical Researches in Urban Management*, 7, 1, 39–54.

Iowa City UNESCO City of Literature. *Literature Walk*. Pobrano z: http://www.iowacityofliterature.org/lit-walk/ [26.04.2023].

James Joyce Centre. *About Bloomsday*. Pobrano z: http://www.bloomsdayfestival.ie/about [15.06.2023].

Kontrowersyjna tarnowska „ławeczka poetów". *Gazeta Wyborcza. Kraków*. 13 grudnia 2004. Pobrano z: https://krakow.wyborcza.pl/krakow/1,44425,2444543.html [22.12.2022].

Korpysz, A. (2017). Literatura w przestrzeni miasta. *Białostockie Studia Literaturoznawcze*, 10, 273–288.

Krajewski, M. (2012). *Są w życiu rzeczy… Szkice o socjologii przedmiotów*. Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana.

Lachman, M. (2012). Literatura (w) przestrzeni miejskiej. Rekonesans. *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, LV, 2, 97–125.

Lange, M. (2019). The playful city: Citizens making the smart city. W: R. Glas et al. (red.). *The Playful Citizen Book Subtitle: Civic Engagement in a Mediatized Culture* (s. 349–369). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Latour, B. (2009). *Polityka natury*. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.

Lauster, M. (2007). Walter Benjamin's Myth of the "Flâneur". *The Modern Language Review*, 102, 1, 139–156.

Lem.pl. (2015). *Mural Lem*, 11 kwietnia 2015. Pobrano z: https://solaris.lem.pl/blog/mural-lem/ [6.08.2023].

Lisicki, G. (2010). Dwukilometrowa ścieżka Kapuścińskiego wreszcie otwarta. *Gazeta Wyborcza.* 24.06.2010. Pobrano z: https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/1,95190,8055096,Dwukilometrowa_sciezka_Kapuscinskiego_wreszcie_otwarta.html [19.11.2022].

Miasto Kraków. (2013). *Kraków Miastem Literatury UNESCO*. Pobrano z: https://www.bip.krakow.pl/?dok_id=58851 [8.12.2022].

Moers, W. (2006). *Miasto Śniących Książek*. Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.

Municipal Library of Prague. *Praha mesto literatury*. Pobrano z: https://www.prahamestoliteratury.cz/en/activities/archive-of-our-events/literary-trails/ [5.05.2023].

Nottingham named UNESCO City of Literature, 12 grudnia 2015. Pobrano z: https://www.nottinghampost.com/whats-on/whats-on-news/nottingham-named-unesco-city-literature-939723 [16.11.2022].

Orwell, G. (1992). *Na dnie w Paryżu i Londynie*. Gdańsk: Graf.

Pawlak, W. (2010). Z dziejów pojęcia humanitas. W: *Humanitas. Projekty antropologii humanistycznej*. A. Nowicka-Jeżowa (red.). Warszawa: Neriton.

Petrucci, A. (2010). *Pismo. Idea i przedstawienie*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.

Polski Komitet ds. UNESCO. *Sieć Miast Kreatywnych / UNESCO Creative Cities Network*. Pobrano z: http://www.unesco.pl/kultura/690/ [12.09.2022].

Przybylski, R. (1964). *Dostojewski i „przeklęte problemy": od* Biednych ludzi *do* Zbrodni i kary. Warszawa: PIW.

Redfield, R., Singer, M.B. (1954). The Cultural Role of Cities. *Economic Development and Cultural Change*, 3, 1, 53–73.

Rewers, E. (2005). *Post-Polis. Wstęp do ponowoczesnego miasta*. Kraków: TAiWPN Universitas.

Reykjavík City Library. *Culture Walks Reykjavík*. Pobrano z: https://bokmenntaborgin.is/en/culture-walks [20.06.2023].

Rybicka, E. (2006). Geopoetyka (o mieście, przestrzeni i miejscu we współczesnych teoriach i praktykach kulturowych). W: M.P. Markowski, R. Nycz (red.), *Kulturowa teoria literatury* (s. 471–489). Kraków: TAiWPN Universitas.

Rybicka, E. (2013). Mapy: od metafory do kartografii krytycznej. *Teksty Drugie: Teoria Literatury, Krytyka, Interpretacja*, 4, 142, 30–47.

Shaya, G. (2004). The Flaneur, the Badaud, and the Making of a Mass Public in France, circa 1860–1910. *The American Historical Review*, 109, 1, 41–77.

Sheppard, R. (2004). Problematyka modernizmu europejskiego. W: R. Nycz (red.), *Odkrywanie modernizmu. Przekłady i komentarze* (s. 131–135). Kraków: TAiWPN Universitas.

Skyskanner. (2017). *Podróże śladami pisarzy*. 27 stycznia 2017. Pobrano z: https://www.skyscanner.pl/wiadomosci/inspiracje/podroze-sladami-pisarzy-top-10-europejskich-miast-na-literackim-szlak [4.05.2023].

Suri, C. (2020). The Literary Festivals to Hit This Year, From Brooklyn to Singapore. *The New York Times*, 3.03.2020. Pobrano z: https://www.nytimes.com/2020/03/03/travel/book-festivals-travel.html [11.09.2022].

Tatarkiewicz, W. (2009). *Historia filozofii*. T. 2: *Filozofia nowożytna do roku 1830*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Taylor, C. (2010). *Nowoczesne imaginaria społeczne*. Kraków: Wydawnictwo Znak.

The University of Edinburg. (2020). *Audio Walks*. *Information about walking routes and audio tours in and beyond Edinburgh*. The University of Edinburg. Pobrano z: https://www.ed.ac.uk/staff/health-wellbeing/physical-health/activities/walking/audiowalks [13.12.2022].

Toulmin, S. (2005). *Kosmopolis. Ukryty projekt nowoczesności*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe DSW.

Tuan, Y. (1987). *Przestrzeń i miejsce*. Warszawa: PIW.

Tuan, Y. (2003). Perceptual and Cultural Geography: A Commentary. *Annals of the Association of American Geographers*, 93, 4, 878–881.

UNESCO. *Creative City Network*. Pobrano z: https://en.unesco.org/creative-cities [4.11.2022].

Watt, I. (1980). Literatura i społeczeństwo. W: A. Mencwel (red.), *W kręgu socjologii literatury*, t. 1 (s. 64–80). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Żołądek, K. (2023). *Odkrywamy znane i nieznane – Ławeczka Juliana Tuwima w Łodzi*, 8.01.2023. Pobrano z: https://epiotrkow.pl/news/Odkrywamy-znane-i-nieznane--laweczka--Juliana-Tuwima-w-lodzi,50186https://epiotrkow.pl/news/Odkrywamy-znane-i-nieznane---laweczka-Juliana-Tuwima-w-lodzi,50186 [2.11.2023].

HUMANIZING MODERNITY ON THE EXAMPLE OF THE RELATIONSHIP BETWEEN A CITY AND LITERATURE

The article attempts to illustrate three relations between literature and a city. In the first one, the city becomes the content of literature as an inspiration, a reconstructed map, but also an individual experience. In the second, literature initiates creative activities within the city. They are represented by literary sculptures, modifications of residential buildings, as well as interactive applications that reveal the local space in the context of literature. The third relationship narrows down to the international UNESCO program based on the coherence of activities on the border of literary art and marketing. The modern city becomes an open project aimed, in particular, at creating a sense of closeness between the reader-resident-tourist and the urban space. It is an opportunity to create a completely new quality in the experience of literature, but also in its production and distribution where humanization plays a key role in creating and sustaining community.

Keywords: creativity, city, UNESCO, literature, humanism

Zgłoszenie artykułu: 25.09.2023

Recenzje: 31.10.2023

Akceptacja: 14.11.2023

Publikacja online: 30.12.2023

© 2023 Autor. Jest to publikacja ogólnodostępna, którą można wykorzystywać, rozpowszechniać i kopiować w dowolnej formie zgodnie z licencją Creative Commons CC-BY 4.0.

Notes for Contributors

1. "Studia Humanistyczne AGH" ("Contributions to Humanities AGH") publishes articles, reviews, translations and research reports in the field of disciplines such as: sociology, communication and media studies, cultural studies and religious studies, as well as interdisciplinary works. Manuscripts can be submitted at any time. Within one month following the submission of the manuscript, the author shall receive the acknowledgment from the Secretary of the Editorial Board advising them whether the submitted manuscript has been qualified for further review. Manuscripts should be submitted only via journal platforme: https://www.editorialsystem.com/shaghen/.
2. Articles should not exceed 18 standard pages; reviews: 5 standard pages. A standard page is written in Times New Roman Font, size 12, inter-line 1.5. Submission of oversize articles must be consulted with the Editorial Board beforehand.
3. References should be positioned within the main text body according to APA style, e.g.: (Beck and Grande, 2009, pp. 55–58), (Beck et al., 2007, p. 10). Bibliography should be placed at the end of the article.
   Examples of bibliography are given below:

– Beniger, J.R. (1987). Personalization of mass media and the growth of pseudo-community. *Communication Research*, 14, 352–371.
– Fox, S., Raine, L., Horrigan, J., Lenhart, J., Spooner, T., Carter, C. (2000). *Trust and privacy online: Why Americans want to rewrite the rules*. The Pew Internet & American Life Project.
– Sundar, S.S. (2007). Social psychology of interactivity in human-Website interaction. In: A.N. Joinson, K.Y.A. McKenna, T. Postmes, U.-D. Reips (ed.), *The Oxford handbook of Internet psychology* (pp. 89–104). Oxford, UK: Oxford University Press.
– Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
– Wolfinbarger, M., Gilly, M. (2000). *Consumer's perceived quality of e-commerce experiences*. Retrieved from: California University Long Beach, http://www.crito.uci.edu/papers/2000/consumers-gilly.pdf [1.09.2009].

4. All manuscripts accepted by the Editorial Board are subject to peer review.

Informacje dla autorów

1. „Studia Humanistyczne AGH" publikują artykuły, recenzje, przekłady i sprawozdania z badań mieszczących się w obszarze dyscyplin naukowych: nauki socjologiczne, nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz nauki o kulturze i religii, a także prace interdyscyplinarne. Redakcja przyjmuje teksty w trybie ciągłym. W ciągu miesiąca od wpłynięcia tekstu (o czym autor zostanie poinformowany) sekretarz redakcji przekaże autorowi decyzję o przesłaniu nadesłanego materiału do recenzji. Tekst należy przesłać jedynie za pośrednictwem systemu internetowego https://www.editorialsystem.com/shagh.
2. Artykuł nie może przekraczać 18 stron, a recenzja pięciu standardowych stron. Standardowa strona to Times New Roman, wielkość czcionki 12, odstęp między wierszami 1,5. Teksty ponadwymiarowe wymagają uprzedniego uzgodnienia z redakcją.
3. Przypisy bibliograficzne należy umieścić w obrębie tekstu głównego według stylu APA: (Beck i Grande, 2009, s. 55–58), (Beck et al., 2007, s. 10). Bibliografię należy umieścić na końcu tekstu.

   Przykładowy zapis pozycji bibliograficznych:

– Beniger, J.R. (1987). Personalization of mass media and the growth of pseudo-community. *Communication Research*, 14, 352–371.
– Fox, S., Raine, L., Horrigan, J., Lenhart, J., Spooner, T., Carter, C. (2000). *Trust and privacy online: Why Americans want to rewrite the rules*. The Pew Internet & American Life Project.
– Sundar, S.S. (2007). Social psychology of interactivity in human-Website interaction. W: A.N. Joinson, K.Y.A. McKenna, T. Postmes, U.-D. Reips (ed.), *The Oxford handbook of Internet psychology* (s. 89–104). Oxford, UK: Oxford University Press.
– Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon&Schuster.
– Wolfinbarger, M., Gilly, M. (2000). *Consumer's perceived quality of e-commerce experiences*. Pobrano z: California University Long Beach, http://www.crito.uci.edu/papers/2000/consumers-gilly.pdf [1.09.2009].

4. Wszystkie teksty są recenzowane.

autorzy:

Piotr Długosz
Łucja Kapralska
Justyna Kroczak
Olga Małgorzata Kurek-Ochmańska
Beata Łubianka
Kamil Łuczaj,
Agata Maksymowicz
Karol Więch
Magdalena Maria Zdun
Adam Krzysztof Żądło