



OGÓLNOPOLSKA KONFERENCJA NAUKOWA

# KULTURA POPULARNA I IDEOLOGIA

## Abstrakty referatów

[www.ideologia.edu.pl](http://www.ideologia.edu.pl)



**25 maja 2018 r.**

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa  
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

## Lista abstraktów:

- **Dr Mariusz Baranowski**, Architektura w służbie ideologii: przestrzeń antypubliczna w ujęciu socjologii dobrobytu
- **Dr Filip Biały**, Polityczność, ideologia i interpretacja dzieł kultury popularnej
- **Mgr Franciszek Chwałczyk**, Badanie gry jako obiektu/opowieści a badanie gry jako czynności/wytworu na przykładzie badań mechaniki gry Dwarf Fortress i praktyk graczy
- **Mgr Bartosz Dąbrowski**, Ideologia w dziełach kultury popularnej w rozważaniach George'a Orwella
- **Dr hab. Agnieszka Doda-Wyszyńska**, Seks a ideologia w kinie - ujęcie psychoanalityczne. Na przykładzie serialu Wielkie kłamstewka (2017)
- **Dr Jarema Drozdowicz**, Raport Weyland Yutani nr 263: Nowe możliwości ekspansji na księżycu LV-223
- **Lic. Anna Felskowska**, Sposoby konstruowania homoseksualnego bohatera w polskim kinie fabularnym po 2010 roku
- **Dr Piotr Forecki**, Cała Polska ratuje Żydów. Serial „Sprawiedliwi” w kinie rodzinnym
- **Mgr Dawid Głownia**, Wpływ ideologii bunnei kaika („cywilizacji i oświecenia”) (bunmei kaika) i jej pochodnych na wczesne praktyki filmowe w Japonii.
- **Mgr Julia Golachowska**, Ucieczka z kina „wolna Polska”. Analiza Pokoju Zagadek Żołnierzy Wyklętych w kontekście polityki historycznej i edukacyjnej oraz gamifikacji
- **Lic. Dariusz Jakubowski**, Mój stary to fanatyk ideologii. Copypasty na internetowych barykadach.
- **Dr Jakub Jakubowski**, Facebook jako spisak
- **Dr Joanna Kałużna**, „Zawsze byłam w opozycji, oczekuję propozycji” – kreowanie (auto)wizerunku działalności artystycznej w okresie PRL

- **Michał Kołakowski**, Współczesna rosyjska kinematografia w świetle nowej rosyjskiej ideologii państwowej
- **Dr Piotr Lisowski**, Zabobon jako ideologia nowej szkoły w Polsce
- **Lic. Marcin Malinowski**, Gry, komiksy i ideologia. Analiza strukturalna przypadku.
- **Lic. Marta Maliszewska**, „Robić dobre interesy - to sztuka największa”
- **Prof. Mateusz Nieć**, Mitologia polityczna populizmu w literaturze pięknej
- **Mgr Marcin Pigulak**, „Bolszewika goń, goń, goń”... na srebrnym ekranie. Polska propaganda filmowa okresu wojny polsko-bolszewickiej
- **Lic. Paulina Podogrocka**, Popfeministyczne trawestacje Lary Croft
- **Mateusz Safronionok**, Wpływ poprawności politycznej na gry komputerowe
- **Mgr Konrad Sierzputowski**, Wszystko na sprzedaż! Komodyfikacja jako polityka sprzeciwu i strategia krytyki ideologicznej w polu muzyki popularnej.
- **Prof. Marek Sokołowski**, Ideologiczne wzmożenie. Polskie kino wobec realizmu socjalistycznego
- **Lic. Tomasz Sprycha**, Teorie spiskowe w filmach Patryka Vegi
- **Dr Dawid Stelmach**, Nowy wspaniały człowiek w wizji serialu „Modyfikowany węgiel” - ujęcie teologiczne
- **Lic. Izabela Tomczak**, Post-apokalipsa made in the USA: katastroficzna wizja amerykańskiej przyszłości w grze „Fallout 4”
- **Mgr Dominik Tylka**, Krajobraz symboliczny miasta jako efekt oddziaływania ideologii. Grecka i turecka narracja w mieście podzielonym granicą państwową.
- **Mgr Piotr Urbanowicz**, Kanibalizm jako symptom fałszywej świadomości w filmie „Soylent Green” (1973)
- **Mgr Agnieszka Urbańczyk**, Problem politycznej metafory w fikcji spekulatywnej. O jednym odcinku „Star Treka” i jego niezrozumieniu
- **Justyna Wiorek**, Wpływ sztuki popularnej na postrzeganie nieheteronormatywności
- **Lic. Jakub Wojtko**, (Kontr)kultura graczy. Analiza struktur ideologicznych środowisk graczy na przykładzie „Gamergate”.

- **Dr Michał Zabdyr-Jamróz**, Film "Kolacja z arszenikiem" (1995) jako proroctwo ery Trumpa. Analiza z perspektywy teorii systemów deliberatywnych
- **Mgr Adrian Zabielski**, Transhumanistyczny kapitalizm w kulturze popularnej

**Dr Mariusz Baranowski**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Społecznych; Instytut Socjologii

**Architektura w służbie ideologii: przestrzeń antypubliczna w ujęciu socjologii dobrobytu**

Zasadniczym celem referatu będzie zastosowanie perspektywy socjologii dobrobytu (Baranowski 2017) do analizy procesów utowarowienia i zawłaszczania przestrzeni publicznej, którą zdefiniować można jako „obejmującą (...) wszelkie przestrzenie służące podtrzymywaniu więzi społecznych oraz wzorów kultury, nie ograniczając przedmiotu zainteresowania wyłącznie do kwestii formowania się opinii publicznej oraz woli politycznej” (Baranowski i Cichocki 2016: 11). Takie ujęcie zagadnienia przestrzeni publicznej pozwoli uniknąć zawężenia problematyki relacji społecznych, politycznych i gospodarczych do dobrze ukonstytuowanego, przede wszystkim za sprawą Jürgena Habermasa (1999, 2002, 2008), pojęcia sfery publicznej (por. Baranowski 2012). Wspomniane wyżej relacje, które zostaną uzupełnione o komponent psychologiczny, zostaną włączone w pole analizy globalnych przestrzeni kapitalizmu (Harvey 2016), ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki architektonicznej głównie wielkich miast najbardziej rozwiniętych, jak i rozwijających się krajów. Doświadczenia ostatniego kryzysu gospodarczego (Baranowski 2016) stanowiąc będą punkt odniesienia wobec (neoliberalnej) funkcji ideologicznej implementowanych przekształceń przestrzeni publicznej w jej karykaturę (Merrifield 2016).

**Dr Filip Biały**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa

### **Polityczność, ideologia i interpretacja dzieł kultury popularnej**

Celem referatu jest zaprezentowanie metody analizy dyskursu dotyczącego interpretacji dzieł kultury popularnej w kategoriach ideologicznych. Punktem wyjścia jest uznanie, iż każde dzieło (a, szerzej, także każdy proces i zjawisko) może zostać zinterpretowane jako polityczne, przez co rozumieć należy otwartość dzieła na zróżnicowane oceny ideologiczne. Interpretacja taka ma charakter społeczny – jej prawomocność uzależniona jest od istnienia wspierających dane odczytanie grup interpretacyjnych. Kryteria polityczności jak i wyznaczniki ideologiczności uznawać należy przy tym za zmienne historycznie i wyznaczone przez złożenie wielu zróżnicowanych dyskursów (naukowego, etycznego, medialnego itd.). Proponowana metoda, opierająca się na neopragmatycznej koncepcji grup interpretacyjnych (Stanley Fish), kontekstualizmie historycznym (Quentin Skinner) oraz morfologicznej analizie ideologii (Michael Freedon), zostanie odniesiona do wybranych przykładów reinterpretacji dzieł kultury popularnej w kontekście ruchu #MeToo.

## **Mgr Franciszek Chwałczyk**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Społecznych; Instytut Kulturoznawstwa

### **Badanie gry jako obiektu/opowieści a badanie gry jako czynności/wytworu na przykładzie badań mechaniki gry Dwarf Fortress i praktyk graczy**

U podstaw game studies wyróżnia się podejścia narratologiczne i ludologiczne (Sterczewski 2015). W wystąpieniu przedstawiona zostanie i będzie analizowana gra komputerowa (włączona do kolekcji MoMA) *Slaves to Armok: God of Blood. Chapter II: Dwarf Fortress* (Boluk i LeMieux 2013; badania własne). Na przykładzie analizy samej mechaniki gry (podejście narratologiczne) oraz praktyk graczy (ludologiczne) pokażę, jak zasadniczo różne wnioski mogą płynąć z interpretacji w zależności od wybranego podejścia – i to przy użyciu tej samej ramy interpretacyjnej. Za tę ramę najprawdopodobniej posłuży tu filozofia Martina Heideggera (ale w dostatecznie uproszczonej i przystępnej, choć wiernej, wersji). W jednym wypadku gra wydaje się propagować daną ideologię techniki (postrzeganie wszystkiego jako przeliczalne zasoby), w drugim umożliwia jej odpór. Wskażę też dodatkowe okoliczności metodologiczne relacji tych dwóch podejść (tu z jednej strony mechanika gry jest pozbawiona widocznej narracji, a z drugiej głównym wynikiem praktyk graczy jest właśnie tworzenie narracji). Jeśli czas pozwoli, wskażę też pewien szerszy możliwy kontekst myślenia (infrastruktur i obiektów granicznych Susan Leigh Star, teorii aktora-sieci Bruno Latoura lub antropotechnik Petera Sloterdijka). Wstępna bibliografia: S. Boluk, P. LeMieux, *Dwarven Epitaphs: Procedural Histories in Dwarf Fortress* [w:] *Comparative Textual Media: Transforming the Humanities in the Postprint Era*, red. N. Katherine Hayles, Jessica Pressman, „Electronic Mediations”, tom 42, 2013, s. 125-154. M. Heidegger, *Pytanie o technikę*, [w:] tenże, *Technika i zwrot*, Baran i Suszczyński, Kraków 2002. P. Sterczewski, Game studies, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny, „Czas Kultury”, 2 (185), 2015, s. 84-90.

## **Mgr Bartosz Dąbrowski**

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego

Wydział Nauk Historycznych i Społecznych

### **Ideologia w dziełach kultury popularnej w rozważaniach George'a Orwella**

Ideologia jest naturalnym skojarzeniem, gdy myślimy o najważniejszych dziełach George'a Orwella. W moim wystąpieniu chcę się jednak skupić na mało znanych tekstach brytyjskiego pisarza, które traktują o dziełach kultury popularnej i zawartych w nich treściach ideologicznych. Pisarz poddaje analizie między innymi tygodniki dla chłopców, kolorowe pocztówki, czy zmiany zachodzące na przestrzeni lat w powieściach detektywistycznych. W przypadku pocztówek i czasopism możemy mówić o powielaniu pewnych wzorów (odnoszących się nie do wiedzy, ale do uprzedzeń i emocji), które oddziałują na świadomość społeczną (por. Sławiński, 1976). Mamy do czynienia z kształtowaniem i utrwalaniem przekonań i zachowań zbieżnych z poglądami polityczno-społecznymi konkretnej klasy społecznej. W przypadku kryminałów elementy ideologiczne są niejako odbiciem brutalizacji polityki i zmian zachodzących na arenie międzynarodowej. W końcu, jak pisze Orwell, odbiorcy takich dzieł „sięgając po lekturę pragną, by współczesne światowe walki i zmagania przybrały (...) formę prostych opowieści o konkretnych postaciach”. (Orwell, 2014). Analizując teksty Orwella chciałbym się również odwołać do mechanizmów, które opisał Stanisław Barańczak – mechanizmu wspólnoty świata i języka, symplifikacji rozkładu wartości i mechanizmu odbioru bezalternatywnego. Warto zwrócić uwagę na wspomniane teksty z jeszcze innego powodu. Zdaniem części znawców twórczości pisarza, Orwell jako jeden z pierwszych zajął się badaniem kultury masowej. Ponadto, pojęcia, które wymyślił na stałe weszły do mowy potocznej i kultury popularnej. Takie terminy jak nowomowa czy zimna wojna są znane nawet osobom, które nigdy nie miały do czynienia z dziełami autora *Roku 1984*.



**Dr hab. Agnieszka Doda-Wyszyńska**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Społecznych; Instytut Kulturoznawstwa

**Seks a ideologia w kinie – ujęcie psychoanalityczne. Na przykładzie serialu *Wielkie kłamstewka* (2017)**

Jakie ujęcie seksualności proponuje nam dziś panująca ideologia technokratyczna i konsumpcjonizm? Czy *Niedomaganie w kulturze* Freuda jest wciąż aktualnym tekstem? Te pytania chcę podjąć w kontekście Foucaultańskiego paradygmatu wiedzy-władzy i zobrazować popularnym ostatnio obrazem filmowym. Podczas wystąpienia zdążę tylko omówić pokrótce miniseriał oparty na bestsellerowej powieści Liane Moriarty pod tym samym tytułem (pierwszy sezon, bo mają być następne) jako przedstawienie tezy, która brzmi: Wyzwolona seksualnie kobieta nie czuje się szczęśliwsza niż zdominowana przez mężczyznę.

Przede wszystkim serial *Wielkie kłamstewka* (I seria) pokazuje słabość feministycznej interpretacji psychoanalizy. Akcja filmu rozgrywa się w nadmorskim miasteczku Monterey w stanie Kalifornia, jego bohaterkami jest kilka kobiet, w większości niemłodych matek pierwszoklasistów, które zmagają się z karierą zawodową i życiem rodzinnym, ale też z seksualnością. Problem współczesnej „kobiecości” zdecydowanie skupia w sobie Celeste Wright (grana przez Nicole Kidman), która ma status miejscowej „gwiazdy”, ma młodszego od siebie świetnie zarabiającego męża (Perry Wright grany przez Alexandra Skarsgarda) oraz dwójkę wspaniałych dzieci, poświęciła karierę zawodową (prawniczą) dla rodziny. W związku dominuje układ sado-masochistyczny, który jest chorobliwą, przemocową wersją archetypowego układu historyczno-obsesyjnego, zaburzonego dziś przez różnego rodzaju ideologie konsumpcji (o czym mówi m. in. Freud w *Niedomaganiu w kulturze*).

**Dr Jarema Drozdowicz**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Studiów Edukacyjnych

### **Raport Weyland Yutani nr 263: Nowe możliwości ekspansji na księżycu LV-223**

Znana z cyklu filmów o obcym fikcyjna korporacja Weyland Yutani stanowi ucieleśnienie gargantuicznego molocha futurystycznego kapitalizmu. Bezgranicznie zachłanna i doskonale wyzuta z wszelkich sentymentów jest instytucjonalnym odpowiednikiem ksenomorfa, pozaziemskiego organizmu będącego niemniej doskonałym antagonistą kolejnych bohaterów zmagających się na równi z tym drapieżnikiem, jak i korporacyjnym interesem. Niniejsze wystąpienie ma na celu zrekonstruowanie mapy tych tropów ideologicznych obecnych we wspomnianym cyklu filmowym, jak i innych dziełach z zakresu fantastyki naukowej, które reprezentują przekonanie o hegemonii skrajnej wersji ekonomii liberalnej. W tym celu przedstawiona zostanie nie tylko warstwa języka symbolicznego obecnego w filmach, ale też naświetlone zostaną wybrane pozakinematograficzne aspekty dyskusji o granicach ludzkiej ekspansji. Tym samym nadrzędnym celem wystąpienia jest podjęcie próby ukazania problemu antropologicznego trwania w dystopijnych wizjach przyszłości. Jest to spostrzeżenie tym istotniejsze, iż niezbywalną cechą konstytutywną każdej dystopii jest jej związek z krytyczną interpretacją bieżących, bynajmniej już nie fikcyjnych, realiów.

**Lic. Anna Felskowska**

Uniwersytet Gdański

Wydział Filologiczny; Instytut Badań nad Kulturą

## **Sposoby konstruowania homoseksualnego bohatera w polskim kinie fabularnym po 2010 roku**

Filmy fabularne korespondują z rzeczywistością społeczną w dwojaki sposób: odzwierciedlają ją (najczęściej symptomatycznie) oraz przetwarzają. Proces ten dotyczy szczególnie społecznych stereotypów, które są przez kino powielane, przetwarzane i produkowane. Biorąc pod uwagę, jak silnie stereotypami obciążony jest męski homoseksualizm, warto zbadać sposoby (strategie) konstruowania męskich homoseksualnych bohaterów w polskim kinie współczesnym. W tym celu poddaję analizie siedemnastu bohaterów polskich filmów fabularnych wyprodukowanych w latach 2010-2016. Jako kryterium wyboru postaci przyjmuję ich jasno określoną lub sugerowaną homoseksualną preferencję. Analiza obejmuje między innymi cechy zewnętrzne, cechy charakteru, pozycję życiową, relacje z innymi bohaterami i funkcję w fabule; w przypadku gdy dany bohater jest protagonistą, rozpatruję go dodatkowo w kontekście dzieła filmowego jako całości znaczeniowej. Wyróżniam dwa sposoby konstruowania homoseksualnych postaci drugoplanowych: bazowanie na negatywnym stereotypie (strategia antropeomiczna, początek dekady) oraz wcielanie bohaterów w heteronormatywną strukturę społeczną (strategia antropofagiczna, aktualna tendencja). Obecnie na gruncie filmu toczy się walka o przechwycenie i poprawienie wizerunku homoseksualisty, co doprowadziło do zjawiska „nowej cenzury”: męscy bohaterowie o homoseksualnej orientacji nigdy nie są postaciami negatywnymi, często za to wyposażani są w cechy powszechnie pożądane. Homoseksualni protagoniści mają przy tym szczególnie udział w „demontowaniu” negatywnych stereotypów, pozwalając widzowi na identyfikację z „innym”.

**Dr Piotr Forecki**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa

### **Cała Polska ratuje Żydów. Serial „Sprawiedliwi” w kinie rodzinnym**

Historia pojawiania się w dyskursie publicznym tematu Polaków ratujących Żydów w czasie Zagłady, to w zasadzie opowieść o ich instrumentalnym wykorzystaniu. Na dobre rozpoczyna się tuż po wojnie i będzie już nieustannie przywoływana za każdym razem, gdy tylko dojdzie do eskalacji antysemityzmu albo piętnowania obojętności i współudziału Polaków w Holokauście. Mając na uwadze taką prawidłowość nie było zaskoczeniem, iż w Polsce po Jedwabnem narodził się swoisty kult Polaków ratujących Żydów. Można wręcz powiedzieć, że ukonstytuowała się odrębna gałąź przemysłu ich upamiętniania, której osobliwy fragment stanowią poświęcono im filmy fabularne, fabularyzowane dokumenty oraz jeden serial telewizyjny zatytułowany „Sprawiedliwi” w reżyserii Waldemara Krzystka. To właśnie jemu chciałbym poświęcić szczególną uwagę w swoim referacie. Przeprowadzić kontekstową analizę zawartości jego treści i pokazać w jaki sposób służy on realizacji „nowej polityki historycznej”.

## **Mgr Dawid Głownia**

Uniwersytet Wrocławski

Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej

### **Wpływ ideologii bunmei kaika („cywilizacji i oświecenia”) (bunmei kaika) i jej pochodnych na wczesne praktyki filmowe w Japonii**

W połowie XIX wieku władze Japonii zarzuciły utrzymywaną ponad 200 lat politykę skrajnej izolacji kraju, wprowadzając go na międzynarodową arenę polityczną. We wczesnym okresie epoki Meiji (1868-1912) do rangi ideologii państwowej urosły artykułowane wówczas slogany „bunmei kaika” („cywilizacja i oświecenie”), „datsua nyūō” („opuścić Azję, wejść do Zachodu”) i „oitsuku, oikose” („dogonić, przegonić [Zachód]”). W dyskursie bunmei kaika kluczową rolę odgrywała kwestia uczenia się od Zachodu. Celem referatu jest omówienie wpływu ideologii bunmei kaika na wczesne praktyki filmowe w Japonii – od chwili sprowadzenia pierwszych technologii filmowych na przełomie 1896 i 1897 roku do wojny rosyjsko-japońskiej (1904-1905). Pierwsza część referatu poświęcona zostanie na krótką charakterystykę ideologii bunmei kaika. Druga – nakreślenie praktyk związanych z edukacją popularną na gruncie teatru kabuki, misemono i pokazów latarni magicznej, stanowiących kontekst dla wczesnych projekcji filmowych. Trzecia – omówienie działalności Katsutarō Inabaty, importera kinematografu, i jego idei kształtowania wiedzy o Zachodzie za pomocą filmu. Czwarta – omówienie tych aspektów działalności innych przedsiębiorców filmowych, w których odwoływano się do ideologii „cywilizacji i oświecenia” i edukacyjnych funkcji filmu, ze szczególnym uwzględnieniem haseł reklamowych i narracji towarzyszących wyświetlaniu filmów. Postawę metodologiczną referatu stanowi metoda kontekstualnej analizy kina, w szczególności artykułowany m.in. przez Aarona Gerowa, postulat ujmowania kina w kategoriach praktyk społecznych i dyskursywnych. Rekonstrukcji praktyk filmowych bazuje na literaturze przedmiotu, źródłach z epoki (plakaty, reklamy prasowe, relacje) oraz wspomnieniach uczestników i organizatorów projekcji.

**Mgr Julia Golachowska**

**Uciezka z kina „wolna Polska”. Analiza Pokoju Zagadek Żołnierzy Wyklętych w kontekście polityki historycznej i edukacyjnej oraz gamifikacji**

Referat omawia fenomen Pokoju Zagadek Żołnierzy Wyklętych w Przystanku Historia Centrum Edukacyjnym IPN im. Janusza Kurtyki jako nową strategię edukacyjną instytucji publicznej. Analizuje scenariusz gry, sposoby jej promocji oraz elementy scenografii. Autorka zastanawia się na konsekwencjami uatrakcyjnienia i nadania nauce historii zabawowej struktury zaczerpniętej z kultury głównego nurtu. Istotnym wątkiem analizy escape roomu żołnierzy wyklętych jest też kontekst ekonomiczny. Państwowe instytucje i ich projekty funkcjonują w realiach rynku – ich oferta konkuruje z kinami i parkami rozrywki, a sama formuła pokoju zagadek przejęta jest od rozrywkowych obiektów komercyjnych. Celem referatu jest opisanie i analiza nowych tendencji w kontekście istniejących praktyk oraz na tle splotu ideologii narodowej i myśli neoliberalnej. Szczególnie ważnym punktem odniesienia jest działalność edukacyjna Muzeum Powstania Warszawskiego oparta na włączaniu elementów popkulturowe do repertuaru praktyk pamięci. Autorka posługuje się pojęciem ideologicznej interpelacji Luisa Althussera oraz koncepcją banalnego nacjonalizmu Michaela Billiga. Istotnym kontekstem dla analizowanej praktyki pamięci jest też zjawisko gamifikacji oraz teorie omawiające przemiany w polskiej polityce historycznej po 1989 roku.

**Lic. Dariusz Jakubowski**

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Wydział Filologiczny w Sosnowcu

### **Mój stary to fanatyk ideologii. Copypasty na internetowych barykadach**

Wystąpienie poświęcone będzie zjawisku copypasty i jej możliwych zastosowań ideologicznych. Zapoczątkowane na amerykańskich imageboardach w rodzaju legendarnego 4chana, szybko zostało ono przechwycone przez trolli i stosowane jako jedna z metod ich działania w wielu innych miejscach w internecie. Wreszcie zjawisko to z niszowych grup i forów internetowych zdążyło już przenieść się na koszulki czy nawet doczekać się ekranizacji, stając się integralną częścią popkultury i stanowiąc rozrywkę dla milionów użytkowników na świecie. W prezentacji podjęta zostanie próba opisu copypasty jako gatunku internetowego o potencjalnie subwersywnym lub ideologicznym charakterze, wraz z opisem jej historii i krótkim omówieniem typowych cech stylistycznych, podane zostaną również przykłady wykorzystywania past w celu promowania bądź deprecjonowania określonych ideologii, partii politycznych czy polityków. Podstawą do prezentacji będą pasty znalezione w polskim internecie, a autor podejmie na ich przykładzie próbę określenia w jaki sposób można rozpoznać, że dany komentarz w internecie jest pastą i ma na celu ośmieszenie bądź sprowokowanie innych użytkowników.

## **Dr Jakub Jakubowski**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa

### **Facebook jako spisek**

Jednym z istotniejszych problemów z jakim zмага się politologia jest brak pełnej wiedzy badacza dotyczącej analizowanych zjawisk i procesów. Sama polityka, jako działalność nierzadko zakulisowa, bywa niełatwym przedmiotem badań w kontekście np. jednoznacznego ustalenia sprawstwa określonych działań. Wymaga to często przyjęcia pewnych perspektyw nieuwzględniających tych wątków, które mogą wydawać się np. mało prawdopodobne czy wręcz przeczące zdrowemu rozsądkowi. Nie znaczy to jednak, że nie powinny być one brane pod uwagę w analizie procesów politycznych, jako elementy „skrajne”. W tym kontekście teorie spiskowe stanowić mogą nie tylko przedmiot badań, ale i powinny stać się elementem metod badawczych, w szczególności tych blisko korespondujących z analizą przypadku (*case study*). Jej różne formy (przypadek pogranicza, przypadek dewiacyjny, przypadek krytyczny, przypadek paradygmatyczny) zostaną zaprezentowane podczas referatu w kontekście badań nad zjawiskami kulturowymi. Jako przykład i jednocześnie przedmiot analizy zostanie wykorzystany zaś serwis społecznościowy Facebook.



**Dr Joanna Kałużna**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa

**„Zawsze byłam w opozycji, oczekuję propozycji” – kreowanie (auto)wizerunku działalności artystycznej w okresie PRL**

Podczas wystąpienia poruszone zostanie zagadnienie „rozliczeń” o charakterze „dekomunizacyjnym” artystów aktywnych i tworzących w okresie PRL. Przedstawione zostaną strategie kreowania wizerunku twórcy opozycyjnego, wydarzenia warunkujące jego powstawanie. Dodatkowo, scharakteryzowane będą te, które uniemożliwiają wytworzenie powyższego obrazu. Całościowo, podjęta zostanie próba ukazania modeli i ich uniwersalnej adaptacji do biografii poszczególnych artystów.

**Michał Kołakowski**

Uniwersytet Warszawski

Instytut Rusycystyki, Wydział Lingwistyki Stosowanej

## **Współczesna rosyjska kinematografia w świetle nowej rosyjskiej ideologii państwowej**

Upadek sowieckiego systemu i erozja komunistycznej ideologii doprowadziły do wytworzenia swego rodzaju pustki ideologicznej, której wypełnienie stało się dla rosyjskiej władzy palącą potrzebą. Podstawami nowej państwowej ideologii putinowskiej Rosji stały się wartości konserwatywne - kult silnej, autorytarnej władzy, mocarstwowości, patriotyzm, przywiązanie do tradycyjnego modelu rodziny, akcentowanie roli religii (zwłaszcza prawosławia). Bardzo dużą rolę odgrywa także mit zwycięstwa nad faszyzmem w Wielkiej Wojnie Ojczyźnianej. Tradycyjne wartości przeciwstawiane są moralnej zgniliznie i dekadencji demoliberalnych krajów zachodnich. W ostatnich latach popularne stało się też uzasadnienie antyukraińskiej polityki poprzez walkę z faszyzmem stanowiącą kontynuację dziedzictwa przodków walczących w drugiej wojnie światowej. W rosyjskiej sferze publicznej dominacja narracji związanej z nową ideologią państwową na dobre rozpoczęła się dopiero 2012 roku, jednak pewne jej elementy pojawiały się w dyskursie władzy już wcześniej. Analizowane przeze mnie filmy można uznać za przygotowanie gruntu pod nową doktrynę bądź czynnik mający na celu umocnienie jej dominacji. Referat zawiera analizę wybranych współczesnych filmów rosyjskich ("Admirał", "Twierdza brzeska", "Stalingrad", "Krym") z punktu widzenia ich propagandowych właściwości. Spróbuję opisać, jakie elementy rosyjskiej ideologii państwowej są widoczne w tych produkcjach. "Admirał" opowiada o losach Aleksandra Kołczaka, jednego z najważniejszych przywódców Białych w rosyjskiej wojnie domowej. "Twierdza brzeska" i "Stalingrad" są poświęcone heroicznej postawie Rosjan podczas ważnych bitew drugiej wojny

światowej. "Krym" przedstawia wydarzenia związane z przyłączeniem tego półwyspu do Rosji w 2014 roku.

**Dr Piotr Lisowski**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa

**Zabobon jako ideologia nowej szkoły w Polsce**

Teoretyczna rekonstrukcja uzasadnień racjonalizujących motywy świadomościowe działań politycznych na przykładzie reformy edukacyjnej w Polsce z 2017 roku.

Parafraza teorii Kena Robinsona do n-Mmh.

**Lic. Marcin Malinowski**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Społecznych; Instytut Filozofii

### **Gry, komiksy i ideologia. Analiza strukturalna przypadku**

Celem referatu jest, zgodnie z tytułem, analiza ideologii zawarta w medium kultury popularnej, jaką są gry i komiksy. Aby zrealizować te założenia, dokonam na początku stworzenia spójnej definicji ideologii. W tym celu sięgam do definicji ideologii przedstawionej przez francuskiego filozofa Louisa Althussera, który ujmował ideologię jako organiczny składnik rzeczywistości społecznej, a także jako przeżywany przez ludzi stosunek do świata. Ponieważ ta definicja jest niewystarczająca, zamierzam sięgnąć do definicji przedstawionej przez argentyńskiego filozofa Enrique Dussela, który z kolei określa ideologię jako konkretny dyskurs usprawiedliwiający i ukrywający dominację. Łącząc obydwie definicje ideologii ujmuję ideologię jako system przedstawień będący kwestią przeżywanego stosunku ludzi do ich świata, uwarunkowany zewnątrz pod wpływem imperium, skrywający dominację, poza którym nie ma zewnętrznego świata Innego, którego nie można wyrazić. Wychodząc od takiej rekonstrukcji pojęcia, zamierzam na tej podstawie dokonać analizy przejawów kultury popularnej takiej jak gry komputerowe, wybierając najbardziej znaczące przypadki ideologii jak w grze Call of Duty: Black Ops, a także gry Rendition Guantanamo, która nigdy nie ujrzała światła dziennego, z powodów ideologicznych nacisków Stanów Zjednoczonych, zaniepokojonych ich obrazem, jaki gra przekazywała. Poza tymi dwiema grami zamierzam również sięgnąć do komiksów, zwłaszcza wydawnictwa DC Comics, pokazując jak pomimo rzekomo wzrastającej różnorodności etnicznej bohaterów, komiksy nadal utrzymują hermetyczne środowisko kulturowe de facto sytuując poza sobą wszystko, co nie pasuje do „amerykańskiego stylu życia”, spełniając definicję ideologii zaproponowaną wcześniej. Całość zakończę krótkim podsumowaniem.

**Lic. Marta Maliszewska**

Uniwersytet Warszawski

**„Robić dobre interesy - to sztuka największa”**

W wystąpieniu przeanalizuję relację między kapitalizmem a pop-artem na przykładzie twórczości Andy’ego Warhola. Wyjdę od rekonstrukcji krytyki jego działalności przeprowadzonej przez Petera Bürgera. Odrzucił on bowiem całą twórczość neoawangardy, zwracając uwagę na to, że powtórzenie przez nich gestu awangardy uczyniło go pustym i pozbawionym siły krytycznej. Umożliwiło to włączenie współcześnie praktyk awangardowych w rynek sztuki, który z założenia miały krytykować. Powołując się na analizy Hala Fostera pokażę, że stanowisko Bürgera wynika z powierzchownej analizy zjawiska, jakim jest pop-art. Foster podkreśla bowiem ambiwalencję relacji między pop-artem a kulturą popularną i kapitalizmem. Odrzuca również poststrukturalistyczne ujęcie twórczości Warhola zaproponowane przez Jeana Baudrillarda, widzącego w działalności artysty włączenie sztuki w polityczną ekonomię zysku-towaru. Według Fostera Warhol był „tyleż jednym z dostawców, co przeciwnikiem” przemysłu kulturowego. W jego pracach teoretyk widzi przejaw „realizmu traumatycznego” – poprzez „punctum” możliwe staje się za ich pośrednictwem krótkotrwałe rozerwanie zasłony społeczeństwa spektaklu i dotarcie do Realnego w rozumieniu psychoanalizy lacanowskiej. Pop-art jest więc bardziej krytyczny w stosunku do dominującej ideologii niż ekspresjonizm abstrakcyjny, z którego się wywodzi. Malarstwo Jacksona Pollocka, naiwnie (?) wierzącego w apolityczność sztuki, przywróciło mieszczański mit jej autonomii, tym samym wspierając dominujący dyskurs. W dwuznaczności swojej twórczości i wypowiedzi Warhol ujawnia natomiast prawa rynku, któremu podlegają wszyscy, również (a może przede wszystkim) artyści.

**Prof. Mateusz Nieć**

Akademia Ignatianum w Krakowie

### **Mitologia polityczna populizmu w literaturze pięknej**

Wystąpienie jest analizą dwóch klasycznych książek literatury pięknej: T. Dołęgi-Mostowicza „Kariera Nikodema Dyzmy” i J. Kosińskiego „Wystarczy być”. Przedmiotem analizy jest zjawisko populizmu, które odczytuję przywołując koncepcję mitu R. Barthesa, w autorskiej interpretacji. O ile książka Dołęgi-Mostowicza jest traktowana jako zapowiedź nadejścia ery „szarego” człowieka (ery mas), brutalizacji życia publicznego, o tyle praca Kosińskiego jest uważana za pamflet na telewizję, mediokrację. Wątek populizmu w obydwu książkach nie był analizowany i porównywany. Dlaczego obydwie literackie wizje przywołuję, wyjaśniam w wystąpieniu.

## **Mgr Marcin Pigulak**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych

### **„Bolszewika goń, goń, goń”... na srebrnym ekranie. Polska propaganda filmowa okresu wojny polsko-bolszewickiej**

Kiedy pod koniec 1918 roku kształtowały się zręby niepodległej Rzeczypospolitej, kinematografia na ziemiach polskich miała za sobą kilkanaście lat nieustannego rozwoju. Wraz z podjęciem przez Polaków aktywnej walki o kształt państwa i jego granic, w krajowym przemyśle filmowym wytworzył się nowy typ obrazów – filmu patriotyczno-propagandowego, po raz pierwszy w pełni oddającego w zamierzeniu twórców interes sprawy narodowej, nie powiązanego z kalkulacjami politycznymi dotychczasowych zaborców. Spośród nakręconych w ówczesnym czasie filmów najistotniejszą grupę stanowiły obrazy poświęcone problemowi toczących się zmagañ z Armią Czerwoną. Autor niniejszego referatu, odwołując się do metodologii wypracowanej na gruncie filmoznawstwa i historii, podejmuje refleksję nad rolą, jaką dla budowania masowych wyobrażeń oraz pamięci zbiorowej ówczesnego społeczeństwa polskiego stanowiła polska propaganda filmowa okresu wojny polsko-bolszewickiej (1919-1921), reprezentowana przez takie produkcje jak „Dla Ciebie, Polsko” (reż. A. Bednarczyk, 1920) oraz „Cud na Wiśle” (reż. R. Bolesławski, 1921). Jaki obraz rzeczywistości kreują? W jakim stopniu strona wizualna akcentuje ich ideologiczny wydźwięk? Czy zastosowane w nich schematy narracyjne i rozwiązania fabularne pokrywają się z odgórnymi założeniami? Czy ówczesną recepcję prasową obrazów patriotycznych należy traktować jako przedłużenie propagandy filmowej?



**Lic. Paulina Podogrocka**

Uniwersytet Łódzki

Zakład Mediów Elektronicznych

### **Popfeministyczne trawestacje Lary Croft**

Postać Lary Croft od początku wzbudzała liczne emocje. Prześledzenie ewolucji głównej bohaterki kolejnych odsłon gry, ukazujących się pod szyldem Tomb Raider, unaocznia jej popfeministyczne konotacje. Popfeminizm to obszar obejmujący kwestie dyskryminacji i nierówności ze względu na płeć na gruncie kultury popularnej. Zjawisko posiada niewątpliwy potencjał emancypacyjny i edukacyjny, mogący przyczynić się do wzrostu poziomu świadomości społecznej na temat aktualnych problemów i sytuacji kobiet na świecie. Korzysta głównie z przestrzeni nowych mediów, wykazuje globalny charakter, stawia na prostotę komunikatów i możliwie szeroki zasięg oddziaływania treści. Fakt ten wynika z silnego uwikłania popfeminizmu w kulturę kapitalizmu i konsumpcjonizm. Tym samym - z powodu spływania przekazu i nastawienia na generowanie zysków ze sprzedaży produktów i usług - treści w jego ramach mogą wypaczać pierwotne założenia ruchu feministycznego, a także wpływać na umacnianie dominującego, patriarchalnego modelu kulturowego. Lara Croft niejednokrotnie była poddawana krytyce na gruncie feministycznym. Z racji na niejednoznaczność bohaterki gier Tomb Raider, pragnę przeanalizować najczęściej formułowane zarzuty pod jej adresem, ukazać przemiany jakim była poddawana oraz drogę do bardziej samoświadomego przedstawienia najbardziej znanej popkulturowej archeolożki. Za pomocą metody porównawczej, analizy i interpretacji treści, omówię w jaki sposób Lara Croft stanowi symptom istotnej zmiany jaka zaszła w społeczeństwie na przestrzeni ostatnich 30 lat. Wykażę również na ile można zaliczyć ją do grona feministycznych ikon, a na ile do seksistowskich utworów kultury, których głównym celem jest pomnażanie zysków i napędzanie konsumpcji.

## **Mateusz Safronionok**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa

### **Wpływ poprawności politycznej na gry komputerowe**

W swoim referacie chciałbym poruszyć temat zjawiska poprawności politycznej w grach komputerowych. Jako wieloletni gracz, zaobserwowałem to poszerzające się zjawisko i chciałbym go poddać pod dyskusję. Swoje stanowisko przedstawię na podstawie własnych doświadczeniach oraz w oparciu o przeprowadzone przeze mnie badania na grupie 124 osób.

**Mgr Konrad Sierzputowski**

Uniwersytet Jagielloński

Wydział Polonistyki; Katedra Antropologii Literatury i Badań Kulturowych

**Wszystko na sprzedaż! Komodyfikacja jako polityka sprzeciwu i strategia krytyki ideologicznej w polu muzyki popularnej**

Nie będzie niczym szczególnym stwierdzenie, że muzyka popularna wprost wiąże się z kapitalizmem. Najbardziej interesującym jest jednak fakt, że nieustannie stara się ukryć fakt bycia formą produkcji towarów i kapitalizacji zysków wynikających z ich sprzedaży. Doświadczenie muzyki popularnej jest nie tylko słuchaniem dźwięków, ale także czystą konsumpcją wizerunków muzycznych – idoli. Jednak rynek muzyczny z niechęcią przyznaje, że artyści są efektem pracy całych zespołów ludzi, których obecność w procesie produkcji niekoniecznie jest ujawniana. Współcześnie da się zaobserwować, że świadoma komodyfikacja może stać się bronią przeciwko kapitalizmowi jako a-humanistycznemu projektowi kulturowemu i systemowi ideologicznemu. Już w 1979 roku Richard Dyer bronił disco (*In Defence of Disco*) jako zjawiska wynikającego wprost z kapitalizmu, które jednak niekoniecznie musi sprzyjać dominującej kapitalistycznej ideologii, co może być wykorzystane do podmiotowej emancypacji. W 2010 roku Robin James publikuje książkę *Conjectural bodies*, w której centralną figurą krytyczną, wynikającą wprost z kapitalizmu i jednocześnie sprzeciwiającą się kapitalizmowi, staje się abjekt. To świadomy schizoidalny podmiot-przedmiot w polu muzyki popularnej. Abjekty to artyści afirmujący komodyfikację w celu jednoczesnej kapitalizacji zysku oraz krytyki systemu i konserwatywnej ideologii politycznej. Korzystając z dwóch skrajnie różnych przykładów, pochodzących z różnych gatunków muzycznych, czyli Lady Gagi oraz wirtualnego zespołu Gorillaz chciałbym zaprezentować schizofreniczne działanie kapitalizmu w polu rynku muzycznego oraz możliwą schizoidalną artystyczną pracę krytyczną, którą wykonują artyści korzystając i jednocześnie ośmieszając prawidła rządzące ideologią i polityką rynku kulturowego.

**Prof. Marek Sokołowski**

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Wydział Nauk Społecznych; Katedra Socjologii

### **Ideologiczne wzmocnienie. Polskie kino wobec realizmu socjalistycznego**

Artykuł/prezentacja jest próbą rozstrzygnięcia kwestii, na ile dominująca w latach 1948-1953 ideologia realizmu socjalistycznego (socrealizmu), przeniknęła do filmów fabularnych, realizowanych przez krajową kinematografię. Czy wywarła istotny wpływ na reżyserów i scenarzystów, jak tzw. kino produkcyjne przyjmowała ówczesna widownia? Socrealistyczne obrazy pozostały już w historii polskiej kinematografii, co ich przesłanie mówi współczesnemu odbiorcy?

**Lic. Tomasz Sprycha**

Uniwersytet Warszawski

Wydział Artes Liberales

### **Teorie spiskowe w filmach Patryka Vegi**

W referacie poddane analizie zostaną filmy Patryka Vegi (ze szczególnym uwzględnieniem „Służb specjalnych”). Analiza skupi się na przedstawionych w nich teoriach spiskowych i tzw. stylu paranoicznym. Obecne w przestrzeni publicznej teorie spiskowe dotyczące głównie afer gospodarczych, zabójstw politycznych i niewyjaśnionych wydarzeń związanych z polską polityką okresu transformacji zostały połączone przez Patryka Vegę na zasadzie bricolage'u i posłużyły mu do konstrukcji fabuł kilku filmów. Dzieła te pomimo swojej kontrowersyjności i raczej niewielkiej wartości artystycznej doczekały się sukcesu frekwencyjnego i stały się zjawiskami społecznymi, szeroko analizowanymi w mediach. Co więcej, Patryk Vega w scenariuszach swoich filmów umieszczał motywy, wydarzenia i schematy, które były już wcześniej szeroko wykorzystywane przez innych twórców i tropicielei teorii spiskowych (w filmach i piosenkach w serwisie YouTube, książkach itd.) - warto odpowiedzieć sobie na pytanie, dlaczego akurat filmy Vegi odniosły sukces. Podstawą myślenia o tym zagadnieniu jest zarysowanie rozumienia tzw. teorii spiskowych jako jednych z najważniejszych nośników ideologii w dzisiejszych czasach. Narzędziami metodologicznymi, wykorzystywanymi w referacie będą: antropologiczno-morfologiczna analiza dzieła filmowego, stworzona przez Seweryna Kuśmierczyka (do czysto filmoznawczej analizy), teoria „stylu paranoicznego” Richarda Hofstadtera, a także analizy teorii spiskowych Marcina Napiórkowskiego i Franciszka Czecha.

**Dr Dawid Stelmach**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Teologiczny

## **Nowy wspaniały człowiek w wizji serialu „Modyfikowany węgiel” - ujęcie teologiczne**

Pozbycie się chorób i śmierci jest jednym z najstarszych pragnień człowieka, jakie zostały zapisane w pamięci kulturowej. Na przestrzeni lat to pragnienie ewoluowało i zyskiwało nowe sposoby przedstawienia. W serialu science-fiction „Modyfikowany węgiel” (2018) zostaje roztoczona wizja człowieka przyszłości, który jeśli tylko go na to stać, może pozwolić sobie na wieczne życie w ciągle zmienianych i udoskonalanych ciałach (powłokach). Te pozornie usunięte trudności, powinny uczynić ludzkie życie szczęśliwym, jednak tak się nie dzieje. Człowiek okazuje się być czymś więcej niż tylko jego cielesna powłoka. Długotrwałe życie wcale nie daje szczęścia, a staje się okazją do jeszcze większego czynienia zła. Przedstawiona wizja wydaje się być tylko projekcją science-fiction, jednak w codzienności życia społeczno-politycznego można zaobserwować podobne analogie, w których architekci inżynierii społecznej proponują człowiekowi zaspokojenie jego podstawowych, wegetatywnych potrzeb. Wtedy wołanie o coś więcej, o przekroczenie materialnego wymiaru ludzkiej egzystencji staje się niewygodne i prowokujące. U podstaw wielkich rewolucji i przemian stało wołanie o uszanowanie ludzkiej godności. Wtedy właśnie najbardziej gdy ideologicznie ograniczano człowieka, najgłośniej wołano o prawdę człowieczeństwa. Teologia chrześcijańska widzi źródło humanizmu w Bogu, inne systemy etyczne widzą te źródła na swój sposób. Jednak wspólnym dla wszystkich tych systemów jest wołanie o prawdę o człowieku. Gdzie znajduje się to źródło w kontekście zbliżającej się rewolucji biotechnologicznej? Czy wolno człowiekowi bezkarnie zmieniać swoje ciało? W ilu ciałach maksymalnie może żyć człowiek? Czy po zmianie powłoki cielesnej, to nadal będzie ten sam człowiek? Czy zmiana ciała to zmiana duszy?

**Lic. Izabela Tomczak**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Anglistyki

**Post-apokalipsa made in the USA: katastroficzna wizja amerykańskiej przyszłości w grze „Fallout 4”**

Zdaniem Teresy Heffernan (2008) „poczucie, że ‘moc zakończenia’ w narracji jest wyczerpana z jednej strony prowadzi do jednego z najpoważniejszych lęków – że żyjemy w czasach po katastrofie, po zakończeniu – a z drugiej do nadziei, że właśnie ta nieskończoność narracji zezwala na eksplorację nieograniczonych kierunków i możliwości” (2008:14). Między innymi z tych pozornie paradoksalnych uczuć wynika współczesna popularność motywów post-apokaliptycznych w produktach kultury popularnej. Pośród nich jednymi z najpowszechniejszych przykładów są gry komputerowe. Amerykański przemysł gier, będąc aktualnie siłą dominującą na rynku, ma znaczący wpływ na to, jak wizje katastroficznej przyszłości są przedstawiane. W efekcie, Amerykańskie dziedzictwo, historie i kultura są przekształcone w warunkach cyfrowych, łącząc to co było, i to co (potencjalnie) nadejdzie. Jako takie świadome, nacechowane ideologicznie dzieła, gry mogą zostać przeanalizowane w kontekście retrotopii Baumana (2017), czyli jako zestawienie wskrzeszonych idei z przeszłości i rozmaitych wizji przyszłości. Na przykładzie gry „Fallout 4” zostanie przedstawiona ta retro-perspektywa na post-apokalipsę, ze szczególną uwagą poświęconą dominacji ideologii i tradycji amerykańskich w narracji. Bibliografia użyta w abstrakcie: Heffernan Teresa. 2008. “Post-apocalyptic culture: Modernism, postmodernism, and the twentieth-century novel”. University of Toronto Press: Toronto. [tłum. własne] Bauman, Zygmunt. 2017. “Retrotopia”. Polity Press: Cambridge. [tłum. własne]

## **Mgr Dominik Tylka**

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego

Wydział Nauk Historycznych i Społecznych

### **Krajobraz symboliczny miasta jako efekt oddziaływania ideologii. Grecka i turecka narracja w mieście podzielonym granicą państwową.**

W swoim wystąpieniu autor podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie, co o konflikcie grecko-tureckim na Cyprze mówi przekształcenie krajobrazu symbolicznego stolicy państwa – Nikozji, po jej podziale w 1974 roku. Nad połową dotychczas wyraźnie greckiego miasta władztwo zdobyła mniejszość turecka. Uznano, że analiza dokonanych w przestrzeni miasta zmian, tych odgórnie wprowadzanych, ale i tych zupełnie oddolnych i spontanicznych, pozwala właściwiej odczytywać charakter relacji greckiej większości z turecką mniejszością zamieszkującą wyspę oraz naturę ich konfliktu. Na szczególną uwagę zasługują dwie idee polityczne, wokół których każda ze społeczności starała się organizować swoje życie polityczne przynajmniej od początku XX wieku: greckie enosis oraz tureckie taksim. Autor zdecydował się odnieść analizowany problem do teorii pogranicza. Jest to bowiem obszar występowania szczególnie nasilonych zjawisk upolitycznienia przestrzeni, konfliktów etnicznych i konfesyjnych czy w ogóle ideologizacji życia społeczno-politycznego. Bezpośrednim wyrazem charakteru wzajemnych relacji stał się krajobraz symboliczny Nikozji – stolicy jednocześnie greckiej Republiki Cypru oraz Tureckiej Republiki Cypru Północnego. Jego wciąż dokonująca się przemiana odpowiada nie tylko oficjalnej doktrynie władz państwowych, ale również społecznym postawom obu stron konfliktu. Za warte prześledzenia uznano takie elementy krajobrazu symbolicznego miasta jak nazwy ulic, pomniki, dzielący Nikozję na dwie części mur, obecność politycznych symboli graficznych w przestrzeni publicznej czy w końcu wielkie konstrukcje architektoniczne, których celem było tzw. ostemplowanie miasta – poinformowanie o właściwym władztwie na danym terytorium.



**Mgr Piotr Urbanowicz**

Uniwersytet Jagielloński

### **Kanibalizm jako symptom fałszywej świadomości w filmie „Soylent Green” (1973)**

Kultowy film „Soylent Green” (Zielona pożywka) (1973) jako jeden z pierwszych przedstawiał lęk przed przeludnieniem w formie fabuły o post-apokaliptycznym kanibalizmie. Tytułowa pożywka jest spreparowanym produktem, którym reglamentuje wąska kasta rządzących. Jest zarazem przedmiotem spisku wymierzonego w ludzkość, którą oszukuje się, że karmi się ona wyjątkowym gatunkiem roślin. Jak w każdej opowieści o spisku ludzkość żyje w stanie fałszywej świadomości utrzymywanej przez aparat państwowy. Tylko hołdujący moralnym wartościom bohater będzie w stanie dojść do prawdy. W ten sposób reżyser Richard Fleischer modyfikuje oryginalną fabułę powieści „Make Room! Make Room!” Harry'ego Harrisona z 1966 roku. Metafora kanibalizmu służy twórcom, by przedstawić radykalną obcość w relacjach między ludźmi. Takie znaczenie kanibalizmowi przypisywali badacze tego motywu w kulturze Jeff Berglund w książce „Cannibal Fictions...” czy Peggy Reeves Sanday w książce „Divine Hunger”. Służy też by zobrazować rolę ideologii, jak rozumiał ją Karol Marks, jako fałszywej świadomości. Film służy więc by wystawić gorzką diagnozę społeczeństwu amerykańskiemu, które w podziwie dla idei technologii i postępu wyzbyło się swojej wolności, a w konsekwencji sprawczości nad własnym losem.

**Mgr Agnieszka Urbańczyk**

Uniwersytet Jagielloński

**Problem politycznej metafory w fikcji spekulatywnej. O jednym odcinku „Star Treka” i jego niezrozumieniu**

Celem mojego wystąpienia byłoby – w oparciu o studium przypadku – omówienie roli metafory w twórczości spekulatywnej i ryzyka związanego z jej niedostrzeżeniem. Zgodnie z koncepcją Darko Suwina, założyciela science fiction studies, o przynależności utworu do fantastyki naukowej decyduje krytyczny stosunek do współczesności twórcy przełożony na obraz świata odmiennego. Podstawową strategią SF w tym ujęciu staje się wyobcowanie poznawcze, pozwalające odbiorcy dostrzec i poddać krytycznej refleksji to, co dotąd normalizował. „Star Trek” od początku swojego istnienia był zaangażowany politycznie, a „Balance of Terror” to jeden z jego najodważniejszych politycznie epizodów. W odcinku tym, powstającym w okresie zimnej wojny, za pośrednictwem metafory konfliktu Federacji z Imperium Romulańskim tematyzowano napięcie między USA i Związkiem Radzieckim. Zimna wojna została w nim potępiona i poddano krytyce paranoiczny lęk przed obcymi szpiegami, głosu udzielając obu stronom i pokazując przeciwników jako szlachetnych, targanych rozterkami i – tak samo, jak główni bohaterowie – obawiających się eskalacji konfliktu. „Balance of Terror”, dzięki wyobcowaniu poznawczemu, stanowiło zaskakująco złożoną jak na format telewizyjny problematyzację napięć międzynarodowych i społecznych. Dokonana rok później przez Jamesa Blisha literacka adaptacja odcinka całkowicie zmienia jego wymowę. Fabuła zostaje ukazana tylko z jednej perspektywy, bohaterowie są niezachwiani w swoim poczuciu obowiązku, straty zadawane przez wroga są znacznie większe, a uprzednio zhumanizowanego przeciwnika Blish ukazuje jako zwierzęta. Jest to nie tyle wynikiem świadomych wyborów politycznych, co niedostrzeżenia metafory, skupienia się na warstwie dosłownej i błędnego przyporządkowania do konwencji gatunkowej.

## **Justyna Wiorek**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa

### **Wpływ sztuki popularnej na postrzeganie nieheteronormatywności.**

Badanym zjawiskiem jest wpływ filmów jako owoców popkultury na postrzeganie osób transpłciowych. Analizowane produkcje nie ukazują osób nieheteronormatywnych, jednak wątek tożsamości płciowej bohaterów każdorazowo stanowi podstawę fabuły.

Problematyka poprawności politycznej wobec prezentowanych zachowań bohaterów stanowi ważny element rozważań. Podjęte zostały próby dostrzeżenia podobieństw i różnic pomiędzy odbiorem transpłciowych bohaterów filmów a transpłciowych członków społeczeństwa. Jak popkultura wpływa na niewątpliwie rozszerzającą się tolerancję wobec prawa jednostki do samodzielnego kształtowania swojej tożsamości płciowej?

Celem wystąpienia jest: ukazanie ewolucji sposobu postrzegania produkcji poruszających tematy związane z osobami transpłciowymi na podstawie recenzji filmowych z różnych lat (bliższych i dalszych premierze).

**Lic. Jakub Wojtko**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Nauk Społecznych; Instytut Filozofii

**(Kontr)kultura graczy. Analiza struktur ideologicznych środowisk graczy na przykładzie „Gamergate”.**

Mającą swój początek w roku 2014. afera Gamergate rozgrywała się na wielu polach, zarówno w kontekście technologii jak i w warstwie ideologicznej. Przy analizowaniu tego zjawiska oba aspekty są niezmiernie ważne, ponieważ Gamergate można potraktować jako kamień milowy w formowaniu się pewnego rodzaju środowiska graczy oraz szerzej, konsumentów kultury, związanych z internetem. Jest to kamień milowy, który według niektórych badaczy kończył pewną epokę w stylach myślenia jej uczestników i wyznaczył dla nich nowe kierunki. W swoim wystąpieniu podejmę się rozplecenia wątków, które nagromadziły się zarówno wewnątrz samej afer jak i wokół niej, starając się wykazać jakie struktury i style myślenia były w nią uwikłane oraz także naświetlić zawarte w niej praktyki hegemoniczne oraz kontr-hegemoniczne. W swoich badaniach jako fundament wykorzystuję metody analizy socjologii wiedzy Karla Mannheim'a oraz współczesnych badaczy kultur internetowych.

**Dr Michał Zabdyr-Jamróż**

Uniwersytet Jagielloński

Collegium Medicum, Instytut Zdrowia Publicznego

**Film "Kolacja z arsenikiem" (1995) jako prorocstwo ery Trumpa. Analiza z perspektywy teorii systemów deliberatywnych**

Celem mojego wystąpienia jest analiza filmu pt. "Kolacja z arsenikiem" (*The Last Supper*, reż. Stacy Title, 1995) jako dzieła, którego przesłanie mogłoby zostać uznane (po 2012) za przykład analizy z perspektywy teorii systemów deliberatywnych [wystąpienie zawierać będzie spoilery]. Film opowiada historię piątki znajomych lewicowców z USA, którzy postanawiają walczyć o swoje ideały zapraszając prominentnych prawników na kolację z dyskusją o polityce, po to by odtruć ich, jeśli nie zmienią zdania. Ich proceder trwa do czasu, gdy na kolację trafia do nich popularny prawnik gospodarz politycznego programu telewizyjnego, któremu udaje się przekonać ich. Teoria systemów deliberatywnych ukształtowała się w 2012 roku na gruncie teorii demokracji deliberatywnej akcentującej rolę dyskusji poprzedzającej wybór większościowy. Zwrot systemowy oznaczał porzucenie koncentracji na pojedynczych forach deliberacji. Polegał na dostrzeżeniu znaczenia rozłożonych w czasie i przestrzeni rozmów o polityce i docenieniu ich roli dla całości systemu deliberatywnego. Z perspektywy zwrotu systemowego praktyki, które same w sobie mają wysoką jakość deliberatywną mogą przynosić niedeliberatywne skutki dla całości systemu. Film prezentuje dylematy amerykańskiej polityki pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych w sposób zaskakująco proroczy jeśli idzie o prognozowanie ewolucji sceny politycznej w USA. Rozważa dylematy włości słowa, znaczenia radykalizmu i polaryzacji, a także przesuwanie się tzw. okna Overtona i szanse populistów w wyścigu prezydenckim. Niektóre wnioski filmu przybliżają się do konkluzji podejścia systemowego i włączanych do niego postulatów tzw. demokracji różnicy.

**Mgr Adrian Zabielski**

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

### **Transhumanistyczny kapitalizm w kulturze popularnej**

Tematem referatu będą wyniki analizy wybranych wytworów kultury popularnej w kontekście pojęć teorii kapitalistycznego systemu-świata Immanuela Wallersteina oraz przedstawienie konsekwencji wprowadzenia elementów transhumanistycznych do światów przedstawionych tych utworów. Wśród analizowanych dzieł znajdą się między innymi prace Paolo Bacigalupiego oraz filmy z cyklu „Blade Runner”. Przyjrzenie się im otworzy dodatkowe pole, którym jest problematyczność opisu obecnej epoki geologicznej jako 'antropocenu'.